

Halo: Combat Evolved

GAMERS'

WORKSHOP

Цена: 4,90 лв. | 2,50 лв. без 2СД | Датум: 9 Октомври 2003
СПИСАНИЕ ЗА КОМПУТЕРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИА

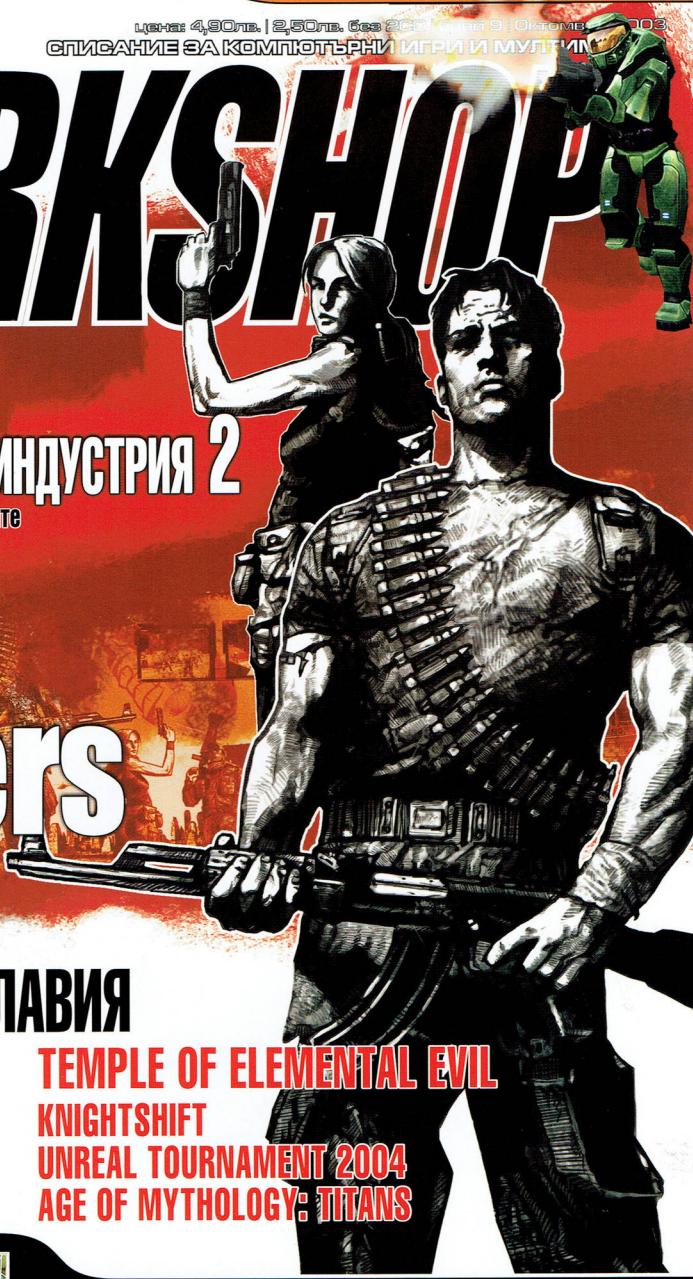
СПЕЦИАЛЕН РЕПОРТАЖ!

Българската гейм индустрия 2

Предприхме светкавичен "ръш" из родните гейм студия. Ексклузивно инфо на стр. 8!

Freedom Fighters

Новата игра от създателите на Hitman кърти мивки и лепи плочки!



15 хитови заглавия

HOMeworld 2

CHROME

UFO: AFTERMATH

C&C GENERALS: ZERO HOUR

TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

KNIGHTSHIFT

UNREAL TOURNAMENT 2004

AGE OF MYTHOLOGY: TITANS

Интервю с:



POPO

На дисковете: Yager, LotR: Return of the King, Lock On, LotR: War of the Ring, Worms 3D

Lifestyle: Кино, Видео, Тест, Противопоставяне

MAGIC

The Gathering®



За повече информация:
www.paladium-games.com

РЕДАКЦИОН

amers WORKSHOP

ОКТОМВРИ 2003

Брой 3

ГЛАВЕН РЕДАКТОР

Диян Димитров

ПОМОЩНИК РЕДАКТОР

Весела Симеонова

ДИЗАЙН

Георги Динчев - Мед

CD

Александър Гърнчаров

Юлия Калдерон

АВТОРИ

Александър Александров - Alex III
Александър Бакалов - Snake
Апостол Апостолов - Slappy
Борислав Митков - Black Wizard
Валентин Христов - Master
Димитър Христов - Guerrero
Диян Димитров - Freeman
Евгений Тенев - Dimensions
Илиян Илиев - Whisper
Иван Кънев - Un-Dead
Красимир Колчев - Maggikravag
Красимир Кръстев - Kraskledo
Кристина Радева - Diamond
Чавдар Кацаров - Ikarus

ИЗДАТЕЛ

"Уръкшон Груп" ООД

адрес: София 1000, ул. "Ген. Гурко" №34 вх.2 ет.2
телефон: 02/ 980-68-29, 980-72-45
email: workshop@headoff.org
workshop.headoff.com

Основен разпространител:
Джевнерър ОД
телефон: 02/ 46-43-93

печат:
"Мултипринт"



gamers' workshop ползва
висококачествен Интернет
от Headoff G.I.

Workshop е списание за геймърския елит - хардкор играчите. Тези, които тласкат маши на индустриския напрят. Workshop е независима мега-найаме спонсор, но обслужващите интереси. Можете да се доверите на нашите редактори и мнения, защото на първо място сте Вие - нашите читатели. Обещаваме никога да не Ви изнеберим, да не предадем доверяването Ви. Вие заслужавате именно това и нищо по-малко от това.
Сега, нека броят продължи!

Има само две сигурни неща в живота на човек. Доста тъло звучи, на пръв поглед, първата част от това, което ще кажа, но като се замислях по-тълбоко решил, че първият поглед често лъже. И така, вие неща, – че е жив и че това все никога ще престане.

Е, ако трябва да си спретна едно собствено, вътрешно противопоставяне – и те не са много сигурни. Знам, виждал съм хора, които само са мислят, че живеят. Чувал съм и за такива, които съмртвата упорито подминава, независимо, че последното им дихане отговаря се е сляло със шепота на Вселената.

Абсолютно банални истини, прави сте, но кое не е банално в крайна сметка. Да, не е нужно да четете такива неща на тези страници – отгориците следвачица. Не, не ми е безразлично дали ще го направите. За това, матоша на една единица имам. Страйте тук!

Все пак ще добърши мисълта си, нищо, че е банална, – ще добърши това противопоставяне. Вярно е, че съществуването и смъртта са единствено сигурните неща, както е Вярно и че не са – макар и в едни по-различни смисъл. Но за да не бъдат Верни, трябва човекът първо да ги е приел за такива. Ако приеме с ясно съзнание ултимативността на края, шансът да живееш искрински, и с това – поне в духобен смисъл, да продължи съществуването си след него, е много по-голям. „Формулирай истиински“, ще кажеме. Ха, не познавам човек, който да е в състояние да го направи. Дори за себе си не бих могъл, но знам едно – смъртта е апсул едно същество. Каквото мине през него се обезсмисля, потъва в забрава, губи значение. Все едно никога не е било. Гомели трябва да са делата, или да е голямо сърцето, за да остане в мислите и спомениите.

С това урвана точка на темата от минала редакшон, който – честно да си призная – прочитайки по-късно и с друго разбира.

Да минеш на друго.

Наскоро никакъв тип в миг ми каза – исках статии като едно време. Каквото им е на днешните не знам, но ясно на кефим. Е, мен не кефим. Лъжа – не и мен не ме кефим. Не защото са по-хости, а защото със всеки следват брои все повече пускам корени от тая страна на барикадата и все по-трудно ми е да усетя тръпката на обикновения читател. Искам да пишете пичове, исках да знам, да разбера какво е от другата страна, това ще побързе мисълса. Искам да ми върнете трепета. Толкова направих за Вас, направете сега и Вие нещо за мен – Всичните трябва винаги да са в относително равновесие. Мег тъкмо ми казах: Абе къо томълба го мислиц, тези им едни и томълва! Верно ли, матоша ще Ви накара ли да се разълърдате? Хич не е трудно да накараши никого да те мрази – какви му истината и е готов. Каква истина ще Ви кажа, за да ме напарите. Мога да Ви кажа, че винаги съм Ви лъгал, например. Ми да – лъгал съм Ви най-безодълъво. Факт е, не ФБК е! Мога да Ви призная, че винаги съм гледал на вас отвъд сок – малки чуми неизреди круши те. Че винаги съм съпремлявалъкъ слаба и популарност, за да задобоюваше егото си. И Вие успешно успявате да го задоболите. Стига ли? Още мага. Но нямам да остане място за нещата около боя, нищо – може да бъгу път.

Та за току хартия, която създа.

Този брой е тематичен. Мисията отсега напътва всеки брой да е таъкъв. Извежта ми хръмна, когато един приятел ми каза, че в статиите ни се солазнява някаква тънка философия, и как се кефел на това, че успяваме да пишем за игри и същевременно между редовете да прозира живота. Не знам доколко това е така, но искам да попадна. В този брой ще забележите почти във всички статии лека философска препратка. Ще помислим какъв да е тематичността на следващия брой, но отсега ще казвам, че все никога ще излезе брой с гордия червена точка на корицата, в която ще се мърди шифрата 18. Оставям на Вас да предположите как ще са написани статиите вътре и да тръпнете в очакване. Да, трябва да се мисли за смъртта – една таък брой никоя да премине пред сътомото ѹ, сигурен съм в това.

Друго, което ще Ви направи впечатление е малката рубричка „Класика“. Не, матоша не е типично ретро. В нея ще приложиме с никојо суми игри от близкото минало, които, по наше мнение разбира се, заслужават да влязат в златния фонд от оригинални заглавия на всеки уважаваш събирач. Послушайте ме, направете си един подарък и ще направите подарък на човек, на когото държите – допирът с оригинално заглавие е несръзим, спрямо този с един гол надписан с маркер и згрозен почерк вътре тук. Примеждането на оригинална игра те кара да гледаш по друг начин на игрите като цяло – с по-вече уважение. Знам да от името.

А нашият подарък за почитателите на FPS се крие на една от следващите страници, където ще прочетете блещущите ни и подробности относно краино престъпно изтекмаката в Нета работата Версия на HL2, до която обаче – след като злото таък или иначе бе сторено – ние се поколахме и ѝ хъръхахме едно-две очи.

След многократно нагаден вой (ето, виждате ли как употребността бива възнаградена) от множество фенове, на страниците се заброна и места – матоша е подарък за тях.

За патриотично настроение има „дебелата“ статия на Мег за Българската Гейм Индустрис.

Но най-зловиматски подарък, с който всеки месец (или почи) се опитваме да го доставим радиост Вие вече го разлиствате. Порадвайте му се. Приятно четене.

СЪЛЪРЖАНИЕ

ОКТОМВРИ 2003, БРОЙ 9

ПРЕДВАРИТЕЛНО ■

- 14 Silent Storm
- 15 Battlefield Command
- 16 MOH: Pacific Assault
- 18 Unreal Tournament 2004
- 20 Lord of the Rings:
Battle for Middle-Earth
- 22 Lord of the Rings:
War of the Ring

РЕВЮ ■

- 26 Freedom Fighters
- 28 American Conquest:
Fight Back
- 32 Mace Griffin
Bounty Hunter
- 34 Savage
- 37 AoM: Titans
- 38 KnightShift
- 40 Homeworld 2
- 44 Halo: Combat Evolved
- 48 Grayhawk:
The Temple of Elemental Evil
- 52 UFO: Aftermath
- 55 Chrome
- 58 Conflict: Desert Storm
Return to Baghdad
- 60 No Man's Land
- 62 C&C: Generals
Zero Hour

ОТ КРАК НА КРАК ■

- 64 MOH: Allied Assault
Breakthrough
- 65 Mercedes-Benz:
World Racing
- 66 Space Colony
- 67 Indycar Series
- 68 Wildlife Park

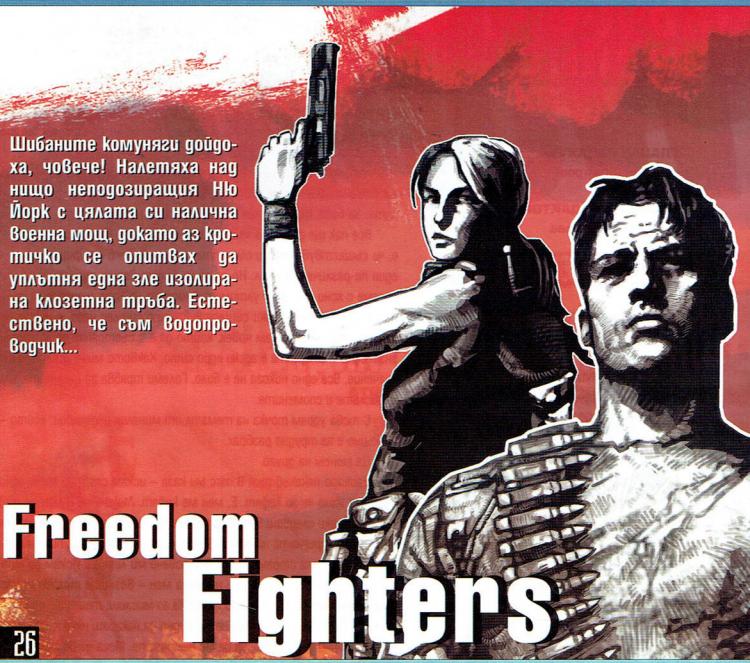
LIFESTYLE ■

- 73 Кино
- 75 Видео
- 76 Интервю с Роро
- 78 Противопоставяне
- 80 Книги
- 81 Тест

И ОЩЕ... ■

- 8 Българската гейм индустрия
- 69 Хардуер: ...for dummies
- 70 Конзоли
- 80 Модове
- 82 Поща

ТЕМА НА БРОЯ



Freedom Fighters

26

HOMeworld 2



40

HALO: COMBAT EVOLVED



44



ДИСК #1

Демо версии:

Yager

Lock on

Worms 3D

LotR: War of the Ring

LotR: The return of the King

Ekstri:

Wallpapers, AntiVirus Definitions,
Small Games, Gamers' Revenge



ДИСК #2

Програми:

ACDSee 6, Alcohol 120%,
Daemon Tools 3.41, Win
DVD 5, ffdshow-20030927,
Flash Get 1.40, Hyper Snap 5.30, ICQ lite
1.300, MixMeister Pro 5, Nero 6.19

Филмчета:

Alien – DC, Gothika, Kill-Bill, LotR: Return
of The King, Matrix: Revolutions Big

Модове:

Xtreme Arena, Taken from Behind,
DeathBall

И още:

Patches

GAMECUBE С 4Х ПРОДАЖБИ

Продажбите на GC са скочили четвърто, след като в началото на месеца Nintendo съвляла цената на игралната кутия до 99,99 долара. "Този ход подейства перфектно" - каза Дан ДеМатео, президент на GameStop - "Продажбите на Nintendo GameCube са се увеличиха с по-вече от четири пъти. В момента стримително се увеличават и поръчките за празницита. Договора за конзолата ни не излязат над 100 игри". Очаква се и Sony да свалят цената на съвоя PS2 на 99\$ през ноември, но инфомато е непотвърдено.



IBM ХВАЩАТ XBOX 2?

Носят се слухи, че Microsoft и IBM подпишали договор за крупни суми, според който IBM Microelectronics ще произвежда CPU от ново поколение за Xbox 2. Работата по новия процесор вече е започната, но договорът бил омаскилен евла в началото на месеца.

Все още търсят малко е известно за новия чип. Не се знае дали ще бъде произведен по алуминиума 0,13 микронна технология или по 90nm-овия процес.

XBOX

КАК ДА СИ НАПРАВИМ... PSX ПО ЯПОНСКИ

Слагате значки, един твърд диск, DVD записвачка и 1 PS2 и разбърквате добре. Митаме всичко на изложението Сеатес Япония 2003 и печете до златисто. Има голяма варианта на то-ва ново "истие", различаващи се единствено по големината на прътата система: DESR-5000 моделът разполага с диск 160GB, а DESR-7000 - с 250GB. Можете да записвате видео, както на хард, така и на оптичен диск. Във втория случай имате избор от DVD-R (Video format), DVD-RW (Video or VR format) и DVD+RW (VR format), с 6 режима на записване (on high quality go super long play), и лоялни бонус - 8 скокосмята при запис от хард върху DVD-R диск. DESR-5000 предлага достащично място за запис на 33 часа най-високо качество и 204 ч. най-ниско. Възпроизвеждането е възможнос-

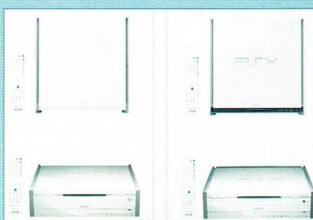
КОТОР 2 ВЕЧЕ В РАЗРАБОТКА?

Из Интернет пътнаха първите слухове за евентуално пребъдение на Knights of the Old Republic. Интересно е да се спомене, че разработчицът на втората част на играта никога не е BioWare, а Obsidian Entertainment. Но никоя спрашно Obsidian Entertainment е основана от бивши членове на BioWare, работили по заглавия като Baldur's Gate, Icewind Dale, Fallout, MDK 2 и Planescape: Torment. Освен това BioWare ще следят разработката на KOTOR 2 под лула. Играта отново ще е ексклузивно за издаващите за Xbox, а за тази на излизане се спряга края на 2004 година или началото на 2005.

Междувременно се появиха и първите детали около PC версията на KOTOR. Освен много нови NPC-та, BioWare са обещали цяла една нова планета за изследване, наречена Yavin. Като добавка към това ще имат нови филмчета, подобрени текстури и поддръжка на резолюции до 1600x1200.



ти на новото чудовище ще включват DVD-Video, CD Audio, CD-R, PlayStation и PlayStation 2 дискове. Освен това можете да разглеждате снимки (JPEG, TIFF или GIF) посредством Memory Stick слота или USB 1.1. Връзка с апаратите, които я поддържат. Има и поддръжка на MP3 и формата за широф звук на Sony - ATRAC, както и Ethernet жак.



BLIZZARD ОТНОВО ЗАТВАРЯТ АКАУНТИ!

276 000 StarCraft, 86 000 Diablo II и 41 000 Warcraft III акаунта са permanentno блокирани поради обвинение в използване на хакерска или читъ програма по време на игри на StarCraft, Diablo II или Warcraft III по Battle.net. Всички CD пароли, използвани с тези акаунти, са документирани. 14 000 Warcraft III CD пароли са бранити на ladder игра за месец, а 2 000 - забинаги.

Идентифицирани са и Diablo II акаунти, които използват "map-hack". Diablo II map-hack програмите дават на ползвашите ги играчи нечестни предимства пред другите играчи. Това в проптичесъс със Споразумението с крайния потребител и акаунти-те за Diablo II, които пребъдват да използват map-hack програма, ще бъдат запирани, а CD паролите, с които се използват тези акаунти ще бъдат деактивирани.

НОВА НАРЕДБА ЗА ГЕЙМ КЛУБОВЕТЕ

Новата наредба за санитарно-хигиенни изисквания към компютърните и интернет залите за обществено ползване, написана от Министерството на здравеопазването е подредено безумие, което се появя наскоро. Според текста на последната в компютърните зали ще има ограничения на времето, за което ще можете да играете в зависимост от възрастта ви. Децата до 10 години ще имат право да играят само по 1 час на ден, всички до 14 по 6 часа на ден, а тези, които попадат в диапазона 14-18 макар съм с три варианти часа. Освен това в компютърните зали се забранява всичко пушене, а върху на всичко е височината на помещението, която задължително трябва да е над 2,60 метра.

DO YOU THINK I'M SEXY?

Сайтът Gamer.tv организира конкурс за най-секси гейър и гейърка. Той ще продължи 68 месеца, като първите рундобе ще се проведат online, а гранд-финал - на 12 декември в ЛА. Дебойката и младежът, които спечелят, ще заминат без пари за Лондон.

Междубременно бъв Великобритания по същото време ще се съществува конкурс, като наградата е пътуване до Холивуд.

Състезателите трябва да са мъже или жени, над 18, и да могат да докажат, че са истински компютърни и видео играчи 8 серии от тестове на Gamer.tv. Срокът за представяне на снимките и за гласуване за съжаление вече мина, но поне юни месец ще разберем кой е най-секси. Toky-Buk спечели и некоя покана от порно-списание.

Този месец Valve понесоха голяма тежка удара, които ще им държи вляво и нащрек още годъг заинтересует. В началото на Октомври хакери „чопнаха“ сорс кода на Half-Life 2, както и този на Steam – голям разработвателят системата от Valve. Когато не представява абсолютно никакъв интерес за обикновените юзъри, но тези, които са малко по-„адванси“ съвсем спокойно могат да си напишат хакъве за прокумите на Valve и приложат им модове, а основната цел на Steam беше именно елиминирането на хаковете, които се използват масово в он-лайн игри. От сорса обаче излучава и доста интересна информация около един позабравен проект на Valve – Team Fortress 2. И така представям ви новите класове, които ще намерят място в продължението на Team Fortress: Chooser, Commando, Defender, Escort, Infiltrator, Medic, Pyro, Recon, Snapper, Sniper, Support. Ето ви малко информация около оръжията - Burst rifle, Charged Plasma, Laser Rifle, Base Shield, Plasma Grenade Launcher, Combat Shield, Drain Beam, Flamethrower, Gas Can, Grenade Rocket, Limpet Mine, Mortar и Harpoon.

Неволите обаче не спряха дотук. Отново неизвестни и отново хакери малко по-късно съхна работещ бил на Half-Life 2 от края на септември. Преди сме се разтворихме от него за второто нещо е хубаво да знаете, че бил изобщо не означаваща игра. Нивата, които са блокирани в него са малко, но за съмнение на това неборещени. Все пак го разцъкахме. И Въпреки, че е рано да се правят каквито и да е заключения

искам да спомена, че Half-Life 2 има най-бруталният физичен модел във! Широко рекламираният Naovk ендженерствено работи безопаковано – Всеки предмет по картата си има собствено тегло, направен е от различен материал (метал, дърво и т.н.) и се държи съвсем естествено, като играчът взаимодейства с него. На фонта на Всичко, което до момента съм видяла, видяхоно-то в HL2 е няколко класи наг. Такъв реализъм никога досега не е постиган, съвсем вдясно и До Doom 3 да го постигне. Разбираете ли – тук просто можете да усетите материала, тежестта, пълността на всеки предмет. Един е га леден филмчета, съвсем друго сама тежестта и ви казах – Всичко, за което сте се надигнали ще го бъде. Наред с това изба и свободата на движение – някак леко се управяваш чрез игра, чувстваш се прегаз в нея, подвижен. Можа да я сравняваш само с Quake 1 и 2.

Интерактивността, макар и не смайваща, все пак е много по-висока, отколкото в стандартните екивъни, можеш да взаимодействаш с огромен брой предмети – га ги мърдаш, разimestваш, мияш насам-натам или просто да ги строиш.

Оръжието са госта и разнообразни. Варират от култовия сточвар от прътвата част до грабящоно оръжие, което 100% вечно сте видели на Half-Life филмчетата. Всичко от тях има алтернативна стрелба, а фулинга е просто убийствен. Особено се изкеших на гравитационната лъгтия, с която в едно от нивата подгъваща мините, които вразите бих заложили около позициите си и като ги подвигах си запращах по тях

– абсолютен кул!

Графиката е по-добра, отколкото очакваш, моделите – безупречни в детайлността си. Уверъ mapping-ът, за разлика от този в Doom 3, не кара побърхностите да излезват ламинирани.

В била може да се повозите на бъгот от E3 презентацията, а също така става ясно, че ще можете да управлявате кран и лодка. На края на Всички поне половина час – бъхаш контийнери въвши ги и ги пускат върху гадовете. Не – няма толкова реализъм досега в игра, каквам ви е по-реден тъй. Просто имах чувството, че наистина съм там горе, съжаля усеща тежестта и инерцията, която твърдотър природата при представянето – смазаща (поне за тия денонощи отдолу :-))

Толкова засега... повече, когато евентуално се появят самата игра. За жалост това няма да е през Ноември, като беше планирано. Заряди във време кражби Valve изместиха датата на излизане на Half-a-нак през април 2004 година, тъй като трибъло Steam и някои аспекти от кода на HL2 га бъдат пренаписани.

П.С. Вече се появиха и слухове около мистериозния хакер, който е успя да открие гъвата прокума – това е живея на Дания, който, поне засега отрича своята вина и се оправдава с това, че някой е пуснал троянец на неговия компютър, за да може той да послужи като прикритие за хакерската атака. Дали това е така – темпърва предстои да научим.



Цар: Тежестта на короната

Дата на излизане - 03/31/2000

Родолюбецето няма нужда да е „на всяка цена“, но винаги е нужно да се крепим на гол патриотизъм.

Tzar е именено игра, която може да го накара да го осъществите, да го накара да се чувствате горди, че сте българи с основание, без да го провокира Второренетата в гените ви съпътстващо към нашата.



Може за мнозина фразата „тя промени жанра“ да звучи високопарно и пресилено, но не и за мен.

Tzar е безспорен пионер в много от нещата, които днес считаме за нормални в стратегическите игри. Смяната на ден с нощ, кафеванти на нива от единици, наличието на инфентар и използването на различни експлозии и артефакти, които ДЕЙСТВИТЕЛНО да влияят на разбоя на битката. Тя в моке би и творица на стратегии, в която беззейните работници се захващат с близкащата работа по подразбиране.

Tzar е трудна, интелигентна и провокираща игра за истински ценители – с разнообразни мисии, великолепни терени и омайна музика тя е незабравимо преживяване. За всеки уважаващ себе си геймер би следвало да е въпрос на чест как да притежава.

- Freeman

Alien vs. Predator

Дата на излизане - 04/30/1999

„Две от най-очарователните същества излезли от стъпките на майстора на чудовища Стен Уинстън и заседнали грабно в умовете и сърцата на милиони киномани по цял свят са на път да започнат типичночната схватка, а между тях за пореден път ще застане един самотен пехотинец, защищаващ честта на Хомо Сапиенс. Благодарение на тълбуките глобози на господата от Fox и на таланта



на момчетата от Rebellion тази схватка е едно от най-хубавите неща, които са се случвали в света на 3D екшъните напоследък. Ако мислите, че преувеличавате разходи до Империум в Бук оценявате на играчата. А най-обръсто просто си я пусни...“ Това написа колегата Snake за Alien vs. Predator в лето господне 1999 и из почили нямам какво да добавя. Освен, че това е екшънът с една от най-смазващите хорътампосфери, че захвърля играта в най-нестандартния геймплей в историята на 3D шутърите – геймплей, който и до днес няма достоен аналог и конкуренция. Единственият екшън от своя вид, който предлага три абсолютно различни типа на игра и уникална степен на съпреживяване. И съвсем сигурно единствият, който бих удрося с правото да пристъпвам първи на тази страница.

- Balrog

Ground Control | Dark Conspiracy

Дата на излизане - 12/31/2000 | 12/14/2000

Обикновено разработчиците на игри различат на умълканите пътешествия, за да се издигнат по какъв ход. Но кой прокарва пътешествие? Колко от твърдородните остават костите си по рафтовете на специализирани магазини? Количка са те-зи, които успяват да уловят онзи ми на върховенство, който по-късно се материализира във вид на иновашонска и в същото време – с брилянто балансиран и вълнуващ геймплей – игра? Не са чак толко

Ва много, но тези, които успяват остават забинаги в историята. Изврите им – също.

Ground Control е най-добрата 3D стратегия за 2000-та година, игра, която наред с Homeworld, в най-висока степен пренаписа жанра на 3D RTS-те, успявайки да съчетава организирана игра с виртуозен геймплей и да ги „облече“ в една почти съвърхестествена по съдържание на нещата атмосфера. Безкомпромисна графика, шокиращо разнообразие от мисии, безукорен Pathfinding, тактически елемент, опиращ се активно на особеностите на терена, великолепен физически модел, респектиращ ИИ, захвани битки по въздух и земя, в които пътят към победата се крие в умелото използване на всяка единица – това е малка част от всичко онда, кое то направи Ground Control и прогълъщането му Dark Conspiracy не проспират хубави игри, а Емблематични.

- Freeman



ABE'S EXODUS	15.00\$
ALIEN VERSUS PREDATOR	19.95\$
ALIEN VERSUS PREDATOR 2	24.00\$
ALIEN VERSUS PREDATOR: PRIMAL HUNT	29.95\$
ALPHA CENTAURI COLLECTORS EDITION	24.00\$
ANNO 1802	19.95\$
ARMORED FIST 3	15.00\$
BEETLE CRAZY CUP	19.95\$
BLACK & WHITE	29.95\$
BLACK & WHITE: CREATURE ISLAND	29.95\$
BLACK MONDAY CHRONICLES	12.00\$
C&C RED ALERT 2	24.00\$
CAESAR III	15.00\$
COMANCHE 3	29.95\$
COMANCHE 4	29.95\$
DARK REIGN	19.95\$
DELTA FORCE	15.00\$
DELTA FORCE 2	19.95\$
DELTA FORCE 3: LAND WARRIOR	29.95\$
DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER	24.00\$
DIE HARD: NACATOMI PLAZA	24.00\$
DINO CRISIS 2	29.95\$
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	24.00\$
FIGHTER PILOT	24.00\$
FREEDOM FORCE	29.95\$
FUTURE COP L.A.P.D.	24.00\$
GABRIEL KNIGHT 3	19.95\$
GRIM FANDANGO	29.95\$
GROUND CONTROL + DARK CONSPIRACY	19.95\$
GUNLOK	19.95\$
HEAVY METAL F.A.K.K. 2	19.95\$
HYPE THE TIME QUEST	24.00\$
INDIAN JONES AND THE INFERNAL MACHINE	29.95\$
I-WAR: DEFENSE	24.00\$
LE MANS 24H	24.00\$
LEGO HARRY POTTER CREATOR	29.95\$
LEGO RACER 2	29.95\$
NEED FOR SPEED 4: ROAD CHALLENGE	24.00\$
NHL 2002	29.95\$
PUZZLE BOBLE	12.50\$
S.W.A.T. 3	19.95\$
SHADOW FORCE	29.95\$
SIM CITY 3000 WORLD EDITION	29.95\$
STAR WARS EPISODE I: PHANTOM MENACE	29.95\$
STAR WARS EPISODE I: RACER	29.95\$
STAR WARS: ROGUE SQUADRON	29.95\$
STAR WARS: STARFIGHTER	29.95\$
STAR WARS: X-WING COLLECTOR'S EDITION	29.95\$
SUB COMMAND	24.00\$
SUPREME SNOWBOARDING	19.95\$
TARZAN	29.95\$
TECHNOMAGE	24.00\$
THE CURSE OF THE MONKEY ISLAND	29.95\$
THE THING	24.00\$
TZAR: THE BURDEN OF THE CROWN	9.95\$

Купете кои да е
3 от тези игри
и вземете
1 бесплатно

ПУЛСАР

София, бул. ЦАР БОРИС IIIth 21
тел./факс: (02) 954 88 11; (02) 954 98 22

WWW.PULSAR-GAMES.COM

МАГАЗИН В СОФИЯ

бул. ЦАР БОРИС IIIth 21

ул. ЕКЗАРХ ЙОСИФ 51

МУЛТИПЛЕКС (в подлеза на НДК)

След 10 минути път и 30 минути мералянците са как точно да паркираме колата, най-накрая сме спрени пред леката на входа, а аз сам на път ги слушавам добре на главата доста закоравели престъпници (разбирае Freeman и Dimensir), като небрежно подават личната си карта на портиерката, която ме излегка с блатото на читте си, подхвърля една профилактично "Значите сте трима?" и след потвърждение от моя страна ми подава листче с хартия, на която е написано „Хемимонт геймс“. Ние, разбира се после ще минем и през Black Sea, но това няма нужда да го казвам. Добивачите се с асансьора до четвъртия етаж, придвижваме се до офиса на Haemimont и то да видим... В работно време пичовете са хванали по едн ѕклип на Xbox-a, ръчкам с Colin McRae 04 и изобщо, както се казва в Бургас, „да не ги занимават“. След малко отникъде изканва Габриел Добреб, тушканият бос, и засядам га си хортуваме. Диктофонът е вклърен и следователно можем да започнем да изстискваме информация от възможно най-правдивия източник 6 Haemimont.

Световната премиера на продължението на Келтските крале ще бъде в края на октомври или в началото на ноември. Идеята га се

ме и учуваща щом само 6 Испания продадените копия надвишават шифрата 100 000.

Продължението ще се инсталира напълно самостоятелно.

Какво ново? Като за начало - гъбе нови раси: картагенци и иберийци. В кампанията на първите се проследява похода на Ханibal към Италия, а в другата е обрънато внимание на трите пунически бойни на Рим.

В продължението НЕ са предвидват концептуални промени като строек на сгради в заведения от Вас градове и т.н. Главните промени касаят темпото на играта и търговията. Ако една стандартна игра при KK приключващо за около един час, то в момента тя се развива в диапазона между 30 и 45 минути. За това способстват по-брзите търговии и променената скорост на единиците. Балансът в расите също е преклон и хардкор феновете на Celtic Kings, които са прекарали часове с калити и римляните може би ще се чувстват малко дискомфортно в началото, но въвежда раси също ги обезмездят напълно.

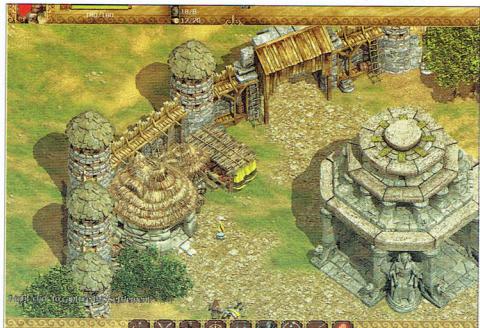
Нови единици в старите раси няма да има, но за сметка на това в играта е засилена ролята на гарнизоне. Новите раси също ще имат специални единици - Иберийците притежават невидима еги-

ти ще е пътят към успеха.

Но итум кампании са гъбе - общо 10 мисии, някои от които доста дълги.

Озбученето, което претърпя най-много критики на запад, е немодерно подобрен. Репликтите на единици са разкошни. Абсолютен култ е репликата „Charge“, произнесена от човек с остръ арабски ак-

тическа гледна точка нещата не са променени чак толкова. Внимание е обрънато на изкуствената интелигенция - в момента едно AI на най-високия степен на трудност сериозно ще го изори, а гъбе ще го омагат по картата. Всички познати от Celtic Kings бъзове са премахнати, а ендъжънът е сериозно оптимизиран.



Haemimont Celtic Kings: The Punic Wars

направи експанзионът на играта Въсъщност е дошла от западните издатели на играта, което не

ца, която остава макава докато не атакува, а Карthagенците боен слон.

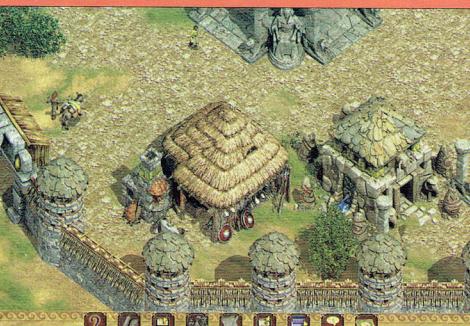
Както и в оригиналната игра, правилното комбиниране на единици-

та, а "Ду юн аши кебап"? направи Васи пломби! В експанзионна че чуете 8 нови парчета, дело на Константин Марков от група Танго, редом със старите песни от оригиналната игра.

И за да замърсим графата с аудио-визуални ефекти дърка да изтъкна, че след всеки гъбе нива ще се разбъде на кратки синематики, чието тяхната цел е да ги пополнят с атмосферата на стара Европа. Някои от тях ще представят знаменити исторически битки или тък обсадата на древни величествени градове, тъй че със сигурност ще има какво да видим.

Бъдещи планове

Хемимонт геймс се отдават като самостоятелна институция през април 2003 година. "Целият гейм ѕклипът е изнесен в самостоятелна фирма, която сама се бори с трудностите", никазва Габи, който е главната бъвша сила. "То-ва ще позоват на фирмата за в бъдеще да има свободата да прави всичко, което съмните за добре с гъби-Българията. Фирмата се самофинансира напълно и именно тя е тази, която избрала целия бизнес - от играете и проруширането до поддръжката по сайтовете. Освен продължението на "Келтски крале" ще се борим да забършим и дружите си съв проекта Skills & Strategy и търбомо българско RPG."



Haemimont

Skills & Strategy

(работно заглавие)

Доскоро около S&S щареше абсолютно непроледна мъгла. През това време Haemimont гостува напредна в разработването на проекта. Компанията хвърли побеже съветника около играта на тазгодишния E3, когато представята ранен бил на мяжната стратегия. Последният попади и в нашите ръчички за едно месече и, както може би се досещате, ние не му отказахме.

Ендъксът на Skills & Strategy няма нищо общо с този на Celtic Kings, както се преподава по-рано. Играта отново е в 3д изометричен терен и изуизуални единици, сарди и други обекти. Освен прекрасният Antialiasing, който залажда ръбовете на всички обекти и ги кара да излъскват съсъм реално и на място си, в играта е

няня девелърски отговор – „И на гърете“, но след като се сблъскас с Върсунга, за която стана дума по-горе започвам да вървам на това. За съжаление подробности около съюзета не мога да изнеса.

Всичностото Skills & Strategy наподобява донякоге WarCraft 3. Така например и тук присъства RPG елемент – ще се разделят умения, ще се използват предмети. Ще има и герои. Те са побече от един за раса, а класовете им ще са гъва – магьосници и бойци. Интересно е, че героите ще могат да си купуват умения. Златото и кристали са гъвата ресурса в играта. Самите склонове са стапенувани на три нива – за да раздърнете 2-ро

ниво



да си зашеметявате за известно време, както и фактът, че никој можат единици получават бонус, когато са група и атакуват компактно – като един.

Картите

побече заблагодарявате, толкова побече отговори за противниковите войски ще имате.

БЪЛГАРСКАТА ГЕЙМ ИНДУСТРИЯ 2

Включена и превъзходна партитъкъл система, позволяваща направата на по-красиви мъчи, експлозии и т.н. Тези графични благуинки ще легнат върху системните изисквания, но може да сте спокойни. „Главната ни цел е да правим игри, на които хората да играят спокойно“, каза Габи.

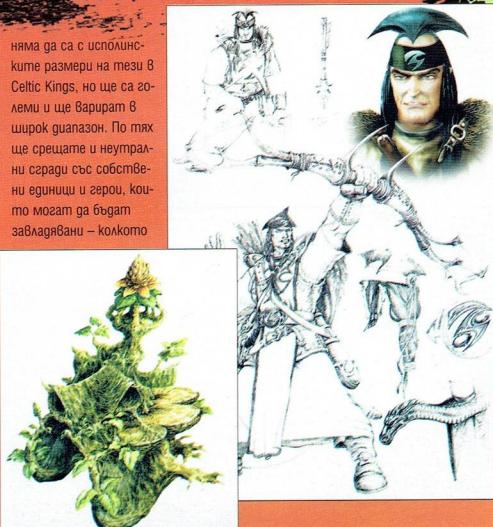
Както жанр Skills & Strategy се явява стратегия във фентъзи свят, чито земи ще бъдат насеяни с от природни ресурси. И покато във 8 Келтски крале разлика между расите ще бъдат на път да създадат стратегически възможности, то S&S всичко ще е създадено от единици.

На Въпроса ми „На кое по-серизно ще наблюдавате – синът или мултплейър?“ ми бе даден типично

склон на трябва 1-бо и т.н. – и са 7 на брой (поне за момента). От мяк ще можете да избирате да разбиеате само 4.

Акентът в играта е съсредоточен върху управлението на единиците на ниско ниво, и както казват WarCraft специалисти – върху „микромто“. Докато в „Келтски крале“ ставаме свидетели на битки със стотици единици, то тук в едно мене надади ще участват побече от 40-50 юнита и е от съществена важност правилно да управлявате всеки от тях. Правилният подбор на единиците във войската е ключът към победата. Различните юнити ще си помогнат един на други по време на бой. Ако комбинирате юнита със поддръжка се юнита ще получиш силна комбинация способна да преодолее сърди атаки на противника.

Интересен новост е, че освен да убивате враговете ще можете и



БЪЛГАРСКАТА ГЕЙМ ИНДУСТРИЯ 2

Haemimont

Bogodom™

След като изгуборихме цяла една страна от касетката в съктелефона (е-на втора, от която пътна с разсъжденията на Freteam относно Blizzard), добре време за кратка пауза. Най-малкото устите ни бяха леко напрежени и спешно се нуждаеха със захранване с H2O. Докато се приложи си наливаха вода от чаша, в смята се заформи госта солидна тъпла, която с нетърпение постави диск на Futureta и Xbox-a и в следващите няколко минути (общо ге, половин час), всички дружно се смяхаха на простото им на Бенфор и компании. Върхаха се пак на масата и на фона на десетина, пръскъващи се кукотам хемимонташки, пропължихме да разпитваме Габи...

Първото българско RPG можем да очакваме най-рано през 2005 година. Тъй като проектът е все ще е ранен стадий на разработка различни части от информациите, която ще прочетеме по-долу могат да се окажат неберни и да не блъзнат във финалната версия на играта. Засега ни е известно, че

В началото на играта ще може да изберате между четири персонажа – юноша, духурче, елф и гигант, като интресното е, че вие няма да сте единствен в своята на Бодом, който се стреми да изпълни квестовете в играта – срещу вас ще има около 16, водени от компютърта противници, които ще преследват същата цел. Например, ако ти не спасиш принцесата, която е заключена в най-високата кула на замъка на еднокожи със самотен остров, бъди сигурен, че някой друг ще го направи. Принцеса е все пак...

Нешо побече гори някой друг да изпълни генералния квест, играта няма да съврши.

Та че притежава някакъв генерален стопилайн, но няма да изисква от вас да го следвате. Свободата, която ще бъде дадена е доста золама и спокойно може да се каже, че в този аспект Bogodom ще е на нивото на заглавия като Morrowind и Fallout. Във своята на Бодом животът ще си върви независимо от вас, непрекъснато ще се случват разни неща, от които ще зависи първо целята на играта и второ,

развитието на съответния герой. Това, кое то е съвсем е, че заглавието на Haemimont ще бъде с отворен край.

Героите ще се делят грубо на два основни класа – бойни и магьосници.

„есъ кукин“ и „хег къвшин“ гайдар и после пак и пак... Освен това постъпките щи ще се разпознат и ще оказват влияние върху отношението на NPC-та ти към вас.

Предметите, героят ще си има



Докато първите ще могат спокойно да боравят с оръжия и да „въртят“ невероятни комбинации на по-късен етап от играта, то другите ще могат да касират магии от някои от петте мачевчески школи – Earth, Fire, Water, Wind и Death и то с голи ръце. Самото изпълнение на магиите ще бъде доста ефектно като ще съчетава елементи от източните бъдни изкуства и невероятни светлинни и прочие ефекти. Магия по-широко нюбо ще кара играча да извършива около десетина движението. От друга страна по-сериозно разчитате бойни ще имат neverending битките с арсси много бъдкиания, което също ще смазва с визия. Изобщо играта в това отношение ще се разнесе с файтърите.

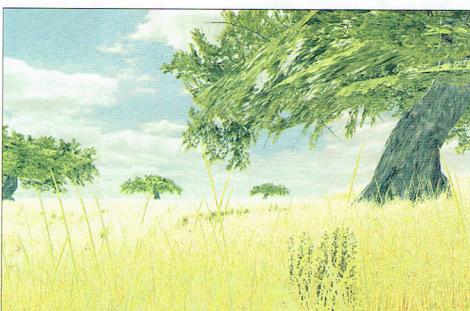
Но ето го и най-интересното – упражнението на юнчко това ще съвдажа до вътре бутонка на мишката и няколко клаивища на клавиатурата.

(Поне това обеща Иван Атанасов – Водещ дизайнер на проекта – но ние все пак го нарекаме да си постреме кулмиче да кълне на него и да се закъваме тържествено, кое то той и направи, така че можем да му се доверим.)

Bogodom има във враждуващи фракции, стремящи се към едно и също – едната лоша, другата добра. Вие също ще можете да бъдете и добър и лош и да се присъедините към която от двете страни предпочетете. Естествено изборът ще има да се счита за окончателен и за няма време можете да смените страната и от своята да се

превърнете в ходещ „есъ кукин“ и „хег къвшин“ гайдар и после пак и пак... Освен това постъпките щи ще се разпознат и ще оказват влияние върху отношението на NPC-та ти към вас.

Предметите, героят ще си има



Любопитно ни беше да разберем върху каква платформа ще е изградена играта. Оказа се, че слег като сме съмнили няколко ролями 3d платформи. Haemimont са решили сами да напишат енджина. Интересно е да се съмниме, че компанията хъръла поиздрави към Xbox и нищо чудно да видим играта и за нея.

P3

Какво можат да съмвлят
две души, които едините от тях
в едки добър дизайнер и живее в Со-
фия, а другият – върбокасен програ-
мист от Пловдив? Отговорът е
прост – РЗ (работно заоблаче). След
преди вече писахме Венчия за този
небъдирамо амбициозен проект,
който време да поразумим какво се
слуша месеч по-късно. Ментхалинса се
запозна с Елена и споделили

към офиса на 5th Degree, където се разположихме на едни удобните диванчета, покичнаха ни в количка и се почубстваше бахи хор спире супер стилиния интериор. Петьор (програмист) се оказа южен фен на Star Craft и след като наядго и нашироко званието с Freeman се отпраждах на едва ли интимно споделение от възхищението съм Kaelthar, решихме, че е крайно време да сглътнем по същността на Въпроса – *Ще ли я боде тази игра и какво по-точно ще представя мята?*

„Ще гледаме да я бъде...“ ня от-
зовориша Жоро и Петър в един глас
– но конкретната не можем да го
кажем.“ Жоро ни пусна едн 15 мину-
тен reel на 5th Degree, след коий-
то ни спомняше с отборен устен, а
той завърши „Та, общо взето ние сме чи-
прабим синематизите и ще гоним
Blizzard качеството“. Ами, как го ба-
жка... след този reel му вървам на че-
зека.

Естествено синематичните неса най-важното в една игра, тъй че да започнем с по-basic нещата. Р3 е НЕстандартна реалновремева стратегия. Като изпълнение на игра е издържана в арктически теми 2D едници, спадащи от категорията на

3D изометричен терен. В случај, че си стап прочели прештитаната на спомени ја имаше јасно и веднаш. Графички експерти како anti-aliasing, particle ефекти и т.н. не се пропуснати. Интересно е да се спомени, че Богата ја играта никога не е анимирана, а за неј се пише специјален алгоритам, чрез којто ще се

„Расуме“ ще са гве. И гвеме рази са извешти (говек - никаку.

извънземни), като единищите ще са преставени само от Военна техника (демек – не очаквайте човечета). Май прекаявам със скобите (демек – га не очаквате повишението)... Освен тях на картиите ще има неупръжнати раси, от които ще можете да наемате единици. Воените гейстбийши ще се развиват по земя, въздух и вода, но ще се отнасят за последните – за сега там работят не е много ясно, като разпространящите сънят, че могат да имат известни проблеми с баланса, породени от плаващите сънници. Но всъщност, земята сама

Ресурсут 8 јагата е егун – ...а сега ге, как га до нарека – енергија најавува. Определен лимит енергија за произвoдството на едништве, която ще постапва за единица време. Тo-ест – трупно ще можете да избогатите побче едништво от промишлника и да го смажете с количеството, акцентът ще е постъпен върху тапки-матка. „Добре но, не се ли губи ид-ята на експланшането по картата – тозаза?“ – този въпрос назря в гла-вата ми и аз побързах да го задам. Оказа се, че от по картата ше им-нейтрални сгради, които при забля-дване че наливат допълнително енергия върху болница. Щи машини

След като добиеш на ресурси е сплестен, че вниманието на играча ще може да се концентрира във воените дейстията, респективно – върху единиците. Характерно за тях ще бъде прупането на експираицън, което ще води до създаването на гепор по есемпънът, а не както е в WarCraft-a, на речим.

Колкото го единиците – те ша са: Всекакви видове танкове, бронетранспортери, хеликоптери, транспортни хеликоптери, кораби (които както разбрахте вече не са ясни) и т.н. Нещата с наличието на самолети засега стоят като ги имам, то като „самолетите не се възпитават в гарнишъната на воината, такава каквото я мислим в играта, прекалено са бързи и имат нужда от огромно пространство за заход, но ни се иска да сложим гарнишън на самолет, а това, коели го задвиква да е алгоритъмът за движение на хеликоптер, както е в StarCraft например“.

Ясно изразената цел на първите да направят колкото се може по-реалистична игра очаква и още един – свежени до момаден минимум Sci-fi елементи и нюкави по-футуристични опълчици.

Още много неща си поприказвахме, но по молба на разработчиците, те засега ще останат тайна. Това, което можем обаче да споделим е, че гори на този стадий на разработка РЗ изглежда смазаваща детайлно, а що се отнася до експлоатиране... чупите ме добре: НЯМА такива експлопции нито други огънки!

„Ше гледаме да си добвашим израма. Камо му го ѹде времето ще опитаме да си намерим разпространител, да наемем побече хора, да снимаме филми, да рентирдаме синематиш, изобщо да правим големи неща.“

*Пожелаваме Ви го от Все сърце,
личове. Успех!*



гъврасу²⁹" отговора на Петър бе следното: „Когато имаш гъвраси, трябва да балансираш три игри – 1vs1, 2vs2 и 1vs2. Когато расите си при, пак балансирай 1vs2 1vs3 и 2vs3, а останалите варианти – к'то по стапне. Нашата цел е да не претпътуваме нещата и затова решиме да направим 2 раси, но всеки варианти игра с мята е членаресен.“ А баланси в тази игра ще е доста захващ, тъй като идемте в РЗ да бъдат силно мултиплиеър ориентирани. Синхронизирайте ще има, но нездобото основно предназначение ще е да ги поддържат за мрежодобъл игра.

Българската Гейм Индустря 2

Black Sea Studios

Knights of Honor

В случай, че си бил български рийнджър-телек в Ирак през последните няколко месеца, бих искал да те уведомя, че Knights of Honor е новото име на стратегията Stone & Steel, която Black Sea разработват от извъншно време. Тя е реалнобройна стратегия, чието действие се развива в средновековна Европа. Графиката е напълно 2D, като изключим терена, който е изометрично 3D.

Но да оставим тия базови лафове, нека хъръмим поглед към даек по-важни неща.

In Knights of Honor можеме да забравиме за микро-менеджмънт. Нещата са на едно друго – много, много микро-ниво. Търбо си представяме как излекват наешата през очите на един крал, после си ги представяме пред мези на добром духче, което буди нас краслството. Именно това ще е позицията, от която ще играеме играта през по-голямата част от играта.

Knights of Honor ще предлага, както синхелгейт, така и мултиплейър режим. Синхелгейтът е, грубо казано, разделен на шест кампани, едната от които ще е българска, а мисиищте ще са нещо като симуляция на белите исторически битки. Със симулиращи са засели немците Virgin Lands – автотри на кичкетама към игри като Cultures 2 и Aquanox 2. Skirmish модът позволява да играе-

те на цялата карта на Европа, докато не покорите континента или не изпълните някое от другите условия за край на играта. Мултиплейърът от своя страна ще поддържа до шест човека в мрежа и отново ще е съсредоточен изцяло върху битките.

Според Веселин Ханджев, основният чар на играта ще бъде Skirmish частата, тъй че в тази стапния ще се спрем по-добро имено на нея.

Над-напред ще си ще наложи да избереме исторически период – изборите са три: Европа пред 800 година, пред 1000 година и пред 1200 година. Следващата стъпка е да избереме фърквата. Този избор е от жизнено важно значение, тъй като игратата има специално обособени степени на трудност, а ще зависи от големината и благосъстоянието на фърквата, която сме избрали. Един е за започнети с Германия или Франция, а съвсем друго с Уелс, да речем. Има значение и местонахождението на фърквата – с колко съседи граничи, има ли излив на море и т.н. Изборът се простира между 26 кралиства, които ще бъдат различно съчинени през трите периода, за които стана търпът по-горе.

Съветът на Knights of Honor е разделен на малки провинции и замъци. Държавата на играча се състои от няколко провинции. Например Йорк и Британия са провинции на Англия. Всяка от провинциите си има свояте специфични качества. Ако в Йорк мо-

жеш да добиваш желязо, то в

Британия то ще е дефицит. Има и области, които са изключително важни, тъй като само в тях може да бъде добиван никоб от уникалните ресурси в играта – за всичко слег малко. Обикновените ресурси са злато, търва, камъни, храна, желязо и слама. Златото се лъжи от маски, благосъщинение на умения на Вашите благородници, от търсения с други държави и чрез спийони, изпратени с цел да заградят нещай борбен резерв :-). Държавата, камъните, храната и желязото се добиват по обичайния за стратегии начин – тървосекач, каменоломни и мини. Интересен ре- курс представлява Славата. Когато превземеш чужъд замък, напрвиши някаква добра дипломатическа постъпка, забезвеш някакъв артефакт или

уникателен ресурс точките щи Слава растат. Благодарение на Славата можеш да разбиваеш и поборяваше уменията на благородниците им до ру на самия крал. Всъщност това е само едно от местата, където можеш да инвестирате точките Слава. Но за съжаление от Black Sea все още не искат да излагат, какви ще са другите приложения на този ресурс.

Като стапна сума за благородници – всеки един от хългатата има по три умения (общо уменията в играта са 30), които помагат по най-различни начини – примерно като управлявате на провинциите. Единствено кралът има четвъртото умение, кое-то влияе върху цялата империя. Например ако наш рицар има умението dread, противниците му много по-лесно ще уплашат в битка и щансът да гезертират се увеличава. Тук ще спо-



менем и за Моралът като фактор, тъй като той се очертава да бъде основната въвеждаща сила в тази игра. Засега не можем да изградим поборности около него и десетки фактори, които можем да кажем е, че с побеждено Морал и подхвърлящите умения на благородниците ще можем да побеждаваме армии, пребъзходящи замъ- шата във вълни.

В играта има над 30 вида военни единици и ще е нужно много внимателно да окомплектувате армиите си. Естествено в изграждането им ще зърнем на златото има основна роля.

Най-успешното съобщаване с кълчетата се осъществява посредством търсивия. За да търсвате с



да
гена сържава,

естествено вървът трябва да сключите търговски договор. Колко успешна ще бъде търговията с Външната сържава зависи от отношенията ви с нея, големината и благосъстоянието ѝ и т.н. Ако сключите договор с добре развита сържава, като например Византия и сът в добри отношения, търговията ще бъди добре. Но ако вие, като голяма сържава, се обърнете с някое по-малко по размери кралство търговията с него няма да е особен избор. И със същото естествено се получава положение, при което по-малките сържави трябват подкрепата и търговията с по-големи, защото това им осигурява сигурно съществуване и пари за поддръжката на погач армия.

Дотук добре, но нека поговорим за аспекта, в който Knights of Honor ще преписва правилата на жанра – а именно дипломацията. Във версията, която имахме честта да раздължаме не беше изцяло готова, но от това, кое то видяхме, а и от обещанията, които Весо ни даде сме сигури, че по-добра и тънка система за дипломация до момента не е правена. Ше подкрепи сумите си с пример, директно взет от една от игрите, които направихме. На дипломатическата карта установихме, че България е в лоши отношения със Сицилия. Сега, понеже ние си падаме леко гордии почесе решимки да разберем, че сицилианската мишка „се фаянса“ в малката им, спретнати баничка. Единствените ни проблеми бе, че си бяхме избрали да играем с Англия, а тя, както се досещаме, се явява на леко далечко от ензото до на конфликта. Какво направихме呢?

Видяхме, че ималищите са в лоши отношения със Сицилия, предложихме им пари, търговия и една от пропините ни, при което те естествено нападнаха сицилианците. Пробиняните си я забезеха обратно не след дълго, тъй като и е под носа, а Италия е в ония край, а българите си казаха „Хъла, ти са чи побел!“ :-). Естествено по време на всякакви преговори може да се допадате до башня съветник, който ще претегля дали предлаганото от вас или от браза е ъз ваш ущърб или сте на галавера.

Ако някое от действията ви предизвика недоволство у народа ви – например сте увличали сериозно данъците или военните действия с

някоя страна са прогължали прекалено дълго, има опасност да избухне бунт. Тук отново на прегор план използва дипломацията – можете да преговаряте с преходите на тези бунтовци и ако изискванятията им не са тежки да си спестите битките. Ако обаче не изпълните изискванятията и не вземете мерки, бунтът заплашително ще се разрасне. Като следствие на това предуготовят ще си „възприеди“ исканията и работата ще стане по-серioзна. Доста сериозно всъщност, тъй като бунтовниците дори могат да обявят независимост и да се отплатят от вас. Хуба-



бъде убит в битка или юк да умре от старост. Тогава на него/ко място ще замени наследниките му. Ако няма наследници, можете да поставите на кралското място някой от другите благородници. И тъй като уменията на следващия крал ще се генерират равномерно, ако той не ю попадне, можете да го убийте, използвайки шпионите си. Те от своя страна ще са осъм на брий и ще изпълняват най-различни задачи: да крадат от противниците, да ю сънасят“ слухове, да подглеждат бунтове, да убият тайните чужди благородници, при изключително добро съчленение на обстойствата – гори крал, и т.н.

Както само видяхме Knights of Honor се очертава да ю една различна игра. Тук трябва да спомена, че не сме казали и една трета от нещата, които видяхме и знаем и които ни карат да търсим, Black Sea Studios ще извадят“ хит на пазара. С умлив геймплей, галерка окото 2D графика, размазашка сънендръп, професионално озвучен реплики на единиците и 12 сънематика та има. Всички преподаватка да се превърне в макара.

Датата на излизане ли? 2004-та, май.

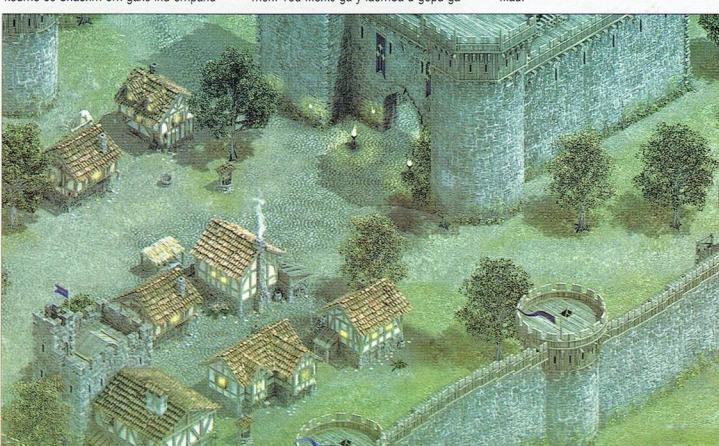


бото на бунтовете в други страни е това, че можете да соборите с лидери им и срещу съответен брой фаникъри знаци да ги убедите да присъединят Външната провинция към Вашите владения.

Освен обикновените ресурси, за които стапа сума по-горе в играта присъстват и т.нр. специални ресурси. Те са 16 на брой и са разхъръчани от различни провинции в цяла Европа. Пример за такива ресурси са сребро, злато, сол, мастило, пергамент и т.н. Има 8 екзотични стоки, които се внасят от далечни страни

и могат да бъдат намерени само на пристанищата. Специалните ресурси и екзотичните стоки са важни, тъй като са единствения начин да разивите някой от външните kingdom advantages – специфични предимства, за всеки от които са небюхоми че-мири по редките ресурси, а в резултат получавате силен бонус за кралството си. Ако комплектвате всички тези кракси предимства, печелите кралят.

Кралят, противно на всички очаквания ю си бъде съвсем съпътен. Той може да участва и гори да



ПРОИЗВОДИТЕЛ: NIVAL INTERACTIVE РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: JOWOOD ЖАНР: ТАКТИЧЕСКИ ЕКШИН/RPG САЙТ: WWW.NIVAL.COM ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: ОКТОМВРИ, 2003 ОЧКАВАН/В: ГОЛЕМИ

Silent Storm

Автор: Penthesilea

Имало едно време една игра. Blitzkrieg. Тя била гениална.

Имало и една държава. България. Тя била гладна.

Имало и едно списание. Gamers' Workshop. То било... ПЪЛЕН ШИТ КОПЕЛЕ! Щото не разказало на прегледнелите за гениалност геймъри за играта и те масово я подминали.

Задало се обаче следващото заглавие на талантливите гейм разработчици и списанието побързalo да поправи грешката си.

Значи? Има още надежда за него...

Bички забелязахме как в един момент мигата ни столица се превърна в голяма пицария на парче. Някои започнаха да обсъждат как един почен ли да праи пари от нещо, докато вместо да си твърсят място под сълзчето, използват готовата му, или поне очевидно изпътана рецепта. Ако това може да подейства като успокоение, поне българите не сме единствените, които прилагат такива хитри тактика. Защото гейминдустрят в последно време се оказа напълно премълена с игри ала Втората световна. И ако е добре да можеш да си купиш писта буквално на всеки ъгъл, то да плаща за една и съща игра, ако ще и с променена графика, не е приятно. Нито тук да си губиш времето с нещо, което вече си играли.

Затова изследвайки концепцията на Silent Storm не можах да направя много побещ от това да застанам с отегчение и да се призоват за една безлична статия за безлична игра. Но! Какво се оказа всъщност? Четемте и ще разберете.

Много баби, хилаво дете?

Ако сте се зачели в карето под залявашто, точно след гледане точку зад жанра, вероятно и вие, като мен, сте поглеждали със стъпено недоумение. Никакъл жанра са наклякали около откроето Silent Storm и всичка бърза част от него към себе си. Дали това ще го направи по-силно или напротив – ще го обрече на рахитичност в геймътически предстои да видим, но аз съм върбам, че излеземте да се случи второто със здрави. Ако се чудите как съче-

придвижване, пълзене, заемане на позиция, атакуване на вражески персонаж, залагане на капани и т.н. Характерен елемент е походобата част е т. нар. „Възможности за огън“ (opportunity fire), която се появява, когато противникът играе своя ход и някой от неговите нападне някой от вашите. В този момент, ако нападнатите има достатъчно останали точки за действие (action points), той ще може

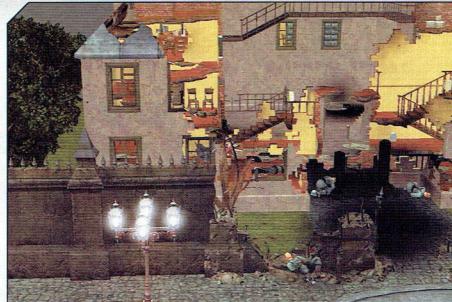
да прекъсне хода на врага и на свой ред да предприеме нещо – нападение или придвижване. Резултатът е една толкова динамична и постоянна смяна на стратегията, която е на ход, че играта става почти реално времеба. Интересен елемент е наличието на т. нар. „придвижване в горд“ – няколко хода подред ще се целият в една и съща мишена, и колкото по-дълго го правите, толкова по-мочен ще е изстрелят.

Като добавим всичко това към придвиждането огромно количество екизи, доволно покрепен от 75-те оръдия (реали и експериментални) от времето на Втората световна война, както и от множество най-различни предмети и елементи на екипировка, спокойно можем да кажем, че Silent Storm има достаоснования да претендира за тактически екизи. За RPG елементите ще стане дума малко по-погребно след малко. Преди това няколко думи за:

Кампанията...

„Open Ended“ (С отворен край), това е било първоначално името на Silent Storm, така че сами същите доколко линейно приключение ще очаква. „Съюзът“ се състои от различни задачи и слуги, които се смесват произволно с началото на кампанията – това означава, че дошли ние не знаем, колко мисии ще трябва да изпълниме, преди да стигнеме до края на кампанията –

тават толкова жанрове, отговарящи в прости – представете си



ищо като Jagged Alliance. Какво имам предвид? В началото на всяка мисия игратата мяче реално време. При контакти с врага обаче (а това означава през една глътка част от геймплея), защото битки в мята игра дават бое) тя преминава в походоб режим. Всеки персонаж от взвода има точки действие, които използва за изпълняване на множество задачи –



Всичко зависи от следите, които получите, в какъв ред и кога ще си на картата отврят мяте, а често ще преоставят и побече от 1 местност – сподела Водещия дизайнър на играта Дмитри Захаров.

Можете да играете, както на страната на Съюзниците, така и на Оста. Всяка от страните си има отделна кампания и по три досъстъпни нации (САЩ, Великобритания и Русия за Съюзниците, Германия, Италия и Япония за Оста). И дветема кампании се развиват около проникване на нацистите в Англия. Плановете на немците са да изпробват едно от страхотните си тайни оръжия върху Острова, а пък британците от своя страна просто искат германците да си тръгнат, по възможност с краката напред.

... Графиката и Физични Енжини

В съгласие с последните тенденции Silent Storm е симулирана в триизмерността, която Богу със

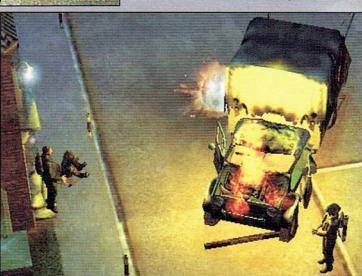


зимно или пролетни времена и т.н.)

Персонажите ще бъдат чудесно анимирани както по време на бойжение и стрелба, така и при изпълнението на слепчанини задачи, във въздуха и на земята (и единствено ултимативната за всичко човешество) – умирането.

Тук агус се изкушават да наблюдават във философския бебър, надълго и нашироко разсъждава

щите да пристъпват просто тъкът философски елемент, а не да ги превърнат в трак-



мат, така че да преминем на-

татъчни, за да измъкнат всички обещани прелести от играта.

Не пакай старило, а памило...

Казано иначе – екипирашът е Важен. Освен че живьоритът ни го дава изключително, тази игра също ще го прави. Ше разполагате с група от 5 човека + 1 лидер, която ще



себе с целия възможен арсенал от ефекти на 3D-то, като се започне с оглеуланото отражение и насочени светлинки, мине се през тъкстури и анимации, и се стигне до въвеждащите ресурси на системата за траектории на отломките и климатични ефекти. Енергийният активно ще ползва вътрешен mapping. Ше виджате прозрачно стъкло, отражения, сенки и страхотни изледжаци гъди и среци. Персонажите ще бъдат раздвижвани посредством скелетна анимация, ще имат и зони на поражение.

Камерата ще позволява на играча да увеличава, върти, наляга



на същата същност на съмртта и обяснявайки защо тя е най-значимото събитие и предизвикателство за разум и как в ней-висока степен в нея е пълнен геният на боязния промисъл, ако изобщо има такава; ба обоснова защо трябва да ѝ се обръща особено внимание... Но евха ли точно това бихте искали да четете. Освен това ще раздадат пропорчка с статисти-

чески погори на някоя сърдата мята ще се срине, ако са по-малко са по-частично ще се срутят. Обективите ще са използвани 3D рендерирани, всеки със свои характеристики, способности за пълност и тегло, като всичко това реално ще влияе на геймплея, постигайки във въм стратегически решения.

Успокоявашо е, че една

GeForce 4-ка и много RAM са доста

създадете от нулата. Ше можете да изберате сред множеството персонажи (представляващи различни националности, характеристи, пол), разделени в класове – картечари, разузнавачи, гренадири, снайперисти, лекари и пр. Ше можете да създавате и класове по собствено усъмнение.

Всеки от групата ще печели точки опит по време на играта, които да разпределят сред уменията си. За отбележане е, че те са различни, в зависимост от класа. Ше има стандартини умения, като точност и сила, но също и по-тъкло специализирани, например лекарски умения, пренасяне на ранени и т.н. Ше можете да заборавяте в борбеното със съдението (не модела, а самия предмет). Създаването на персонажи, прулането на опит и разпределението му върху разнообразни умения и характеристики определят ролята и окраска на Silent Storm.

Направи си сам

Ше завърши с добром новина, че в играта ще има и силен MOD-редактор, който ще позволява на израчните да създават собствени карти, нови 3D герои, предмети и тъкстури, създават собствени кампании, както и да променят физическите свойства на всеки материал, споменат отгоре.

Какво да кажа за финал, освен „Братуиците гаяят!“ (copyright pEd). Голяма част от бъдещето на гейм индустрията ще се кюде в Русия, помнете ми гумата.

ПРОИЗВОДИТЕЛ: IC COMPANY РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: CODEMASTERS ЖАНР: СТРАТЕГИЯ САЙТ: WWW.CODEMASTERS.COM ДАТА НА ИЗИДАНЕ: ПРОЛЕТ, 2004 ОЧАКВАНИЯ: ГОЛЕМИ

Battlefield Command: Europe at War 1939-1945

Автор: Duffer

E

вех, спомени...

Помни търпите анонси на Warcraft III. Громките обещания за уникатна, хибридна крос-плоска между реално-времеен и ролевия жанр. Помни, че много неща бяха обещани, а малко – осъществени. И, ще ме извиняват заклетите фенове на играта, но „Крафтът“ се оказа просто поредната стратегия в реално време. Брилянтно изпълнена, стратегична игра, далеч по-семпла и комерсиална, отколкото се анонсираше в началото. Много от истински унищожители идват бяха отхвърлени, други префасонирани. Разбираемо е, да се балансира перфектно една игра с прекалено много инновации в геймплея и трубоукла и тежка задача, а рисът масовият геймър да я отхвърли, независимо от положението титаничния труд – прекалено големи. Blizzard заложиха на сигурно... за пореден път. И поне от пазарна гледна точка не сървиха. И вече не са могат „Номер един“.

Хрумбало ли ѝ в никога, докато се взират с надежда в американските разработчици, очаквайки препетното Ренесанса на PC игрите, че не гледате вправилната посока?

Ами замисляте се. Зашто уважаваме дружъзя, истинският Diw Zapad за PC залагвати днес в бъдещност Diw Изток и ако търсите реболюции, нови жанрове и нестандарти решения, ще трябва да обрънете гърб на „Великите“ Шати и да погледнете малко по-наблизо.

Ком 1С га речем. Феновете на IL-2 Sturmovik безспорно знаят и следят зорко това руско гейм студио, която успя да създади ну побежче, ни по-малко от най-добрия самолетен симулатор до момента. А, поне според информа-

та, известна до момента, Вероятността Battlefield Command да е следващият голям удар на руснаците е огромна.

Първоначално бях леко притеснен, тъй като видях е с просто око – 8 тази игра за пореден път се нищи вече крайно преексплоатираната и, поне според мен – поизтърканата тема „Втора световна война“. Явно това не притеснява особено разработчиците, сметнали за целесъобразно още единък да ни слушнат сред бойните полети на Европа, 8 лята битка с фашисткия Враг.

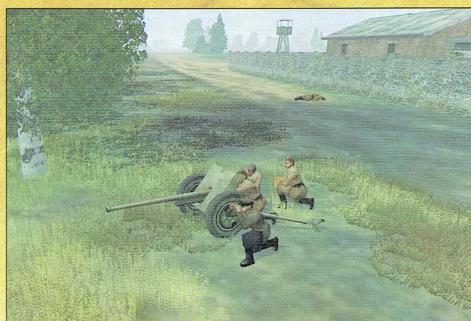
Когато нещо работи добре, не го променяй

Виждате, когато нещо трябва да се обясни максимално кратко и ясно, човек трябва да потърси Квинтесценцията му в народната мъдрост и наима да сърви. Нямам нужда да откризваме всеки път колелото. Вместо това в по-уместно да се замисляме как да му намерим по-добро приложение. Виждате ли, с рисък малко да се отклоня, бих искал да влемента, че независимо от господстващото мнение, че играчите са несериозно занимавани, ние в Workshop щръкваме да смятаме, че – стига да иска – всеки може да открие в мях попъръжение за животиките истини.

Честно казано новината, че изра-

та ще е базирана на модифициран IL-2 Sturmovik ендъхън силно ме зарадва и ми възлага серийна доза опти-

мируещи същества, че разработчиците ще спестят доста усилия по създаване на изцяло нов ен-



мизъм относно качествата ѝ.

Първо, ендъкънът на IL-2 Sturmovik прекрасно се спрява с изобразяването на терени и единици и позволява постигането на перфектна визия. Нагаждането му ком изометрична перспектива ще їва ли представлява проблем.

Жин, което ще им позволи да се съсредоточат повече върху концепцията на играта, геймплея и баланса.

По всичко личи, че ВС се прави с любов към детайлъ. Зоом-ин, например ще е убийствен. Тук говорим за гладън преминаване от перспектива „птичи поглед“ до гледната точка на отдалеч едница – бих тя пехотинец или някакъв превозно средство. При това без да се губят визуални подробности – Водищите ще носят характерните сиiformи – ако оглеждате група германски бойци например, лесно ще определите кои са обикновени каишари и кои са числят със елитните Waffen SS. Отделно всъко пре-



Всъщност сърдечното ще бъде моделирало в своят въвеждащ сценарий с реалници от промотори – автортите да използват колосалното количеството снимков материял, оригинални схеми на оръжията и бойната техника – така че край на еднаквите или фантастично изглеждащи военни единици. Играят със поддръжка DirectX 9 – атмосферни ефекти с побечи или по-малко реално отражение върху глъбимата, деформирането на терен и... прогресивно снижаване на кардрире. В зависимост от това, колко точно видуто великолепие ще покаже. Само можем да се наявяваме, че ще финансираме създаването на игра, която ще е създадена и с безумни

Правото на избор

То, както Всички много добре знаем, се Богу сред исконните блага на демокрацията. Сведено до Battlefield Command едно от нещата, в които се изразява това право е например изборът на нация.

Можете да предпочетете една от 8-те, спред които Великобритания, Германия, Полша, Унгария, че дава же и Канада. Акцентира се върху ис-

торическата достоверност – всяка една от 100-те игрални мисии ще бъде основана на реали битки, състояли се през Втората световна война, а за разработването на изразните карти 1С са използвали автентични бъзулски снимки на съветските и местните, тактически военни и географски карти.



Добре - Всичко това е много хубаво, но не е нещо невиждано и нечувано досега. Но ето, че стигаме до наистина интересната част – геймплейт.

На първо място ВС не е точно традиционната реално-временева стратегия. Не очаквайте обичайно-

то „събирай ресурси, изгради база, построи армия, наритай Вражеските задници“. ВС е тактическа во-

лява както детайлен контрол върху всяка единица, така и възможност да представиме тази задача изцяло на компютърната изкуствена интелигент. Така например отвежданият танк никога не е самостојтелна единица – за да стане боеподобен, той трябва да бъде снабден със съответните амуниции, както и да се подбере танков скапитан, който ще го управлява. С тази задача израчун може да се замести само или да остави на AI да подбере най подходящите според него муниши и бойци. Това ще важи и за оръдията, картечниците и другата бойна техника.

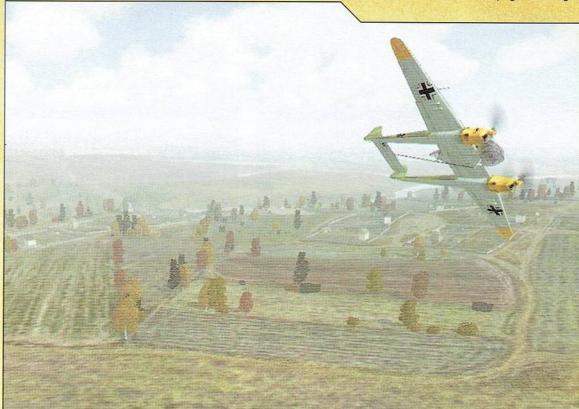
По отношение на оръжията израства що е преобладаващо разнообразие. Само през оните срещу ще боят общо над 320! Самолети, танкове, камикзи, самодържани оръдия – всичко атентивно излагадо и съмртоносно. Некомата ще борави с леки оръжия като пистолети и пушки, леки противотанкови оръдия, ще управлява танкове, АРС-та, полеви оръдия, и гори въздушни подкрепящи единици. Всяка оръжейна система ще има съответните атрибути, като скорост на огън, бронебойност, обсег, а всеки изстреля голямокалибрен снаряд ще се движи по реалистична балестрическа траектория.

точки опит (ability points), при което правото му на избор относно се праворъвява под формата на разпределение на същите върху дадени характеристики и умения на ного-пничите му - например „Взривене на танките“, „използва-

не на артилерия", "старт атаки" и др.

Друга любопитна на подробност откриваме в системата за управление, която ще е доста съвършена и ще позволя-

Задача се една много правилна реално времева роля в стратегията, при това поднесена по начин, по който ни обещава *dogeza* преди година-две. Така че, приятел, хърлрайте едно око в Източна посока през пролетта на '04 и рано тя да бъде. "Пролетта на изпълнението на обещания".



Medal of Honor: Pacific Assault

Автор: Duffer

Bойната... Войната, казват, не се променяла. Така търсещите едно имблематично RPG от близкото минало. В лосандржелското студио на Electronic Arts обаче не мислят така. Дали това ще е за добро или за зло? Награват се теми страстни, ако не да отговори на Въпроса, то поне да ѝ покажат какви надежди га мащат за **Medal of Honor: Pacific Assault**

Ще започна с нещо, което при други обстоятелства бих сложил в края на статията, а именно едно изказване на Мам Пауърс, гладен просичаш:

„Ще се опитаме да направим играта колкото се може по-малко кървава, понеже teen рейтинга е най-важното нещо“

По-нататък пичтят обяснява как Въкличането на огненъвъргачи е все още под въпрос: Всичко зависе от това дали изискванията за "teen" рейтинг ще позволят картината на обхванатото от пламъци вражество, минащи наляво-надясно из бодното поле – крещящи и сстрашаги.

И сега, докато съм още в увогнатата част, ще споделя следното: ние знам как се вмества подобно изискване в иягата за пълно и реалистично престъздаване на бруталната сцена на Войната. Не знам и как една по-чистичка и стерилна война би могла да се нарече реалистична.

Жалко, много жалко – бих доба-
вил. Защото иначе, по отношение
на реализма, Electronic Arts са полу-
жили яволски много усилия. В
светлината на гореказаното обаче
нишо чудно те да се окажат хър-
ленци на вътре

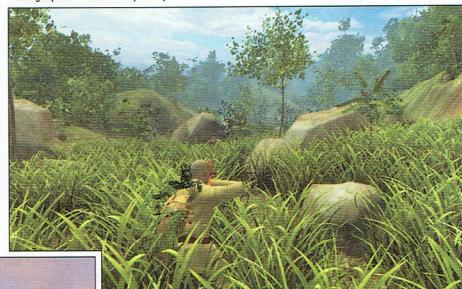
Но стига толкова черни прокопи, да се върнем отново към коло-
возите и да започнем с

Историята

След като предишните Медали на честта така или иначе поизчери-
пиха темата за европейската част
от Втората световна война, явно



▲ Взаимодействието с водните повърхности изглежда смазващо и спокойно може да се каже, че е едно от най-доброите в компютърна игра.



A screenshot from a first-person shooter game. The player is holding a shotgun, looking down the barrel. In the foreground, there's a lush green landscape with palm trees. In the middle ground, several birds are flying towards the player. One bird is hit by a bullet, causing a bright explosion. In the background, there's a tall wooden watchtower on a hill under a cloudy sky.

чала от поредицата, докато В един
мис Том доволно си лентяйства на
борда на паркирания на топло и су-
гурно USS West Virginia, в следващи
върху него се посыпват бомби и ка-

пътя на редник
Колин през битката
те край Гуадалахара
нал, Папуя, Атоли
Макин и накрая го
еяна от най-крепките
войници през Втората
световна война.
Беше кога са зат

За разлика от предните игри от серията, акцентът пада върху от-

борната игра. Колин няма да е поредния „самотен възл“ тръгнал еднолично да спасява света - тъкмо напротив. Очаквам щи реалистични групови тактика, усъвършенстван отборен изкуствен интелект и работа в екип.

Като част от възвода ще трябва да следите заповедите, които командинштвото подава и да се старае-те да ги изпълните максимално точно и бързо. От това ще зависи в крайна сметка степен изпълнението на мисииите. Иначе казано – край на са-мосинхронизацията на действията.

На Всичкото отворе ЕА обещават, че в зависимост от действията и реакциите ѝ изкуственият интелект ще разгира по определен, и то агребатен, начин. Те ще се отразяват на останалите от отряда, както и на под-мисиите, които ще получават по време на кампанията.

Авторите твърдят, че са сло-

Като интересен пример се съчит японските войници, които ще бъдат крайно зависими от водача си и групата като цяло. Ако по време на битка отстраниши въздушния командир, те ще излягнат в паника и вероятно ще се впуснат в агресивна и отчаяна самоубийствена атака. Освен това противникът щял да използва естествените предимства на терена и да геймстафа колективно. От решаващо значение ще е морала - ако не работите за групата, ако не следвате заповеди и не защищавате съотборниците си, моралът им ще падне, а с него - ефективността им.

И докато Всичко гореказано е по-скоро добро покелание (придружено с уислено стискане на паси от страна на играчите), то поне едно е сигурно, относно декларирания от автогитите стремеж към максимална реалистичност. МОН: RA ще бъде една от игри-

Havok

HAVOK технологията е зачленена през 1998 година от Hugh Reynolds и Steven Collins. Това е един от основните цели: интерактивност и реализъм. Играят е за създаване на динамични, живи, дишещи светове. В тях, когато играч или друг обект се движки по екрана, той въздейства на околните обекти и/или играчи по абсолютно естествен, нескрипчив начин. Всички действия съзряват и с произтичащи от тази интерактивност се излизват в реално време.

Елементът на HAVOK са използвани като основа за някои ефекти на „Матрицата“, включени са в продукти като Macromedia Shockwave 3D, Adobe Atmosphere, Discreet Max 5.

Друго основно предимство на HAVOK е, че той без проблемно се интегрира в други енджини, като Unreal и Quake.

Понастоящем на базата или с помощта на HAVOK технологията се разработват следните игри: Painkiller, Deus Ex 2, Thief III, Max Payne 2, Starcraft Ghost, Brute Force, Half-life 2.



те, използвани в новия физичен енджин HAVOK 2. Двата нај-важните характеристики на тази технология - реалистична физика и великолепно изобразяване и разбиране на моделите на войници и превозните средства.

Лично ще отнема войник, който има над 50 различни „кости“, като само на една са 3; реалистично изобразени военни побърхности - не само като визия, но и като физичен обект; тръба, която ще осигури гриде идеално прикритие и ще съзглажда, когато взводът мине през нея, ще се разбъва от гранатите и картечния оган; взривяващи се и разхърчавящи се бомбени мостове; самолети, които да бъдат съвалени, ще разпадат на парчета, ще вляят като огнен фонд около вас, нанасайки поражения – Всичко това е в HAVOK.

Всяка по-крупна експлозия ще се базира на висококачествени партикли ефекти - пълнища, пушеци, облащи прах. Естествено Всичко това щяло да бъде изобразявано в реално време и... – вниманието! – без усилия, на средностатистическа геймърска машина (а това пък колко пъти сме го чували...)

Благодарение на HAVOK ще се пресъздават реалистични ранни по телефона. Ако в някак мисия Войникът до вас за учили шрапнел - ще допочне покебът миди и ще го пребърже. По-късно на пребържката ще избие кръв, а след като зарядът защаде ще остане ясно видим белег.

Една от опциишите още по далеч - ако в началото вие се останалите от възободителя излекват като сукачета, с току-що наболи бради, то в хода на играта, с трупането на боен опит, Всички ще придобиете далеч по-очукан "Бънчен" вид - брадгасали и мръс-



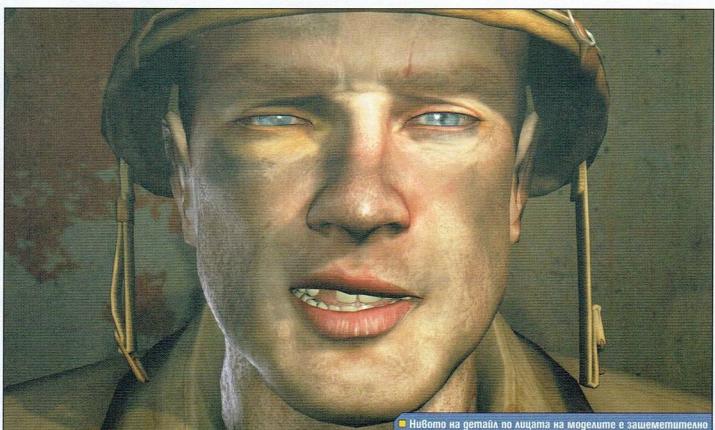
ни, покрити с белези, но и възмъжали - лишиха на дружарите щи ще се състремат и ще загребут. От това по-рано, на съседния етап от разбиране на гейм индустрития, нямаме накъде.

Финален щрих към картината на възобеща се баталност, слагат озбучаването и музиката. Причинено по тези точки никога не съм имал каквито и да било забележки към игрите от МОН серията. Специално за RA са записани звуци на над 21 реални оръдия използвани по време на войната

- карабините и огнебързачките M1, японските пушки Arisaka, автоматите Type 90.

Играта ще включва кампания, състоища се от 7 обширни мисии с 25 сценария, 12 мултиплейър карти, както и нов режим за отбрана игра, подобрен на популярния assault.

Остава само да видим какво от Всичко това ще бъде използвано и какъв пъзел на геймплея ще наредят гореспоменатите елементи. И, по всяка вероятност... доколко детскито в нас все още е живо.



Най-доброто на детайлата по лицата на моделите в зашеметяващо

ПРОИЗВОДИТЕЛ: DIGITAL EXTREMES · РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: ATARI · ЖАНР: ЕКШЪН ОТ ПЪРВО АЧИЕ · САЙТ: WWW.UNREALTOURNAMENT2004.COM · ДАТА НА ИЗЛЪЧВАНЕ: НОЕМВРИ, 2003 · ОЧАКАВАЩИ: МНОГО ГОЛЕМИ

Unreal Tournament 2004

Автор: Irenicus

Напоследък Epic сило заприлича на една друга компания, която има набука да бъльва продължения на килодром – най-вече на спортивните си игри.Правдино, за EA става дума. Както си му в ръбът – но-ва година, ню Unreal Tournament. Конвеирата менденица красиоръчно се очертала и от самото име – UT 2004.

Какво е типично за UT? Особен разкошната графика, още две неща – режимите Deathmatch и Capture The Flag. Особено втория. И до днес UT предлага най-добрият СТФ. Често прави на Epic, поне от моя гледна точка, че не залипнаха в по-сока на Counter Strike и със събреготомича



само в основа, което им се отдава най-добре. Както може и да се очаква, имено Вторък тези гъба режими ще наблюде и новото продължение на играата. Те на практика няма да бъдат концептуално променяни. Малки добавки като dual assault rifle, преработката на никој от старите модели оръжия, бързането на снайпера по пътятта част (това във Втората прокрем е най-безумния снайпер, който съм видях), който пак ще има съдържимето на фиска скорострелност и малък отклик, но при стрелба с него ще създава облак прак, за да замъглява визията и да изгубва на бързите къде са намарите, изчепва спистка с новобъбенявания по отношение на оръжиета. За смекта на това ще можем да си губим на цели 24 нови модела.

По-значително разнообразие се очаква да внесат картите, които ще включват нови терени (примерно планински) и дюри пещери. Част от сърадиците

тък ще са в японски стил.

Както казах – по отношение на стандартните 2 режима – почти никъде ново. Но интересно е какви други

мутилимиевни уобъхолстия ще предлага следващото отрече на Epic:

Assault

Този режим също е познат на феновете на оригиналния UT. Той ще бива препонат в продължението (обяснението на разработчиците е „лиса на времето“), аeto, че сега се завършила триумфално с цели... 6 нови карти. Радвайте се, или плачете – изборът е ви.

Всяка карта бързо ръка за ръка със специфични условия за победа. Единият

трябва да ги изпълни, а другият – на всяка цена да му попречи. В края на рунга гъбата отбора сменят ролята си. В някои от картите, например, ще ѝ се наложи да се докопат до гадена позиция и да я задържат (оцелявайки) за определено време. В друга карта ще се наложи да се доберете до мякът, пробивайки защитата и да откраднете топара. През това време противникът ще обстреля със снайперисти и картичници от ордените кули.



Slomenabaijki
оръдейните кули – 8
Unreal Tournament 2004



Vehicular

Manslaughter

Този режим ще

комбинира черти от

UT 2003, Halo и Battlefield

1942, засега с никој нови идеи.

Всеки отбор в този режим ще

заштита една основна база,

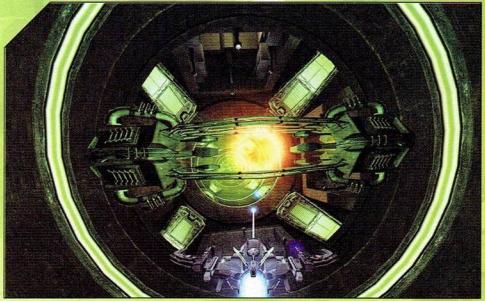
съвръжда „Crucial Power Core“

(CPC). Той като картите ще са огромни, за момчете да използват много от новите

ПРЕДВАРИТЕЛНО

превозни средства, включващи джилове, танкове и гори лепящи машини, наподобяващи хеликоптери, за да се придвижват по нивата. МПС-тата, както и допълнителните мунции, се намират единствено в пръстнатите из нивата „Power Nodes“ (PN), които трябва да забъземите, за да се доколате до мята. Може да нападате единствено намиращи се непосред-

лансирали нещата и не са направили МПС-тата прекалено силно, тъй като те понасят щети и от обикновените оръжия, но най-вече от AVRIL (AntiVehicle Rocket Launcher), изстрелящ самонасочващи се ракети. Друго интересно оръжие е The Spider Mine Launcher, изстрелящ малки самонасочващи се паякоподобни мини, които „запълзват“ към най-близкия враг.



ствено до Вашата основна база PN или до друго PN, което вече контролирате. Целта е превземайки една по една база да стигнете до противниковоото СРС да го превземете и да го уничтожите. Този начин за спечелване на добър приглъд на мащабите на късането от постоянната смяна на позицията атакуващи-заштитващи и поддръжка ерата в постоенно напрежение. Vehicular Manslaughter има за цел да накара геймърите да се бият енергично на няколко фронта, тъй като постоянно има поне една контролирана база и във-три, за които се води сражение.

Всяко от превозните разполага с оръжия и това ги прави походящи както за придвижване по нивата, така и за нападане на основните бази на противника. Едно от най-интересните е оръдие, изстрелящо например на няколко големи плазмени отката, като при уцелване на един от „курициите“ задейства верижна реакция взривявайки всички останали. Ралпторът – побожно на хеликоптер лепящо съоръжение, което едновременно стреля с лазер и със самонасочващи се ракети. За драстичне създателите са ба-

от Epic твърдят, че поведението на ботовете е доста поборено, за да направят соловата игра по-задоволителна, а моделите на героите и анимациите са направени забележително по-добре.

Unreal Tournament 2004 излиза с доста новости и би могъл да бъде класиран като изцяло нов продукт. За шасмите Epic ще запазят всички от UT 2003, както и формата на ботовете, за да могат любители да продължат да правят модове. Новата игра ще използва и софтуерен рендеринг, за да могат притежателите на лаптопи с бързи процесори и много оперативна памет, но без 3D карти също да играят. Интересно е, че играта ще поддържа и real-time voice chat, които позволява на играчите да разговорят, докато играят, както и да дават гласови команди на ботовете. Азки ползвам за предваряване на тактическите планове и команди, той се превръща в основно средство за комуникация по време на игра.

По план играта трябва да излезе по Коледа.

HiComm
Списание за нови технологии и комуникации



РУШИ 21st CENTURY ВОЧ

Сензации от изложението IFA 2003

КАК ДА ИЗБЕРЕМ DVD

JAVA ИГРИ ЗА MOTOROLA T720

НЕВИДИМИЯТ ШЛИФЕР



MERCEDES И BMW КОЛИНИРАНЕ



ИГРАЙ И СПЕЧЕЛИ
ALCATEL OT701



ПРОИЗВОДАТЕЛ: EA GAMES | РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: ELECTRONIC ARTS | ЖАНР: СТРАТЕГИЯ | САЙТ: --- | ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: НЕИЗВЕСТНА | ОЧАКВАНИЯ: МНОГО ГОЛЕМИ

Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth

Автор: Fall-From-Grace

Hяма как да знаете, но аз не харесвам „Властелина на пръстените“. Книгата ми се стори скучна, разтеглена до бедност, монотонна и без близкия план върху събитията - така важен за потапяне в атмосферата. Камо цяло - доста наудна. Може би това е причината да намеря филма за доста по-добро постижение и луксата на „онази“ епичност от книгата, която покъкова просълъвава толкинските Всъщности на мен ми допадна.

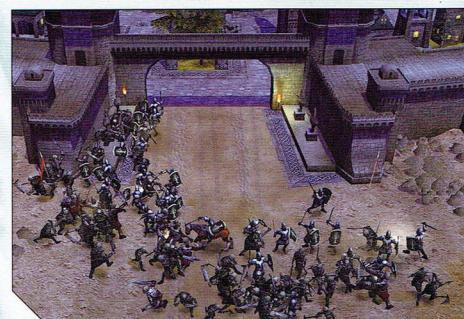
(Доживях и из най-после да намеря единомисленци! 3 типа „хип-хип-ура“ за колегата - бел. ред.)

Говорят що ѝ имат тези глупости, защото никой по-натърте в нещата. Вероятно ще са слоки тук едно обширно лирично отклонение, което да покосне душите ви (хехе). Уви, честта се пада на мен, а аз, откровено казано, не си падам по тези неща. Затова започвам по същество.

Излездях, че госта успешната в последно време, съответно и небезизвестна, компания Electronic Arts, която притежава лиценза на производство на игри по филма LOTR, най-накрая се сели, че държи златна кошка и я държи, образно казано, в килера - между препарата за отпускане на канали и невероятния и не-побитори спрей за почистване на упорити петна на г-р Ото. Вероятно и ѝ все съм забележал, че средата на филма е идеална за RTS с огромни и епични битки между силите на добром и сауроновите войски. Явно и EA никой го в заблъзкал, а резултатът от тази наблюдателност се разразбома от март и носи гъримко-то име The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth - както виждате същински избор на оригиналността. Проектът е поверен на EALA, подразделение, отговорно за C&C Generals и, според сумите на изпълнителя продуцент Марк Саск, ще включва най-големите битки от филмите по „Властелина“. Това означава, че изгарчете ще могат да пресъздават боеветата в Шлемов Дол (впрочем Шлемово Уое като превод винаги ми

се е струвало да е малко по-близко по дух до толкиновия начин на изразяване), Минас Тирит, Исенгард и други с цялата кинематографична зрелищност на филма, което по трябвало да блещат гори скептик като мен.

Въпреки че играта се разработва от скоро, вече е в госта напред-стадий - все пак най-малкото не се налага писането на нов енрик. Тя ще включва традиционните за RTS жанра икономически елементи - събиране на ресурси и строеж на сгради, но начинът, по който всяка от

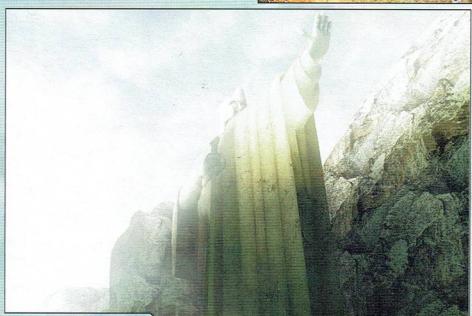


можат да се прибикват в отбрана зад стенините, като ще им се раздават мечове и юбките. Гонорорите също имат своята мъжества герои като Гандalf (които току виждате, че например най-накрая никоя машина) и останалите от Задруата, както и армията на мъртвите, която ще може да бъде прибиквана в определени моменти на бой. Армията на Исенгард ще включва Енти. Само по себе си мъжестви обсадни машини, те ще могат да изтръгват камъни от сградите и да ги хвърлят по вратите си. Най-интересна и неконвенционална се очертава да бъде играта с войските на Мордор. Те никма да се строят, а постоянно ще се изсипват от Черната порта като на конвейер и ще попълват войските ви пред определени интервали. Размерът на армията ще е ограничен само от лимита на популацията и времето. За да бъдате лимита, ще се налага да строите нови лагери, а ако искате по-мощни единици, ще трябва да „взгъннете“ съответната сграда. Например, ако искате един от огромните тролове, ще ѝ трябва Troll Pit. Така, когато гойде следващата вълна, ще има по-малко орки, но тък че разполагат и с няколко орела да трошат глаувите на Брагоз-Врата.

Фокусът 8 мази игра е съсредоточен върху огромните баталии с хиляди (!) единици на бойното поле.

За да се изобразят тези чудовищни количества пиксели, е използван многофиршан енжин в Generalis. Той не само осигурига деформация на терена, но дава възможност да се реализират никои от най-запомнящите се ефекти в RTS игра. Например троловете ще изтърсват бървата и, след едно силен разтърсване, за да се отпъват от досадните листа, ще ги използват като булаци, напасайки катастрофални щети на пехотата и запращайки противника във въздуха. Те гори ще могат да сграбчат стоящите наблизо орки и да ги хърлят по време на битка.

Ехите ще стават невидими, криеци се сред бървата.



та, а Олифантите (бойните слонове) ще могат да прегазват горите по пътя си и да служат като подвижни стрелкови платформи. Тук се явяват никои сериозни въпросителни относно управление. Как ще се още-стремява контролът над стотиците единици на екрана? ЕА обещават, че са намерили отговор: вълчоците са възможност за управление на ниво батальони, което да не изисква умения на панист, за да можем да се набираме на 14 бързи клавиша и бутони на мишката едновременно. За героите тук - тук като те притежават специални умения - се глажира да могат да се управляват на микрониво, без това да ще откосва от събитията нико то мие. Как ще се съчетат тези голяма прийма на управление, засега остава мистерия.

Принципната концепция на боя ще бъде да използвате ефектите и многогодобни единици като пушачено мясо, тоест - давати им да се малят и заброяват за тях. Същевременно ще отпъват побече битимание на по-мощните формирования - гери, Урук-Хай, стрелци, назузи, слонове и подобни, като ще търсите пробиби във фракийски линии, когато да ги използвате, за да обстреляте

бъката във ваша полза. Ако не сте достатъчно умели в контрола, рискувате фронтовата линия да се озове и да загубите търбре много от пущеното си месо.

Да не забравяме машините. Силите на Мордор ще използват обсадни кули и тробусети, изстрелящи огнени кълба (това го има на една от скриншотовете и е място казано впечатляващо). Гонорорите ще имат стени камапулти, за да отрежат сърцата на настрана. Отделно ще има възможност за изграждане на съз-пълзат от разнообразни канапи - казани с връcho олио, скрити стрелци във вътрешните кули, настремени колобе и др., което трябва да внесе никои нови стратегии в преизвеждането на различните укрепления.

За да реализират всичко това, от EA са използвани до неизнаваемост графичният енжин в Generalis. Основният проблем е, че там побежчено е единици с механични и нямат нужда от кой знае колко голям брой анимации, докато войните в LOTR са притесняващо живи и трябва да иззелят реалистично. Темповалите ранна версия на играта се кълнат, че разработчиците са събрали работата великолепно. Единиците са

разтърсват, когато бъдат ударени и реалистично се Ѹрчат, когато им изсилват червата на тревата, а един от най-интересните ефекти е в това, че стрелите остават забити в жертвите си, което прави жертвите - особено по-големите единици - да заприличват на таралеки. Визуалният обик на войните следва пълното този от филма, което ще способства избегването на търбре анимационния вид на побежето фентъзи игри. Вашите хора, орки и елфи се движат добър реалистично, а акт приближите камерата, ще видите как биещите се използват разнообразни атакувашки и защитни движения. Включени са и своеобразни „отвеждани“ анимации - когато не са анакирани с битки първоначално пият, почесват се, скрят, щркат си с оръжията и пр. Тъй като филмът вълни доста от въздействието си на сънничното осъществление, на този аспект е обръщано особено внимание - ако приближите камерата на нивото

на земята, ще можете да видите прекрасните оранжеви цветове на залеза по Вечерното небе. Всевъзможните онзи и магически ефекти въвсякъм видят реалистични сенки и причиняват красици експлозии. Авторите обясняват възможността да възпроизвеждат освещението като активна част на геймплея, но подробностите все още са тайна. Скрийновете изглеждат спомицава добре, което наядва въпросът за точните спецификации на машината, на която ще тръбва това чуло.

Побече подробности по техническата част на играта на този етап не са известни, но не бива да забравяме, че по проекта има още много работи - LOTR: Battle for Middle Earth се очаква да „удари ракетите“

по някое време следвашата година,

което ще разберем доколко всички

се обещания ще бъдат изпълнени и

дали играта ще блечат и заклет анти-толкинист като мен.



ПРОИЗВОДАТЕЛ: LIQUID ENTERTAINMENT | РАЗПРОСТРАНЯТЕЛ: VIVENDI UNIVERSAL | ЖАНР: СТРАТЕГИЯ | САЙТ: WWW.LOTR.COM | ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: НОЕМВРИ, 2003 | ОЧАКАВАНО: МНОГО ГОЛЕМИ

Lord of the Rings:

War of the Ring

Автор: Un-Dead

C лед появата на филма „Властелин на пръстените“ и убийствения му касов успех бе само щърпос на време къмkokala да пропагнат ръце и мастионити в изгланата индустрия. В този рег на мисли, очертаващото се единоборство между EA и Vivendi се оформя като крайно интересно. Някои от вас са спомнили пръвата игра на Vivendi по сагата на Толкин – LOTR: Fellowship of The Ring, която си беше чиста провал. Компанията обяви, че следващият ѝ проект ще бъде стратегия в реално време. След излизането на конзолния еквивалент на LOTR: Two Towers на EA, който се скъса от проработки, Vivendi извежда рещика, че много ще им хареса да направят и те екшън, експлоатирайки токийкотата Вселена – LOTR: Treasure Of Isengard. EA от своя страна не закъсняла и на своя рег обявила, че щигите ли те тък ще направят стратегия в реално време – LOTR: The Battle for Middle-Earth.

Най-хубавото 8 случая е, че гъвете компании няма как да се прецакат взаимно по друг начин, освен с чисто професионални средсъстави. Vivendi пристежава правата на Бърку книжата, EA – на Бърку филма, така че и гъвете могат да си бъдат неизбиковано залязващи, а само и единствено качеството на последните ще определи надмощето и успеха на всеки от конкурентиите.

Да оставим това обача, бъдеше-то ще покаже какъде ще нападнем без-

ниче, сега да погледнем към LOTR: War of the Ring, чиято разработка Vivendi посреща на Liquid Entertainment (създавателите на крайно недооценената Battle Realms) и, поне според мен, не съброкаха.

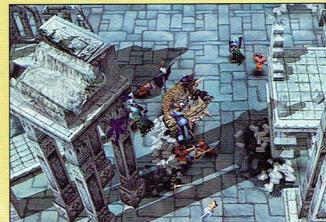
Да започнем от там, че на разрабочишите е дадена свободата да ползват всички раси и създания, споменати в книжата, единствено с уточнението, че трябва да се приберат като списаници, направени от Толкин.

Историята без съмнение е позната на побеждени от Гас – силите на доброто и злото се срещат в епичен конфликт, с цял контрол над Единствената пръстен. Едините – за да го унищожат, а другите – за да използват силата му и да установят тотален контрол над Средната земя. Изходът от конфликта е събаряна на Средната земя Всъщност е ъвър ваши ръце, поне же можете да избирате на чия страна да играете и чии армии да побежете.

Мисиите, които ще трябва да изпълниме, след като направите избора си, са по едни или друг начин съвързани с теми в книжата, без да са спрътно обвързани с историите, което ще ги направи привлекателни и за обикновените геймъри, и за хардкор феновете на Толкин. Между мисиите ще гледаме пре-ренувани филмчета, които ще ни разкрият сценария, докато напревадме 8 играми.

По време на играта ще можеме да поемем контрола над най-различни

единици, Варуриши от Урук-Хай, пред хобити, та чак до Енти. Ако избереме да застанеме на страната на добритите, ща можете побежете раси като Елфи, Хора, Джурукети, Хуорни и Беорнинги. Все още не е известено много за специалните умения на раз-



личните раси и за това как те ще се блишват 8 геймплея, но се знае, че по подобие на Warcraft 3, героите що (да, и такива ще има) ще могат да видят експерIENCE и да поборят уменията си. На страната на добритите ще можете да побежете герои като Гандоф, Арагорн, Легolas, Фродо, Гими и дори Балин (yeah, Balin is the name, right mead!?). Освен това играчите ще включват много моменти, които ще разградят фанатите на тема Толкин. Например, че трябва да победите Водика в Битката за Осцилиан, която ъвър времето е разположена малко преди Боромир да замине, за да добари името на хората пред съвета на Едорон. В тази битка включвате герои, които са едновременно Боромир и Фармарир. Това ще е слухът ъвър Властелин на, но описание на тези събития можем да открием, накратко представени, в някои от приложенията.

Ако решите да застанете на страната на леийоните на Саурон тък-

ще управлявате троле, паяци, орки, Назгули и всичката друга зла сволач. На Ваша страна ще застанват персонажи като Ам-ълъ, оркският генерал Grishnakh и гори предвождатели на Назгули. Някои от останалите са Чатага – изумял ноб персонаж, и разбира се – легендарният Саруман.

Естествено, локашите, юбите то ще водите битките си, съща са гост-товарищи. За поръчът играчите ще имат възможност да поберат силите на епите срещу пълчищата паяци 8 Мраколес, да помогнат на Балин да си ъвър минутите на Мория или тък заедно со роханските конници да се устремят през безкрайните полета. Ще вземете приложи и в битката при Шлемово Уое (ъвър филма пребелено като Шлемоб Дол, пору). Най-хубавото на всичките тези мисии и битки е това, че са разработени великолично и ще предоставят възможност да избирате измежду най-различни алтернативни начини да ги изпълнете.



Liquid Entertainment обещават да дадат всички от себе си за създаването на добър AI, както за притежеки настроение, така и за браките едници. Ама то кой ли не обещава това? Все пак съм доволен да упомена, че за база на изкуствения интелект е използван „силно модифициран“ (да, да... знам какво ще кажете) AI от Battle Realms. Та, това, с кое то госта се афишира е, че изкуственият интелект ще реагира адекватно на стила ви на игра. Ако си падате по бързите атаки и

ва и следи всичко моя стълка?“. Честно да ви ще кажа, ако това обещание успеят да го изпълнят като хората, аз лично щапка им славим на пъчките.

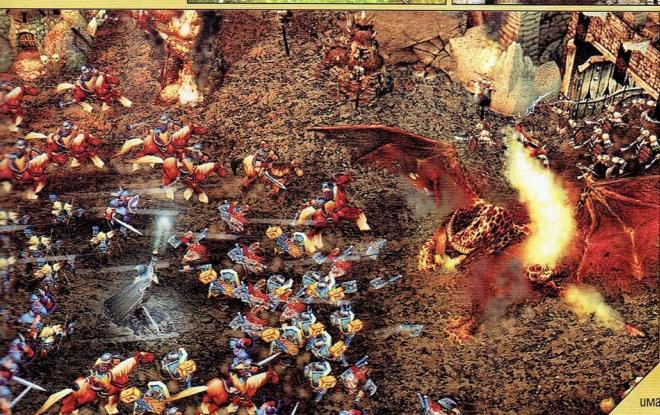
Няколко гости интересни обещания се тирасират и по отношение на геймплея. На първо място, побечето

половине Окото на Саурон, за да шип-онирате Враговете си. В никак мисии гори ще можете да употребите Балоги като... епиченър. Огромната мтвар има способността да разложи вървена и да събира и отвъдърска опонентите си назад.

се превръща в мазно, обезлодено и опуштено място и злата тръстка да се разпростира. Движещата се вода, динамичните сенки и климатичните ефекти ще се добавят към цялостното визуалното великолепие, подгответо ни от Liquid.

Феновете на мултилејъра могат спокойно да очакват класически за реално-временни стратегии типове игра. Но и тук Вероятно ще има нововъведения. Една от мисиите, която е прибляжка вниманието на западните колеги, е била създадена в Шлемов Усое, където единият из-

рат може да играе



ръшването, то AI-то на проптийните ще също ще е с подчертано агресивен уклон. Ако тък обичате байната и стратегията подгответка за битките и се концентрирате върху строенето и изградяването на базата си, компютърът що ще играе по подобен начин. Тук ще кара уместния въпрос „Охъде, ахъде, AI ща знае как мисли да играя или хайде – как играя и се развишавам, освен ако не чийт-

от мисиите ясно ще подчертават вниманието на терена върху крайния резултат от битката. Някои единици ще получават глобални бонуси, докато са разломявани върху него, получавайки сериозни предимства спрямо Враговете. Не можем да пропуснем ролята на героите за обозлатяване и раздвигане на игралната концепция и особено – на магии, които те ще използват. И, да – ще можете да из-

на спрата на добриите ще имате шанса да се възпроизвадите от величествената мощ на Гандalf и лечебните сили на прелестната Лотриорен. Която, каза- ват, щяла да има много общо с

графиката в играата –

и тя прелестна. Подозирам, че въвежда са прелестни по едни различни начин, но хайде – нека сме ѓржентъмени и не коментираме достойнствата на хечните, а да се съредоточим върху тези на графиката.

Вътрешните анимации щели да са смазаващи, а някои от терените динамично да се променят. Когато Саурон освободи разрушителните си сили, ще лятат терен бавно започва да

с Орките и Саруман, а другият поема командването на Ронханджите конници. Естествено единият трябва да забавяе укреплението преди извръха на сълнцето, докато другият трябва да успее да убири на атаките на всяка цена и с всички мултилејър редими ще подпържат по осен играча.

След казаното може да забърса с личното си мнение (базирано естествено на пребарванието на информация), че според мен има големи шансове War Of the Ring да бъде една изключително добра стратегия в реално време, която ще спечели почитатели не само сред редовите RTS-геймъри, но и сред толкиновите фенове. Останава да разберем дали ще бъде най-добратата RTS по „Властелинът на пръстените“. За да научим, ще трябва да почакаме до някое време дозогина, когато EA ще извадят своя „реалновременни“ стратегически прочит на Властилинина.



ICEWIND
DALE
Трилогия



Forgotten Realms

The Dark Elf Trilogy Legacy of the Drow



Забравените светове,
загубили млади чипашки
и езими от тях свят,
Вече са доспехи
за българските
фенове!

Инфо ДАР

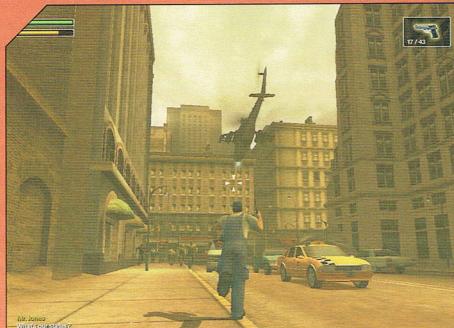
Очаквайме

Freedom Fighters

Автор: Snake

Шибанините комунисти го побежда, човече! Насетяха над нищо неподозиращи Ню Йорк с ципата си налична военна моќ, доколку аз кротичко се опитваш да упътни един зле изолирана клозетна тръба. Естествено, че съм водопроводчик. Така като ми гледаш чудесно оформеното бирено щълкване сериозно ли си мислиш, че идията ми за добре прекаран съботен слегобеб некога е била да залагам с храстите с автомобила и да лъжна с слово заднишите на разни идиоти с ушанки?! Просто така се получи. Индивидуалта започна и докато изоб-

илинки или няма. Тукат ти автомобила и - директно в храстите. Поне добре познавам местността. То аз младостта съм си я изкарал в храсталака на този парк. Тогава ходех с един червен шинфер, тъй че ако тогава беше станала инвазията само заради него щеша да ме направят почетен член на КПСС. Почетен член, човече! Колко съм оригинален! Пимя си талантата из тези храсти, ей! Опса, чекай, че извади никакви комуники! Чекай, че трябва да намеря колегите партизани и да ги оставт каме. След малко пак ще си подговорим.



шо се усетя както става, оматах с френския ключ никакъв руски офицер, спасих едн дядка и бях Вербован изумително скорострешно, без грабът на обаждане. И ѝ ме сега тук с този автомобил борещ се за оцеляването на американската нация. Съкаш ми пuka особено гави в МакДоналдс човек може да си купи горници хамбургери или горници милинки и дали жена напада ще ребе на Броненосец Потомък или на Титаник.

Ма те пич, като вербуват не-кой за революционер изобщо не го питат има ли желание да ги



Рейтинг 8.4

Графика	██████████
Звук	██████████
Геймплей	██████████
Изкуствен интелект	██████████
Мултиплейър	██████████

Производител: Io Interactive
Разпространител: Electronic Arts
Жанр: Екшън от трето лице
Сайт: www.eagames.com/official/freedom/
PC: PIII 600MHz, 128MB RAM, 8MB Video
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 10 минути
Масовост: Ниска
Примичка на Spec Ops

Първа интерпретация: Обща изрална концепция

Freedom Fighters е бългоочакванията нова игра от създателите на краини култивираните приключения на наемници ученици 47. Датираната от Io Interactive, водени от известната мистка на Владимир Майкобски, че *изкуството не е огледалото, в което светът се отразява, а чукът, с който светът бива оформен*, са забили със зле прикрито уободствието сценарийното си дълто в самото сърце на Американска мечта. Създавано е очарователно алтернативно бъдеще, в което братушките са Богомата, световна сила и по времето, когато започва играта, тъкмо са на път да заблядят напълно САЩ. Главният герой, с когото вече би трябвало да си се запознал, е ординири дийсънът лоулайф скъм (нак-

ратко, средностатистически неудачник - бек. рег.), който - въоръжен с верния си френски ключ, някоя и друга глупка съмнителните си лидерски таланти - трябва да отблъсне поробителите. Но всъщност смятам да го оставя лично да те запознае с нещата си история, давайки му относно сумато.

След малко, казах. Пуцаме се още.

Окей. Да го разсъдейваме човека. Значи в основата си Freedom Fighter е никаква ужасно идейна кръстоска между класически преволнине, динамичен и полугуявящо опростен аркаден екшън и интелектуално-практическа *squad based* покутовица. И всеки, който си мисли, че тези две неща са органически несъвместими просто трябва да прекара няколко забървящи часа в ролята на водопроводчика Крис.

Аз!

Като Вованен се научих да отговарям вечно. Добре си бех аз наблюдават, ама така става, като човек не мисли преди да холоси с френския ключ разни руски гълъбонардовици. Дават ти автомобила и ставаш Мистър Мускул Гел Водопроводчик. Значи спасих беше да искам онова гебе и докато се усвия вечно бях в съпротивата. Меж-



дубременно пробах, поне пред онези тръльови, които очевидно ми се възхищаваха, да се покажа като кораб, хетеросексуален американски сиризън (казано иначе, среднотатистически екън-герой – бел. ред.) и взех, че спасих от руски тлен и никаква журналистка, която тъкъз, че се оказа важна клечка в същата съпротива. И после вече намаше измъкване. Връчиха ми двама бунтовници, за да

горял съм и хич и не мисля да подбарам. Да, ама се оказа, че маломощните реагират само на три команди: „нападай“, „стой на място“ и „ела при мен“. Питах към кога да се обърна, за да ми включат в правомощията и командата „ляй“, а оння ми викат – юм Йо Интерактив. Са го твърся тога йо да му възарят един френски кълч у туквата, затова така ми е ошептили офицерските правомощия.



ги ръкобоядя и ме засилиха да се боря против комунизма. И из почнах да го боря, къド груп да правя. Е, долната ми мисъл беше по някое време да поборя мъничко и оная журналистка, щото жената изчезна някъде покрай руската индазия и съм загорял та се не знае. Или барем да събарам в калабалька някой от онези бунтовници и бунтовници, дето ги командвах, щото много послушници ми бяха. Бе не съм гей, бе, нали ти казах – за-

Втора интерлюдия: Графично-музикални и геймплейни размисли.

Визуалната страна на нещата е реализирана с енжина на Hitmanите и се отличава по-скоро с ниските си системни изисквания, добрия физически модел и способността да изобразява големи открити пространства, отколкото с никаква проклята графична разтворимост. Но въпреки това игра

ти и пламъците са сред най-добрите, поглядват се до момента, а лекият комиксов облик, бължащ на опростената вид на обектите създава чудесна, легко нереална атмосфера и се бърза великолепно с паралелната реалност, изградена от сюжета. Звуковата страна на нещата също заслужава оценка на средната, престостанайки чудеснозвучаване на гармонии, напълно приемливи звукови ефекти и зъбочки, ама наистина зъбочки добра музика, написана от гампсийски техно-гений Джесъп Киг, който ако прътъжка да работи във шах дух ще се пребри в един от любопитните ми гейм-композитори. Музиката на Freedom Fighters е толкова всеобхватна и машабна, толкова добре отговаря на имащия филмън на играта, че човек го побива тръпки. Мощни категории хороше, военни маршове, руски народни ритми и електронни бийтбоове се преплитат по уникатен начин в саундтрака, изстрелявайки бойния дух на играещите във височините, пораждайки желание да се



хвърлиш в самия разгръх на битката, да убиваш, да палиши, да усещаш мириса на кръв и гореща пътът, да смажешшибките агресори, защото това си е твоята страна. Усещането е уникално, наистина.

Колкото до геймплея – той е очарователно елементарен, бих казал гори уютен. Freedom Fighters е игра, която те посреща с отвореними очи, която има многостъпково отказаща да ти плаши с никакви комплексни замисли. Игра за разтоварване и фин, която няма нужда да разучаваш с часове. Ако си играш гори и само един търг пърсын в живота си... какви го го боря – гори и най-близкия ти досес с компютърен гейм да е бил Solitaire или Tetris – FF ще падне в обитатията ти с готовността на ромска труженничка – знаеш ги, от оння, дено трамбобат около Любов мост – пред която си размазах гъбайсетачка в земята, отдавайки ти се порчиявайки се напълно на желанията ти. Няма заплетени контроли, няма сложни комботи, няма гигантски арсенал, с чиито представи и недостатъци трябва да се съобразяваш, няма гори и френски фъбър (демек, възможност да наришиш с изстрел приятелски персонаж – бел. ред.), който да те принуждава да внимаваш как и кога стреляш. Единственото начин да събъркаш е като умреш.

И при все бясчи то ва, игратама се рабва на доста сериозна иновативност, добре застъпен тактически елемент и добро ниво на разнообразност. Геймплейт се крепи върху три основни елемента:

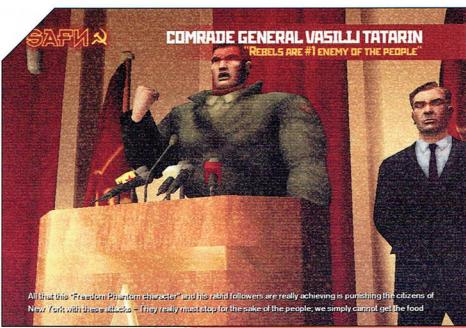
1/Класическа аркадност. Твоят герой търчи и стреля по по-тикашко големи количества лошкоти, които на всичкото отгражда

се рисуваат бързо и безогледно. В даден момент може да носи съмно едно голямо озанетствено оръжие (пистолет и лъбумия ключ), което тук най-често ще бъде верният автомобил. Екипират със FF – скака в нарочно търсен остър разрез с Hitman-ите – е бърз, директен и почти никога не пропада залягане със снайпера. То и мунцищите за него ще украсят много. За възстановяване на точките здраве (ако и това на хората ти) има обичайно търкалящи се наоколо мегаутиби, от които може да си носи осем броя.

2/Лек рокови уклон. Пор показва залежа на житото си имаш и показва залежа за лично обаяние (Charisma), които се полни с всяка поредна геймплейска постъпка. Колкото си поблагодаряваш, токомът побече партнери можеш да си вербуваш, което ще боди директно към

3/Сформиране на бунтовен ударен отряд. Всяко показване на Кариантатичното ти ниво дава възможност да поемеш под свое командаше още някото от монасите си из картиите, неорганизирани партизани. Максималната броева дееленарти, които ще можеш да командаш към края на играта е възнесен. И тогава вече става мозъцото мое. Контролът над подчинените ти партизани е – както бе упоменато – елементарен. Можеш да им даваш при команда – да нападат (в посоката 8 която гледа героят ти), да пазят задена локация и да стоят край теб.

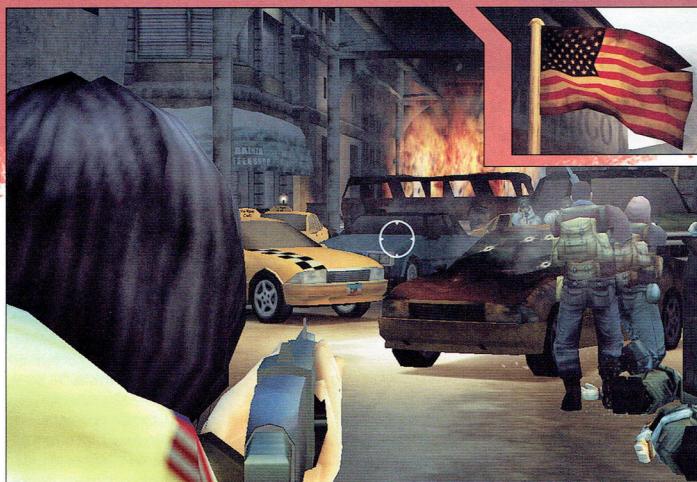
4/Връзка между мисииите. Всеки един отряд – да го наречем епизод – ще имаш на разположение няколко достъпни локации, които трябва да завладееш с отряда си. Във втория епизод, например имаш на картата си пристанище, хотел, пребърнат руска щаб квартира и покарана, край която минава един от основните мостове за превоз на руски военни части. Можеш да покодиш към завладяването на всяка една от тези локации (прочее самото завладяване става, като намериши централния пилон, на който се вее красното знаме със сърп и чук и изписано на него място американското...). В произволен ред, но в момента, когато го разущиш ще установиш няколко неща. Първо – експлозивите за взривяване на моста могат да бъдат открити само в закусвання край хотела, пребърнатата в оръден скла. Второ – през шапото време над теб летят и стрелят едни много неприятни и възмутително безсъмртни руски хеликоптери, които могат да бъдат спрени само ако взривиш хеликоптерната площадка край пристанището. Трето – руснащите биват активно поддръжани от бронетранспортьори, непрестанно изсивавщи нови и нови войски на локации, които се наявяват, че вече са простиращи и за да спреш притока на тези бронетранспортьори трябва – именно – да взрвиш моста край пожарника. Веселба.



Да бе, веселба, немаorda една афроамериканска труженничка, пратмбъща покрай този мост, като я да ти си съди малко напрежението, след като любезните си размахал под носа ѝ духото на автомобила. Не знаеш ли, че си пиши ти глупостите, а аз ще се разходя за малко до странница с Веруса, че темата за порното ми е по-интересна. Обади се, ако се покажат руснаци пак.

Трета инверсиония: Възходи и падения

Може да най-големият пистол на Freedom Fighters в небороятната и увлекателност и вече споменатият баланс между елементарност и иновативност. Аз лично не се сещам за друг победен предцентър на аркадна мактичност в PC игра. Втората голяма похвала идва за смазаващата атмосфера. FF си заслужава върховата оценка, гори и само заради откриващият момент от инвазията, когато на ню йорксийски улици се стяга пълният черен дим, небесата са обагрени в кръв, а стомашът хора тичат сред застиналия уличен трафик и крешият, давайки своя принос към хаоса от гибелни зъби. Добре организираната руска армия обсигува всичко, което се възниква, с автомобилчен огън, а ти и групарати си се лъгат да си пробвате път към най-блиската канализационна шахта, за да излязати някъде долу, галеч от целия този ужас. Красиво и много, много злобично. Цялостната реализация на геймплея е също кефи. На места – особено много. Особено към края, когато групата





ти вече е настинала значително, цялостното усещане за мощ, за сила и власт се разлива из сетивата ти. Трябва просто да напишеш единичката и да посочиш например и ще видиш как възнесет сърдца изребватш нещо от сортта на „всеки стръл“ и се втурват нападът без страх, без колебание. Отиваш да убиваш. За теб. Или да умрят с угазващ хищен блясък в последа (е, това последното беше метафорично казано: единственият бунтовник в тази игра, който може да зуши булетчките си ту: когато погънат пръкалено много огъво твояте хора просто кръстят полягат настрем бойното поле в очакване да им занесеш едно месецичче и да ги изпраши на крака). Това е истинската, пръвчина смоделирана на Военен глазнокомандващ. Защото истинското усещане за война се ражда там – срещу експозиции, срещу плющението на съмртоносния огън бич на куршумите. В самото сърце на бункерата, а не в дистанционната, дълечно преслектива на поредната реалновремева стратегия.

Въщността тази игра би била нещо смазаващо и невиждано, ако не беше едно дребно проблемче. Въщност не чак толкова дреб-

но... Но нека Крис да ѝ разкаже за него, защото предполагам, че ще намери по-правилните думи, за да изрази мъжката ми. Тък и в

тази стапия смятам да остана изненадващо положителен до края. Така че – добърждан от мен.

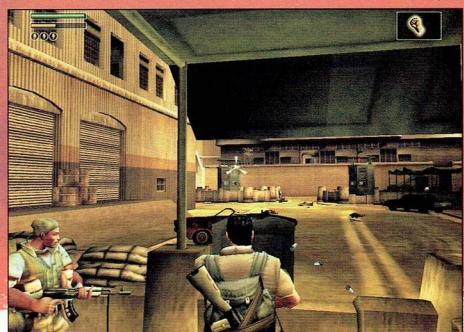
Абе чекай преди да си тръгнеш да те питам нещичко. Той Фрийман... хм, здрави си лада по порното, пок аз имам триста видеосет и лет много благи касетки по темата. Та да го питаш той отворко, дали ще искал да се запознае с една бунтовническа знаменитост в мое име. Да пообещам опит един вид, или тък, кой знае – нещо друго; както казах – напоследък не подбирах.

Иначе какво да разкажа на хората? За коишите страни на лидерството. Че то добри има ли? С тия три команди само и никъв труженчки наоколо. Барем една с музикани хипнотизиши да имаше бе. Ей она, от отряда, вийдаш ли я там? От местните е, вийкам им

индиианци. Млада Върба се казва. Само си представи, къде музикано шоу може да изнесе, шомт нали знай що казват хората: „От млада Върба най-кубата свирка става“. (Ето ти и житейска философия, да не ти мрънка после оня порноман, дето ти е шеф, че няма мядрост в статията ти.) Да ама не! Само да го пипна тоя Ио,

се осира. Шото влизаме примерно с отреда на некакъв голям булевард, ошивираме комуникаците и завладяваме едно картечница гнездо. И аз назначавам единия от моите келемети да седи на картечницата и да ни пази ѝ отвъд, докато ние ходим да пушим напрек. Това хубаво. Обаче след лет метра вийдам на какъв руски патрул и понеже съм тарикат, нема са да се моря да ги трепа аз, давам команда за „атака“ и се скатвам зад едно паркирано такси да гледам севири. И къде да видя – петиме келемета са край мен гледат тъпло, а заповедта се е съркал да я изпълнява оня отпад, дето го бех оставил на картечницата. Е, бива ли? Те такива неща са ми ежедневие. Са аз наистина не мога да

СЪДЪРЖАНИЕ

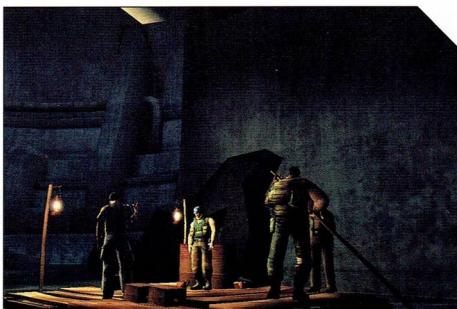


как хубаво ще го разлея него аз...

Но да оставим това. Тя значи – основните проблеми на това да бъдеш бунтовнически лидер е, че хората край мен са по-тъни и от жена ми. Некой ми беше разправя, че всичките имати изкуствен интелект. Не схващам за какво идеш реч, ама трябва да ти кажа, че верно е изкуствен. Аз съм вийдал постери с по-добра пространствена ориентация от тип келемета, дето си ги разхождам. Правят некой път такива глупости, че почервенявам от скром като съвешкото знаме, честно ли казам. Забиват се некъде по терена и изобщо не ебават да мръснят. Как стрелят тък няма да ти обяснявам. Остави това, ми като немам и възможност да им давам инциди-
гуални команди и работата съвсем

вляга какво точно е този „изкуствен интелект“, ама трябва да заяви категорично, че качествен реблохища без качествен изкуствен интелект просто не се прави. То ѝ се губи цялата игра. Шото ако имахме интелект, както си треба, щяхме да забъдем не само нашата си Америка ми и целия свет.

Ама в сегашния ѝ вид нашата революция малко ми причиня на сватбата спреяка да храстим. Уф, аре че пак избут никакви руснаци. То монте хора се е видяло, че пак са се забили някъде и не могат да мръснят. Едночично ще трябва да я печеля тази война. Такъв ми би косметъм. А как ми беше добре едно време докато си оправих клюзетите и Джони. Опта – това последното изобщо не си го чул. Хайде го скоро. И умната...





American Conquest: Fight Back

Автор: Duffer

“Мечтите за нови земи и невиждано богатство ги тласкаха напред, докато прекосважаха необитания Атлантик. И Раят беше там и го очакваше – както им беше обещано. Но заедно с него и неизбройни нови опасности и залази – защото новите земи бяха обитавани от същепите глемена, които не желаеха доброволно да отстъпят домовете си.

Това, което последва, беше кървава война. Война в която завоевателите се биха за нещо, което считаха по право за съвое.

Това беше Историята... Ще я промениши ли?

Tака започва American Conquest: Fight Back – продолжението на една реално времева стратегия, предстапил на изчезващи вид, за който лично аз ще скръбя - този на 2D RTS-те.

Да не започвам сега и аз някаквото противопоставяне „За и против 3D 8 RTS-ме“, но просто не са ми по душа всички тия 3D финифлюшки - DX ефекти, анизотропии, текстури, бъмы, манипули и прочее пригеменио-нами измислености. И не, не мога да съвника с проклетата 360 градусова камера - все ми се струва, че не може да има чак тълкова силен спирт, а и да има не му е работата на оператора да се налива с него, колече на малко да ми показва полемто на битката.

В тази картина на анахронична прелест и съх на леко мухансала носталгия, Fight Back почти се оказа заглавието, което ми върна позабравените тръпки от времето на Dune II и пръвите Warcraft-и.

Сега му е моментът да си спомним кой иска ръбото на оригиналната игра? Магън - колегата Димитров а.к.а. Freeman. И какво каза той там - *игрите трябва да се играят!* Правилно колега, правилно. За това аз чинно си свирнах и си изиграх

Из интрото на играта

играта. И не само че не съжаявам, но и дори съм щастлив, че случайноста да пиша именно за този заглавие ми върна отчасти увереността, че има надежда за феновете на класическата изометрична перспектива - като мен.

Ше се опитам да не ти го скажам с излишни и вече казани неща, драги читателю. Накратко Fight Back е повече или по-малко класическа RTS - събиране на ресурси (в на брой - сърва, храна, камък, желязо, бъгища и разбира се злато), използването на тези ресурси за строеж на сгради, откриване на нови технологии (разбира разнообразни юнити) и в крайна сметка за прехрана и въоръжаване на армия, с която да смачкаш врага. Основен бенеф, конкретно на тази игра, е гигантският машаб - както на армийски (до 16 000 юнита!), така и на бойните полета (карти с големина от порядък на 30x20 единици при резолюция 1024x768).

Лично ми мисляе, че с Fight Back у乌克兰ците от GSC габат великолепен пример за това как се прави добър експанзион и какъв точно трибва да съвржа той. Малко груби цифри: 26 нови мисии обединени в 8 страхотни нови кампании, цели 5 нови нации, 47 нови единици, 2 нови кораба, 39 нови сгради, и нови юнити

Рейтинг 7.0

Графика	██████████
Звук	██████████
Геймплей	██████████
Изкуствен Интелект	██████████
Мултимедиа	██████████

Производител: GSC
Разпространител: CDV
Жанр: Стратегия
Сайт: www.americanconquest.de
PC: PIII 500MHz, 128MB RAM, 16MB Video
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценнист: Средна
Време за усвояване: 20 минути
Масовост: Ниска
Примича на: Cossacks, American Conquest

и, като например индианският момчето, побишащо морала на глемената. Именно поради това този експанзион ще бъде разполаган на цели 2 страници.

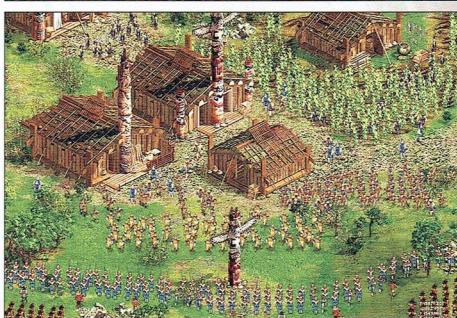
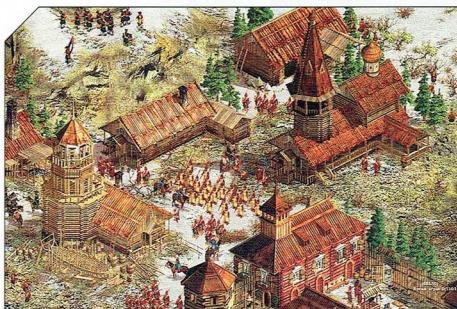
Да започнем с нашите: Руснаци, Португалци, Холандци, Германци и Хайду - местните жители на Алъска.



(приложени към грука с експанжън - благодарение на GSC) може да ти се замае гламата.

Иначе, както и в оригиналната игра, кампаниите са исторически дословни, интересни и добре нападени - като се започне от Експедицията на Кортес (1517-1546), Търсението на Ел Дорадо от германските пътешественици Фулер и Велсер (1517-1541), Задара/Банято на Юкатан (1517-1546), Аштекските бунтове (1517-1546) и Англо-индийските војни (1760-1767), та чак до Войната за Понтиак (1760-1767) и Руските експедиции за изследване на Аляска (1784-1804).

Покрай това изобилие във видуен, еднакъв и чист едн иновърски режим, носещ проприетета на име Battlefield. По същество той представлява skirmish карта, на която без крайни ограничения по добродостността на микро-менеджърът да развиши стратегическите способности на Бог и Генерал. Тук ударенето лада изцяло върху бойните формации и тактика. Тъй като тези карти (общо 20 на брой) не са свързани с реални исторически събития, битките са извадки балансирани - разбира ся момента: „Аз събрах побече армии и сега ти нарихах задника, понеже си построих голяма армия!“ Тук всеки започва с една доста мащабна военна формация - строена и готова за битка. Да побежиш противника е изцяло въпрос



на далновидна стратегия и добра тактика.

При самостоятелна игра в този режим целите, които трябва да постигнеш, са разнообразни - не само пълно унищожение на вражеската армия, но също така обладане на ключови позиции или пленяване на конкретни единици или формирания.

Преди началото на битката всеки изкар разполага с ресурси, които може да инвестира в определени възможности. В мултиплъъър режимът такъвкоа система позволява да се закупуват възприети и между битките. От това на тези покупки често зависи изходът на конкретната битка - така например ако инвестираш побече пари за покупка на храна, вероятността да настини глад или революция във възможни най-неподходящи моменти драстично намалява.

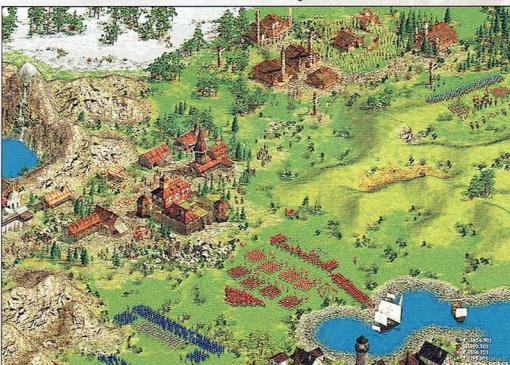
Твърд. Сега мисля, че добре „МК“ („Моментът на кусурите“). Въпреки несъмненното изобилие от новости, съм длъжен да отбележа, че Fight Back е наследник на прещесченика си и юзки неизбягли дразнени недостатъци, а именно - безумния патфайндинг, кортизи управление (т.е. магмад, центриране върху формация-

■ Щипреубдай често и колкото се може до по-високо ниво минимите си - това е едн от най-бързите начини да стимулираш развието на икономиката си!

■ Не пренебрегвай бъзможността за поставяне на определена група единици в гарнизон за охрана външте в сградите. И алае единиците да са разнообразни - не разчитай само на стрелците!

■ Штурмуй вражеските сгради само ако армията ти е наистина голяма! Тъй като окопаните в сградите бръкчи получават сериозни бонуси върху атаката и отбраната, те лесно и без усилие могат да унищожат няколко пъти по-голяма армия!

■ Формациите може да са малко досадни за създаване, но подредени, войниците ти стават по-лесни за управление, имат по-висок морал и са по-ефективни! Пехотните формации се състоят от 15 до 196 войника и за създаването им са ти необходими барабанчик, офицер и знаменосец. За кавалерийските е достатъчен само командващ офицер, а самите те въвличат от 40 до 160 конници.



та при въйтно кливане върху нея все още липса, както липса и свесен начин за селектиране на определена единица/единици в групата). Последното представлява крайно доведен и често съмръден проблем, особено когато настине истинското място и Вашите войници се съмнят с вражките.

В заключителната част някой и друга подсказка от мен - твойят добър Доктор Експанжън (ако не ти е ясно - това е почетна титла на автор, специализиран само и изключително ребъроядане на експанжъни за Уркшоп):

■ Задиски се преди да хърлиш вражеските си налични формирания в битка! Ако зададеш на някой от тях команда „задръж позицията“ (Stand Ground), ти ще получаш сериозни бонусификации върху морала!

■ Използвай търбо стрелците си! Изключи атаката им, чакай бръза да се приближи и чак тозава им задай да атакуват - колкото по-близко са вражеските войници - толкова по-големи поражения ще понесат!

Това е за днес. Останалото е история... и много, ако наистина много битки. Етиjo!

Историческа Справка

Може би не на всеки е известно, но през 1519г. легионерите на Кортес завладяха Мексико с помощта само на 600 лещац, 16 кавалеристи и 10 ордена. Групите на германските пътешественици - изследватели Фулер и Велсер поели въпросън на митничната Страна на Златото – Ел Дорадо са били гори още по-малки!

В действителност армии от по-рядко от 16 000 оперират в Америка едва през втората половина на XVII в. Може би първия пример за битка от такъв мащаб е Битката за форта Карнион (нине Питмъбър). Армията на британския генерал Аберкромби атакува форта през 1758г. Обградената му се състояла от 3600 защищеници (основни канадци и американци) командвани от френския генерал Монтеклан. На-големата битка във Войната за независимост се състояла края Йорктаун. Френско-американската армия подвласт на набро-вала около 16 000 души.

Bounty Hunter

Автор: Krasleto

Hека да си поговорим за пренасищането. За това как във всяка следваща игра (филм/книга/албум...) откриваме нещо решукрано, добре познато или поне подобно на друго. Вече спешно. Дали само добрите иеу и чуждият опит, събрани на едно място, са достатъчен гарант за създаването на качествен продукт? Дали онва зряне че иновативност, уникалност, нещо по-добре от останалите е на изневане? Може ли изобщо да се измисли нещо ново по темата? Перфектни игри няма, разбира се, графично те трябва имат да гонят фотографизма, но тук добри за комплексното усещане от една игра, не за отгемните параметри. Един е сигурно - колкото побеи се разраства гейм индустрията, токома побеи оригиналните иеу стават подчинени на парите. И, вместо да експериментират и да тръсят оригиналното, фирмите почват да бълват продукти за масовата публика, както каза Freeman "аги за американци". Днес шутърите се правят на конвејер - конвејер, който чувствам като пръника на братя си, чиято единствена цел е да ме закопи на гробото. Там, където кефит от играта е изденен почти в безразличие. Но да оставим категорите за друго пот, за никоя друга страна. Нека да видиме Mace Griffin Bounty Hunter.

Жанрово играта е смесица между космически симулатор и екшън от порода like Стилобо тя е просто една Франкенщайн. Или по български - паридена кукла. Игра, същата от безброй събебоподобни. В нея има кутия на *Half-life*, малко *Aliens vs. Predator* (последните нива) и рабини от *Halo* и *Red Faction*. Но, както е в живота, за никоя паридена кукла може да е по-ценена и красива от най-новия модел Барби. Всичко опира до гледната точка. Примерно частима с космичес-

кия симулатор може да не се хареса на никой, защото е много еднообразна и на моменти изнервяващо трудна. Обаче ти си в перфектно вълнение в историята, която, впрочем, е следната:

След много, много години човечеството започва да наблиза все по-дълбоко и дълбоко в космоса. Осъществен е контакт с извънземни раси, а големите корпорации водят нескончаема борба за колонизиране на планетите и астероидните пояси. Мейс Грифин е един от тринаесетте

Рейтинг		7.0
Графика	█ █ █ █ █ █ █ █ █ █	7
Звук	█ █ █ █ █ █ █ █ █ █	8
Геймплей	█ █ █ █ █ █ █ █ █ █	7
Изкуствен Интелект	█ █ █ █ █ █ █ █ █ █	7
Мухлитечър	█ █ █ █ █ █ █ █ █ █	7

Производител: Warhog
Разпространение: Vivendi Universal
Жанр: Екшън от първо място
Сайт: www.bountythem.com
PC: PIII 1 GHz, 128 MB RAM, 32MB Video
Брой дискове: 4
Сложност: Средна
Ценност за ханда: Средна
Време за усвояване: 5 минути
Масовост: Средна
Принцип на игра: Half-life, Red Faction

ме, без никакъв художник. С други думи, отивате на космодрума, влизате в космическия кораб, хвашате управ-
ление



Рейнъръ, елитна организация, защищаващата устията и собствеността на Конфедерацията. Случва се така, че след една акция (тия между другото е предвидена да замести пътотъръка и по една много приятен начин ни ще възкачи в света на играта) Грифин е несправедливо обвинен за съмртта на свояте съратници, осъден е и прекарва 10 години в затвора. На излизане не му остава никакво осъден да хвърля наемната пушка и да бъздрате спръвдебийство.

Това, което допълнително допринася за потоплението в атмосфера на играча е начинът, по който управлението на космическия кораб е интегрирано с екшъна. Благодарение на ендъжна собствена разработка (TusK3D), транзищата космос-пътежност се освеществява в реално време-



ление и изпитвате, сривате нечий застъпник и карате обратно, за да сривате и заизните, които са останали на побъръшката. Допълнително с началото на всяка мисия играча ще налага сами да приземите кораба си на персонална астероид или планета.

бих добадил. В нея няма нищо съръх оригинално или ново, а споменатите космически битки са по-скоро аркадни, откакто реалистично-симулаторни. Аркадността всъщност е бълкана в абсолютно цялата игра. Идеята, спомената в ВИ, с била про-

то да предостави на играта определено количество часове, които той да прекара в приятно пущане по вратове, без да го изпрая пред някакви кой знае какви колосални предизвикателства, сложност или тък непослушна трудност.

Но нека бъдем малко по-конкретни. Ключовата дума в геймплея е... *Half-life*. Колкото и странно да ѝ прозучи, легендата окончатично штоте. Като започнем от стандартните камери и Барели, в които геймплейните имат на бъдка да крият атмосфера и музикалите, миним през тълзя-



Честно казано, най-силно впечатление ми направи пистолета, с чийто алтернативен режим склон скопотко може да мине през почти всички мелета на коя състезателна в клетка изра, стига да имате патрони. Екипът е в напълно задобитъчен комическото и бил на Висома, ако не бе опровергнат от изкуствените интелиектуални гадовете.

Или ще те пречукат



щите гаражки и бронираниите чудовища, управляемата алтернативна стрелба на базуката, с изписан безрайните вентилационни шахти и про-изваждашите токови лъчи. Абе точко много са крами и така добре са го замаскирали, че ако не бях играя пръвосточника, щеше гори да ме впечатли. С тази разлика, че Халфа е като исполнин, надвиснал над скромната фигура на Mac Griffin. Сега като са замисля, оръжията са почти напълно идентични – имам си шокова палка, пистолет с различни скорости на стрелба, лек автомат с алтернативна стрелба на гранатомет, снайпер с доста добре реализиран зюйт, гореспоменатата

още преди ти самия да си ги видял, или ще се прайдят на слепи и глухоними, оставляйки те да ги избушват един по един от никакъв ъгъл. Е, имат и проблеми – един юпът, подобащи се от една тераса, ще ѝдят противник, стрелян в го, но пропускат, а онзи се претъркали зад стената, извика нещо и в следващия момент към мене полети граната от колегата му на долния етаж. В друг случай, отвесляйки се да презадрежа зад никакъв коридор, един от гадовете започна на работи времеви интервали да мия зашеметаващи гранати (разумното от тях са значително по-бъди реакции, а екранът се замъглява при всяко възжечие – госта ѝ визуален ефект), докато други гдами се придвижват към мене и ме отстреляха.

Така че на момента (всичко до един скриптиран) ИИ се скърбява изненадващо адекватен, но те са рядкост. Тоба, в съчетание с преиздаването ѝ самозареждаща се (поста борзо) енергиян цип, преди съзиждането на който здръвето си остава непокътнато и лесноподобните атмосфери правят играта сравнимо лесна. Но – ще повторя пак – в известна степен именно това я пребъща в госта приятно „изгуби-време“. Абе, има фы!

Визуално ВН покрива нормативния минимум, Tusk3D енгинъра не е лош, бих казал, че госта наподобява Lithtech и нима да се учуди ако в леки... изпълняватътън. Моделите на хората и извънземните са добре анимирани, почтите обират пичовете от Орбена на Виртуалната Светлина, които вместо глава имат монитор, показващи син еcran и настроението на притежателя си по формата на емотики – усмихнати или напрещени лиши. Хубавото е, че лъвъ-дизайните са се постарали и нито един от интериорите в отведените епизоди не прилича на предишния, особено последното ниво със синъ-зелената си амфибия форма е разкошотийка. Също и златнокъръстия тузарски кораб, който наподобява *Starship Titanic*. Или тък космически битки – гори самото пространство около различните астероиди е в уникална разливка.

Музиката се приху да допълни атмосферата, доколкото изобщо играта има собствена такава. За сметка на това иззвучаването на кът-сцените, дело на Хенри Ролинс, актьор, писател, фронтмен на хеви метъл баща (очевидно нико платен) е отвратително – реликтите звучат все едно си в записвал на телефона, докато е решавал кристословци.

За финал – това една непрепечищозна изригка, с която човек скопотко може да се разверди. Тя нима да изостави като лимон рефлексите или дегутичните Ви способности, за да продължава напред. Ако се възприеме по този начин може дори да ги хареса. Въпреки, че се разпрострява на Влечателящите 4 (!!!) диста тя не е нищо побече от игра за по-ниските възрастови групи. Ако сме все още достатъчно деца въпреки в себе си, може да ѝ и очените по достойност. При мен нещо не се получи...





Savage: The Battle for Newerth

Автор: Don Pepino

Kак га се преорум с гибашната 8 себе си? Как да спре рефлекса си след като сме забързани поло-вника бира да се уризим в стил чиковите чарбеномик „, а за кое-то не ни стигне бъздуха да забършим със задник? Как да подгответим желането си, когато видим подготвящ самец/самка да му събитим един по братя с нещо тежко, да го заблещим на някое скрито и тъмно място и да уринирам отгоре му по аккомпанимента на над-горещия ултра-хеви-рап-пол-кънтри-данс хит на сезона, а след това да го изкорим и да го поднесем още топъл на десетата? Защото десетата така го обичат - топът и кървад. Как га се спрем да ръсим гулости, въпреки че никой не ни слуша, а малко не-настинки лъже, които са принудени да ни четат и без това ще позънат всички простиотии, за да се доколат до съществената информация, а именно - има ли гибашната нещо общо с гейма на „S2 games“, може ли тя да се канализира и да се настани трайно и коварно в подсъзнанието и да

преблърнем в тоба, която винаги сме искали да бъдем, но никога не сме смеали да си го признаят. Наблюдалите хора вече са забелязали, че гореизброените пороци са присъщи предимно на мъжката част от губачеството и на една малка част от нежините им полубъни които и без това съжалват, че са се родили такива. Точно за това по правило жените не стават добри гейъри.

В нашия случай имаме работа с един доста спретнатичък гейм, в който най-жестокото нещо е транспонирано на дребни боброподобни животинки. Според умилите на създавателите си, това е един RTSS (реал-но-времева стратегическа пущадка) базирана на превъзмодните разработния за целия Silverback енджин. Наруших правилото си да не поглеждам 8 сайта на играта, за когото ща пиша, за да се убедя за пореден път в следното: там могат да се намерят само куп глупости. Тъй като играта няма склонности кампания, а можеш да я играеш само по интернет или на големи сървъри с притягателни, съвсем не очаквани гамери никаква история за нея. Е, такава има! Накратко, след като човечеството претърпяло апокалипсис от неизвестен характер, дошло време да се направи разносметка какво е изгубено и какво може да се спаси от добромъстаро време. Изборът бил голям: атомни бомби, глобално затъмняване, синтетични наркотики, симбионти, междузъездни каруши, неутронни гюстерици, алчни политици, камари от токсини боклуци,

клози и флоци. Водач на самоубийствия се „Легион на хората“ станал човек със свирепото име Яр-зая Грим (справки в речника където пише, че гриз значи „съверен“ и „жесток“). След поредния намер за жесто-

Рейтинг 8.0

Графика	██████████
Звук	██████████
Геймплей	██████████
Изкуствен интелект	██████████
Мултиплъйър	██████████

Производител: S2 Games
Разпространение: Igames Publishing
Жанр: Екшън/RTS
Сайт: www.s2games.com
PC: 600MHz, 128RAM, GeForce/Radeon
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Голяма
Време за усвояване: 2-3 часа
Масовост: До тавана
Примичка на: HL Natural Selection

кос от страна на привъзумите-ми, бобрите от първия рег напълниха гашите от страх). Родил се обаче човешкото дете Офелия, която притежавала магически сили да говори с гибите животни и да канализира онази гибашница, за която става дума по-горе. В унищожителни

енергии. Междубръмечно животинство бихвали дългата възможност да си се разхождат по парка блаже-ки зад седе си по един или повече хо-мо да доместикус (разбирај: опитомен човек) въздри на кашка, докато последните си разправят мърсни виците за животни. Офелия се спри-





ятелила със зверовете и за да изкупи битата от името на хомо сапиенс за всички убийства на „мислещи животни“ започна да ги обучава да използват гибелнината си за по-полезни цели от това да си бъркат с пръстите на краката в носа, а именно: да рушат човешки сгради, да причиняват болка с пољеве, да строят съоръжения и контроли, наречени кюши и да се кичат с разни лъжки бърчунки, като се заблуждават, че съртите на най-издадените воин ще е по-добри от тази на тършива гомба от обоза. Съвсем Офелия започнала да „оневърчава“ животните и те ѝ отблагодарили като я приели за своя Кралица на Оргата на зверовете. И къде от това? - ще попитате вие. Нищо - ще отвърнем ние - лъжни глупости.

Игра

Една приятна мултиплатформа смесица от стратегия и екшън от първо и трето лице. Как става това? Когато влеземе в гордения рунг на битката, можем да избереме като къде ще играем: воин или стратея. Воините си играят един

ледното не важи единствено за ограничения брой работници, които Стратея произвежда в главната сграда, но тъкъм тях важат горене-зброяните недостатъци, да ги поборим: лоши патфайндинг и способност да се шматкат като мухи без глави. Командите, които Стратея дава на сградите се чуват като „глас сънш“. Например ако ѝ противник е нападнал базата или избива работниците, Стратея може да даде сила на всички хора, като обозначи на траншаница със огорчен символ червена светлина и каже „амаку/ай тази единица“. Стратеят има илюстриран поясъг върху военният действия и може да даде много помагни команди, които на малкия воин долу могат на проба поясъг да му излъгват безсмисленни. Той в този, които се занимава със строежа на базата, ѝ пареудите и разработката на по-мощи оръжия, бойни машини и бойни топажи (за тях след маак). Важна част е завземането на нови ресурси, необходими за разраставането на града и защитата му чрез подходяща система от бойни кули. За всички тези



боре познати от стратегиите дейности Командир може да подава изярчите от отбора (ако му се подчиняват, естествено). Те са много по-ефективни от малкия брой работници-дебели, които може да видите забити в няколко ънта, водени явно по посочения като екстра Mesh Pathfinding (каквото и да значи това). Въпросните патфайндинги се развишиха с пълна сила, когато се опитват да копаат ресурси направо с работници и непрекъснато се бълсват в тях (а те па потвърди от чутурата на легионер).

Докато Стратеят си пече битката глобално, отговаряне воини гледат да бъдат на някое ниво, за да трепят противника по-ефикасно. Нива могат да бъдат бъбо ако колаят ресурси, по-бъзо ако строят или помагат в строежа на построите и най-бързо ако трепят различните местни животни. Последните имат способността да отвърнат на атаката си „респо-

унтам“ секунди след като сме ги затрпили, освен това, предавайки боду дух, наливат юнити на скимката на. Разбира се, можете да опитате да трепнете и хората от другия отбор, но това е доста неизумен бизнес в началото. Условието за победа е да се срути централната сграда на Браза. С вигане на нива изярчите добива по-ляки брони, побече живот и нанася побече щета. Това става автоматично и има своято визуално изражение. Съвсем друго е когато влеземе в централната сграда и погледнеме колко технологии е разбил Стратея. С напруралите от убийствата пари можете да закупите по-мощи (следователно и по-скъп) персонаж и редица оръжия и флаги, превръщаша ѝ в по-съпротивностна машина за убийване. Персонажите и за вътре раси са по 4 на брой и са коренно различни, като винаги има един базов, във помощни и бавни, а последните обикновено служат за разрушаване на



прицизмерен екшън от трето лице при стреляба, а стратеят зарява същата игра, само че я вижда от лицето поясъг и интерфейса му не се различава особено от този на всяка една стратегия в реално време. Множествата добра генизираност се крие в това, че някои от фигурите, които се шурат из екрана се командават от истински сгради, които няма да имат проблеми нито с намирането на прайнища, нито с то съвсем с коя част на меча да налагат противника по гледата. Проблемът за стратея е единствено свободната воля на изярчите, защото е изцяло въпрос за лично желание те да изпълнят командите му или не. Пос-



сгради и за решаване на играта. При хората това са свални бабанки, кой от кой по-едри, Балиста и Катапулт (въсънност човек, буташ Балиста или Катапулт), а при зберовете това са пак по-едри зберове, но вместо Катапулт разполагат с най-злобещата единица в играта - около 10-метров Бехемот. Това е огромен звир с голямо фръво в ръка, бабен, но не удари, трябва не никне. За сметка на това е доста скъп и бърза жертвва, ако наблизи импутини играчи и няма подкрепление (последните важи с тънка сила за Балистата и Катапулта). Ако нападате пари, можете да изберете базова версия на игра и да го експирате с най-простите оръжия, които са - също като него - безплатни. Друг начин да се сдобите с цenna екипировка или персонаж е да "изкарвате" пари от Стратега. Минаването през централната сграда или въвеждането може да съмва по четири причини. Когато сте „вътре“, ще можете да закупувате споменатите вече неща, ще можете да се „телепортирате“ до всяка една побона постройка по картата, ще решавате каква екипировка може да си използвате, след като току што са ви

убили, или за да замените обектите - ното място на Стратег със позорното зберитиране на последната.

Арсеналът на хората и зберовете е доста разнообразен и варира между гранатомети, лазерни пушки, химични бомби, мина, детектори и аптечки до разни убийствени магии като парализа, огнен къба (а не топки), зловредни жели и съдъстъба като отровни нокти и Вампиризъм. Ефективността на всичко оръжие или умение зависи много от личните умения на играча, който си го купува.

Взаимодействието между воините и Стратега се осъществява, освен с команди, и по друг начин: Стратегът може да „дари“ якота на воини с времени енергийни щитове или скорост с да издигне якота за командир. Командирът има значителен запас от команди и съобщения, които да „пуска“ на събитието, които са, и се раздава на по-добро здраве и сила от редовите воини. Междувременно всички чиятят междудома има факти, че Страт-



тегът може по всяко време да излезе и да се включи в битката, а на негово място да застане никой друг или да не застава никой.

Както видите, целите геймплея е базиран на колективниата игра: ако бойците се покриват и не помагат за спренощето на сгради, разкриването на картата, добиването на ре-

сурси и опазването на базата и авансоместите, гори и най-добрият Стратег ще се провали.

От друга

страница, ако Стратегът си гледа само своята работа, от която тои види нива над-бързо от всички и не насочва бойците, не ги превръжда за опасности, не ги кара да пазят по-бъдните и не бъзаштити техни събрата и не изпълнява завърките им (когато са обосновани) за пари, не разбива бързо базата и не спира по картата нови авансоместе, притискачки по този начин брана, то отборът неминуемо ще загуби. Поради големия, исклучително непредсказуем „човешки фактор“ засега не може да се каже какви наистина баланси са на страната на зберовете, въпреки уисленото мърморене в нет-а.

Търъва ще се разработват „стратегии“ и игра ще премине в реалните на всички колективни игри: в началото отбора се гоговаря по коя система ще играят (4/4/2 например ;)) и ако противникът не се окаже по-хитър, то побегат ще е неизбяглив, защото всички заедно работят за една цел. Засега съм наблюдавал ръш с бехемоти и моза да търсят, че това е най-големият кощур на хората: 6 всички колкото кули збъра-

спокойно рутят базата, а ти се чудиш по чи то пети по-първо да биш с маките си брадвички.

На графиката няма да се спират много и че я определя като задоволителна: има огромни облаци, хърълящи сънка по земята, сменят се ден и нощ, слънчево се пречупва в лено ефекти и това, че графичният ендън прегочита OpenGL, съвместими със видеокарти. Засушите са добри, ама има какво да се иска още. Играта като цяло е добра, но излъжда и десетка като никак финана бета версия: Първо - забавянето до при локален съръвър не е мако, а ако се съвржете с някой западен съръвър, ще имате забавение минимум от 1-2 секунди, което е ужасно много и пропада геймплея (от това забавяне се оплакват абсолютно всички);

Второ - начинът, по който се трупа опит, пребразглежда играчите да теглят една майна на Стратега и да го приведат собствена Бойни;

Трето - в стратегическата част на играта липсва ясна индикация за някои процеси. Но всичко може да следи от прекалената сложност на продукта и подложи на поправки и допълнителни обяснения от страна на S2 Games, които са снабдили играчи си с енгейтър, за да не се налага да търсите сами начинове по нег-а. В момента проплъквата работата по отстраняване на бъзовете. Засега може да помогаме като тестваме усилено и гаваме ивеи за подобряването ѝ. Така че подгответи имуска си да се урините на арабски хамбургер и си сложете матата на езва, защото жена ми никак не си пада по гавашка изпълнения, ами си излейте гнева в една игра на Savage. Ако това не помогне, не забрайвайте, че десета го харесват топъл и кървав.





Age of Mythology: Titans

Автор: Freeman

Tази игра заслужаваше една по-дълга статия.

Aко Age of Mythology беше минала с по-загубен успех на родната сцена щеше да я получи. Незадисимо от качествата си обаче тя остана извън вниманието на родния геймър. Ако си спр. троуплантите да я забележат, експансионът Titans е добър повод да поправи грешката. Много правилно се сещаш – за да го играеш трябва оригиналното заглавие – често спечел номер напоследък, не пръбба да се учуваш.

И така. За тези, които не познават Age of Mythology, ще напомня, че тя е стратегия в реално време и – нами са кръв и душата, името ѝ е подсказва – е клонинка на праотеца – Age of Empires, но с някои съществени отлики. На пръво място играма е по-динамична, базирана и – по-елементарна. Преминаването в ерите

(4 на брой) е олекотено, микромониторъжмънта – по-неанагиращ, изкуственят интелект на собствените единици – Бидимо подобрен. Внесени бяха доста нови елементи, най-съ

ществението от които митологичните същества и божества. Така преминаване в нова ера предлага подкрепата на гъвкавите божествени сили, от които изгарачът трябва да избере едината. Тя може осигуряват достъп до определени бонуси (примерно върху определен тип войска). Митологични същества и злобни магии. Тези неща разнообразяват геймплея и успяват да компенсират (никога не са на това мнение) опростяването на му. Age of Mythology ще едно добро заглавие – с интересна фабула, приятна графика и достъп различни ресурси – не само като показатели, но и като начин на развитие и маниер на игра. Създават впечатление, че мозъкът на играта е експерт във всичко, което съобщава, но експертът е изключително ленив.

панжънът Titans перфектно се спря-
вя със задачата да допълни и шлифо-
ва геймплея.

Да започнем с това, че балансирането между познатите ни раси – изразен наid-беч с промяната на цифри и статистики на единициште – е видимо поборен и играта с тях е чувствително по-интересна. Добавени са 4 нови технологии. Всяка от които се спира с определен проблем в това отношение. Например достъпната за Гошите *Beast Slayer*, позволява на 4-те героя да насилят 50% по-голяма чета на митични същества. Макар че има най-силните герои, нарасата и вече почти невъзможно да се спрат с по-голям брой магически създания. *Axe of Muspell* е достъпна за Северняците и видига добно щетата, насаната от *Хврдлчиите* на брадви на лястовичи единици. Пакистаните знаят какво причини-



Характерно за Атлантичните е, че те нямат нико един герой (извън кампанията), но единиците им са мощни и коеото е по-важното – могат да се търсят веднократно (гори и работнищите, които въпреки събираните ресурсите биха да се разкарват до „Констанца“), превършайки обикновените военни почети в рен, но евба ли). Любопитен момент е способността на Атлантичните да местят сградите си evena по една от едно място на друго, примерно – дигръбто в чуждата база. Като цяло те веднага се превърнаха в мои любими и определящи смятам, че играят с такъв предосъдът никоя увидими стратегически решения.

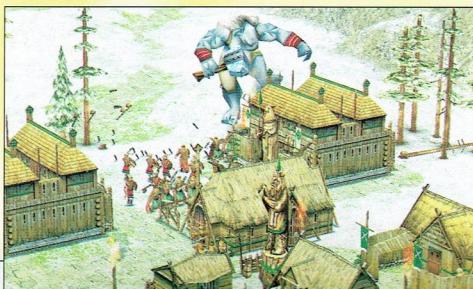
Стигаме и до Тутанамите. Те стават достъпни във всички етапи на играма и изискват постпроявление на спешален портам – Всяка раса има собствен Тутан. Огромни, бъди, супер-мощни, те ма аналога на орбък за масово уничтожаване. Спират се с ужасаващо количеството войска (ако избихо това помощне) или с груп Тутан. Могат да се „заградят“ еднократно!

В заключение - AoM: Titans е едно много интересно и *анекдотично* заглавие. Нова кампания, очаровично склонено към преглъщане на оригиналната, разкошна графика, изчистен геймплей, лек интерфейс, богатство на единици, масив и стратегически решения – това е малка част от Всичко, което може да ви предложи, а то в някоеч, но по-малко от час обещавани на употреба.



Ваше група хъркими изчадия на войската на Севера. *Hand of the Pharaoh*, логично, е предназначена за Египтяните, които имаха само една единица, способна да взима реликви от морена. Сега Вече ще могат и да крещят.

Най-голям интерес обаче представлява новата раса – Атлантичите; и особено – Виновниците за подзаглавието на играта, а именно – Титаните.



KnightShift

Автор: Ripper

И мало едно време един рицар... (бля-бля-бл) – всяка статия за Once Upon A Knight (OUAK) сигурно започва по този начин. И аз – „барабар Пемко с мъжето“ – реших да не останам по-назад. Все пак, мисля да спра с клишетата и типично в стила на Уркшона да ѝ представя играта по малко (за жалост много малко) по-нестандартен начин.

Общи положения

Първо – това е игра, която за мнозина от Вас е по-известна като KnightShift от преводъ, кое то пуснахме преди 2 броя.

Най-широко рекламираната „но-вост“ в нея е, че въвличността на играта са две – реалновремева стратегия и RPG, умело съчетани в 3 кампании.

Както е модерно напоследък, графиката е изцяло 3D и за нея могат да се изреждат само суперлативи. Камерата е фиксирана в стандартна изометрична перспектива и с помощта на гесненият бутон на

„мишката“ картата може да се забърта и зоом-ва.

Звучите са нещо, за което не мозга да кажа много неща, поради странната причина, че на моят Sound Blaster Creative Live! те работят крайно спорадично. Музиката е, колкото пригна за ухото, толкова и еднообразна и в един момент ѝ предизвиква да я спреме да пуснете некоя MP3-ка.

Изкуствният интелект до голяма степен е заменен от доста добри скриптобе на единиците (в RTS-а) и проптизищите (в RPG частта). Стратешическата мисъл на проптизиците „ЛъвъкоВодец“ ограничи със скудоумие, RTS-а без това е толка скръб, както ще се опитам да ѝ убедя към края (не случайно) на статията.

Инсталацията протича доста гладко и бързо. След едно доста добро и пълно с комични моменти инсталацията е преобръщена една много уважавана от мен опция – избор на играч. Играча пази отдалено наст-

Рейтинг 7.0

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

Производител: Reality Pump Studios
Разпространение: Atari
Жанр: Стратегия/RPG
Сайт: www.knightshift.com
PC: PIII 733MHz, 128MB RAM, 16MB Video
Брой дискове: 2
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 30 минути
Масовост: Средна
Примичка: Rage of Mages



*Place your men on the blue teleport places. Then move Floyd and then the Prince to the flaming orange teleports.

ройките и записаните положения на всеки играч и по този начин ако на един компютър играят повече хора няма нужда от пренастройка на shortcut-и и затриране на чужди сей-войор.

Искам спешно да посоча с пръст редактора на карти и да кажа: мотиви/модели/ери/модари или, както там се наричате – това е Вашите енжин и Вашите редактори.

След като приключихме с дреболите да преминем към сериозната част.

Изложение

RPG частта: Веднага трябва да видите уведомя, че RPG е малко пресилено да се каже. В тази с част играча е по-скоро hack&slash от типа на Diablo. Ако трябва да я оприлича най-добре, бил я сравнил с Rage Of Mages.



Върно е, че героят трупа опит и
всига нива, но възможностите за
инвестиране на точките в умения
са повече от скромни – повече жи-
вот, повече „мана“, повече мощ (би-
ла тя физическа или магическа) и по
едно-две умения.

Бързам да съобщя, че това, кое то го е „Имало един време...“ не е било само един рицар. Защото, ако желавате, че можете да поемете в свои ръце разчитането на Варварин, мъжовски, копиеносец, стрелец, жрица (да съжаление не на лобобота) или амазонка-мъжовска. Тия по-ледната, като ѝ гледам огромните, хм... „очи“ ѝх не мига на амазон, като ли на мъжовска (справка - скрийништите), но това ѹвра е и молкова важно. Всеки от тези персонажи притежава уникални специални умения и може да бъде екипирован само със специфични предмети. Например рицарят носи меч/брдва/чук, броня, щит и шлем, докато мъжовските имат конни с амулети, пръстени, жезли и коланчета. В случаи, че вече си забадават Второс - Да! правилно преподлагате! - играчата „пускат“ само такива предмети, с които избраният от вас герой може да се екипира. Амигриаш от моя, в това отношение играчата печели една много голяма червена точка.

След като приключите бързата процедура по избор на гард и разпределението на няколко начални точки върху показвателите се впускате в играта. Когато – колкото и грубично да звучи – основното ѝ занятие е да трептеш наред. В началото жертвите ще са най-вече горските зверобои, но на напреването на играча ще си опишате силите срещу всекаква „пешехонка“ и хърката замък. Напревадете в играата, изпълнявайки квестовете – всички те щ



крајна сметка как опирам до трепане. Хубавото в случај, че всеки път, когато играете картата съществата и куесствоте са различни, като основно зависят от трудността, която сте избрали и нивното на герой. Както личи от допук изложеното, играта е отворен бащинат на „големите“, „тежки“ RPG-ти, но това в никакъв случай не е недостатък, а по скоро илюстрира факта, че ако искате нещо разтърсващо и забавно е спонтанното предвиждане на избор. Силно я препоръчвам на всеки фен.

RTS частма. Въпреки, че състайлбъла основата на кампанията му блескне пред георепсичаната си половина. Рекламирана като уникална и генциана, базираната на мякто и урономика е: 1. Не особено уничтожена (на спръка Lord Of The Raums); и 2. Трябва да ги дъсто глупав настини, за да претендира за генцианско сътвърдяние, че си измислили само единствен ресурс за изпрати си.

Имаш краба - пиеш мяко в основната максима тук. За да произвеждате мяко трябва да си възпитате краби в краефермите и крачарчета, които побишащат гъвкавото бодба. Генерирането на жиботинския субпродукт се извършва на 2 етапа - първо крабите хорят са пасат,

атюрно" на монитора, създава чувство повече за селска идиличност, отколкото за някаква епичност и героизъм. Освен краварника имате на разположение още само 5 други сгради:

Колиба: приютява до шест от основните единици в играта – стрелци, дървари и тъщи (да знаете само как изведењък дърварите започват да строят с удвоени усилия, когато към мях се приближи тъщата);

Казарми: генерираат основните
войни единици – бойците и коние-
носците, като приютяват до 400
човека.

Храм: колкото и нелепо да звучи
В него съжителстват до 3 Вещици
или свещеника; **Палат:** гом на един
единствен рицар.

Магъосническа кула: тук се „раждат“ магъосниците - до 2 броя

Всяка от сградите има по няколко юнглайда, засягащи произвежданите в тях единици. Всички единици трошат опум. Всяка една от тях можеш да въоръжаваш с „оставена ма“ по бойното поле екипировка.

Камо геймплей стратегическа-
та част на играта не се различава с
нищо особено – събираш мяло, пра-
виш малко войска (гокамо удариши
линимата), наколко юнитрида и юруши.
Но откъм сгради, единици и юнитри-
ди тя е най-бездната RTS, която съм
виждал посредством петнадесетка.

Заключение

Накрая бих искал да обобщи
несвързания си брътвеж в няколко
обобщаващи и откровени изречения.

Не, вие няма да получите във
изри на центана на една. Бих казал, че
по-скоро получавате във половиначни
изри. С наскокът много добри
хрумвания в RTS частита, които –
ако концепцията бе разширена по-
машечно – можеха да направят из-
глата слизаша и едно достоинство прият-
ливо и забавно RPG. В края обаче
удоволствието (също като мяко-
то) е лимитирано до един определен
момент на засицане, след което ле-
ко почва да писка.

Може би на програмистите от Reality Pump Studios просто не им е доспяло възхвънение и сили да добивашат въвеждащите инициативи и да събирали в едно залавие, подплатено със солидна доза хумор и реклама. Желая им успех в продажбите, а на вас - успех в съвета на разицарството и мякото. Ех, само да можете да спирати в реалния свят, а мякото да ги създавате сами... но не от краи.

Homeworld 2

Автор: Alex III

Б

ега!

Прекосихме светлинните години космос и бойните флоти на безпощадните Вейр. Обещахме си един на друг мир и с това уловяване извободихме отново родната си планета. Хийзара не оправда надеждите ни - вместо обетвана земя, тя стана аrena на нова борба.

„Мое в времето на края. Зная това, защото Третото хиперпространствено ядро беше открыто.“
– Керн СДжелт, водач на забърдили се Изгнаници.



Сагжук, Творецът на всичко, което съществува, е отблъснат взоръ си от нас – гордо ни! Не ние – нашият флагове са Сагжук-Кар - Невиди Избраници. На нас остава да се готовим за война – отново.

Прокоба на дребно пророчества тече над хоризонта на Хийзара, в небесата се събира бойната флота на Вожка на Вейр Макаан. Той притежава Третото ядро – зад него остават само руини.

Космосът наистина е последната граница, но сега тя не е преграда пред устрема да се разширираме. Единствено километрите вакум отрепват блага от дома ни – между разстояния, които с всяка се-

кунда стяга капана си около нас. Как е възможно да си отворим небе да предизвиква клаустрофобия?

Кой ще изведе народа ни от тук?

Силата на Водача

Познаваме космоса отдавна. Умеем да показваме пространството за своя изгода и в уцедър на бравоговете. То е побеждано от празнина и вакуум – пространството е наяд-сигурната преграда пред противника, ако го поставиш между себе си и него в подходящия момент. Просто-

оцениш ясно. Пространството е знание – знанието какво и къде се слуша в него, кога и как се променя.

Рейтинг 9.0

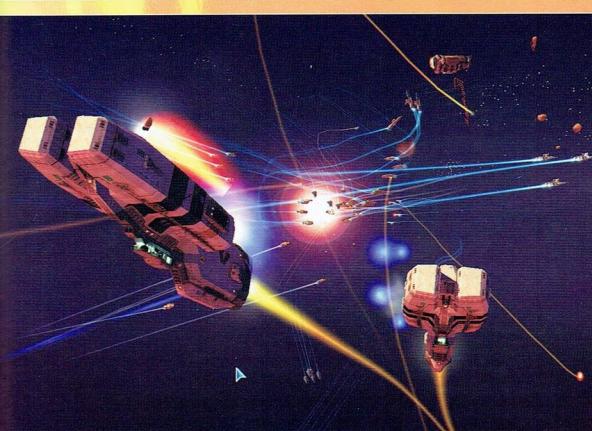
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултимедиа	

значи контрол – опитният водач във всеки момент владее максимално пространството около себе си – ако не със сила, то с точна информация. Когато го изненадат, не е зле да си припомните, че космосът има три измерения вместо обичайните две – трябва да се контролират и трите. За да печели срещу бравоговете си, командирът трябва да умеет да изтряне от противника това пространство, което му е нужно, защото пространството е Сила.

Какво е обаче Водач без щаб, какво е командир без команден пункт? С други думи – да си позовади за изследователски и строителният част функциите вече е центризирано – не е нужно да се съществува за всеки кораб по отделно, а се прави на Ведърък (и вакъу за всички кораби) от тип.нр. менажери. Те са три – строителен, научен и корабен и са разпределени в интернета.

Производител: Relic
Разпространител: Vivendi Universal
Жанр: Стратегия
Сайт: homeworld2.sierra.com
PC: PIII 833MHz, 256MB RAM, 32MB Video
Брой дискове: 1
Сложност: Висока
Ценност за жанра: Висока
Време за усвояване: 2 часа
Масовост: Средна
Примка на: Homeworld, Haegemonia





С помощта на първия лесно се дава работа на наличните корабостроителни мощности ъвъл флота (кораб-майка, пристанище, кериър). Възможно е подобряването на забойките в опашка. Ако сред тях има такива, които не могат да бъдат изпълнени Бенага (поради недостиг на ресурси) – те автоматично отпадат на изчакване, а строителите се заемат с нещо, което можат да съвршат в момента. Същото важи и за рисърчите. По-големите кораби могат да бъдат оборудвани с произвежданни пособствени мощности, които се строят след завършването на самия съб. Кериърите например могат допълнително да се снабдяват с произвежданни мощности за изтребители, корвети и фрегати, които са строят направо на бойното поле. Допълнителните системи могат не само да се строят, но и да се уничожават инцидентално. Плановете за атака (и защита) трябва да отчитат тази възможност, защото голям кораб може да се разрушава трудно, но не толкова скромно както с пособствите – разрушаването на кълч от промишленок могат със съвсем малко усилия да обезвреди иначе много опасни кораби и инсталации.

Научният менажер позовява централизирано да се избира последователността на научните разработки ъвъл всички лаборатории. Като оформление той много привлича на строителния.

Корабният менажер дава възможност на командира да избира победени на тези същи съдове, които приютват, поправят и пренасят по-малки кораби от флота. Ъвъл всеки момент може да се види с

какво са заети хангари и да се дава заповед за излитане на избрани подразделения.

Флотът

Бойните кораби са разделени на четири основни категории – леки, корвети, фрегати и тежки съдове. Общата бройката подразделение за всеки клас машини е лимитирана. При стандартни настройки интерфейсът може да команда 14 леки звена, 12 от корвети, 21 фрегати и 13 тежки кораба. В някои от категориите има ограничения за всеки ъвъл кораб – примерно, разрушителите (destroyer) са тежки съдове, но от тях може да примеждват не повече от пет единицено – до лимита от 13 трябва да допълват с кросспосочви (battlecruiser), абионосци (carrier) и корабостроителници.

Естествено, не всичко може да се строи още отначало. Всеки ъвъл кораб, а понякога и специална способност на тяхъв, изисква определена технология или модул (примерно за да могат колекторите да поправят шепчете по останалите кораби, първо трябва да бъде открита технологията repair). Много е важно да се намери баланс при изразходването на ресурсите за строеж на войски и за разширяване на технологията.

С ресурси (т. нар. Resource Units, или RU) флотът се снабдява от близките астероиди и каквито други развалини и парчета намери в околното пространство. В косния стагий на битките основен източник на ресурси се оказват останалите от разрушението преди това

кораби. Откриването и обладяването на находищата на ресурси е още един важен начин на контрол над пространството. За събиране на сурдини се грижат колекторите, а за да не се налага да се съвршат до кораба мащаба/присъницето/кериърът в близост до находищата могат да бъдат разположени и мобилни радионери, служещи за складобе за материала.

Тактиката на битките изисква детайлно познаване на

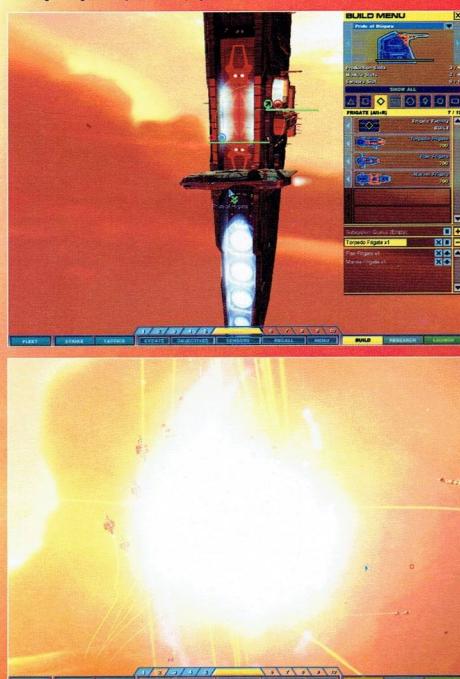
възможностите и поведението на всеки ъвъл кораб, както своя, така и противников. Леките машини (Scout, Interceptor, Bomber) служат като разузнавателна и въбърсна група – бързо се придвижват и оцеляват добре в близост до неприятеля, но не представляват особена опасност за основната част от флота му. Глажкото им приложение е да запушват дупки в бойната линия и да създават суматоха сред

вражеските региони.

Корветите са малко по-тежки от изтребителите и бомбардировачите, но извън в същите гео основни разновидности – срещу тежки и срещу леки съдове. По-бавни са, обаче със сметка на това имат склонността да оцеляват по-дълго. Служат горе-долу за същото като леките си колеги.

Организирайте са доста различни от познатите ни от времето на Задържането на Хийзара. Относително маневрени и разумно бързи, те са много специализирани – за срещу всеки клас флагове ще имате по един тип фрегати, които обаче почти не върши работи срещу друг противник. За разлика от по-рано, вече на тях не може много да се разчита – изправени срещу разностоите противник, те дават върху по-големи загуби от останалите части на флотата. За тях със тънка сила важи принципът „получаваш каквото заплашаваш“ – при битка на ниската им цена, останалото трябва да е ясно. Особен в глеми количества, не оказват влияние в сериозна битка – стават основно за пушчено мясо и жив щит пред по-честите съдове.

Тежките кораби са гръбнакът



на флотата. Бавини и неманеврени, те съчетават небороятна огнева мощ, далечен обсег и почти пълна неуязвимост. На побежето от мяк мозат да се побийат мозуи, които принципно променят възможностите им, а и тези на целия флот.

Всичките ѝ останали кораби не спратува пъкната парга пред моята на лепте разрушителя и гъвата кръстосвача, които може да командавате.

Тъкнокомите на космическия бой обаче изглежда не само от вид на участвашите единици, а от наблюденето и използването на специфично им изваждение, на същите им слабости и същи страни. Здравите, но неподвижни кораби биха могли да се склонят в неизгодна позиция спрямо леките, но маневрени и употребени в подходящ момент. Най-често битките се решават от правилното им планиране във времето – кога и как да влезе в бой. Поникога умислената жертвта на отглеждане на кораб или подразделение може да обидне битката заради времето, необходимо на бразда, за да се спаднат с тях – време, което ще позволи на останалата флота да смише до мястото, където е необходима. Заради неподвижността им тежките събоят тръбби да се използват внимателно и планомерно, защото дейсвията с тях имат инерция във времето. Ако в даден момент кръстосвачите са нужни някъде, тръбвало е командирът да съобрази това преди няколко минути, за да може да ги използат там.

Интерфейстът вече предлага глобални команди, събиращи разнородни единици в единен строй, който действа като цялостно формирование. Старите формации са за-

менени от **Ударни групи**. Формирането на ударни групи представлява много по-вече от начин да се подгответ съдовете в общо формация – те задават изваждение и роля на корабите в тях. Подходящото групуване на леки кораби и корвети, на фрегати с разрушители и кръстосвачи в изважде от удобство – то е необходимо за агребатното проектиране на боя. Без него командирът ще се занимава повече с техническа работа, отколкото със стратегията и тактиката на сблъсъка с врага.

Играата

Готови ли сте да премерите с бразда същата и ума си в битка в пространството? Готови ли сте да вземете в ръце събоята на расата си и да се блуснете в самоубийствена надпревара с безпощадния Макаан? Единствената надежда на Хийдара е Вашата решителност и умение.

И все пак, Homeworld 2 е само игра. Предвид големият брой команди *Load game*, който ѝ чака, вероятно ще тръбвало да кажа „за частие, Homeworld 2 е само игра“. Ако не беше, щяла да си ѝ нужни доста много Хийдари, докато се научите как да ги спасявате що-где читаво. Обучаващите мисии са добре направени, но истинското усъвояване на интерфејса и придвижването с геймпада могат да станат само по време на истинските битки, и предвид сложността на събитията, за да свикнете в необходимото доста време. Homeworld 2 е сред малкото игри, в които човек знае какво и как иска да направи, но понякога не е яс-

но точно как да обясни на компютърта. Това не е резултат от неудачен интерфејс – напротив, той е много по-добър от Всичко, което съм видял. В подобните залавия, включително оригиналния Homeworld и продължението му – а се дължи на повечето случаи ще виджате бой ка-то струпване на малки зелени и червени точки върху сензорния екрани, т.е. ще надизигнате събитията в режим на картата с голем обхват. Вместо да приближавате камерата и да следите битката отблизо.



комплексната природа на действието в игра

рама. Изкуственият интелект на корабите е възпроизведен от времето на пръвата част на залавието, и определено улеснява много управлението на подчинените ѝ флота. Но хото то произвеждане на Relic Entertainment е сред малкото стратегии, където можете да съшибате група единици да се опратят без насърцо, и след нито минути да ги нахранит живи, здрави и запасили по някой и друг бряг с съместването им. Вместо да си забързите времето постоянно да „ласаете“ и кликате корабчетата си, можете да се концентрирате върху стратегическото ръководство на битката и да оставите тактиката на преценката на подчинените си – те се опратят прекрасно и без вас. Въобще, в

Геймплеят на новия Homeworld съчетава съкраща гиантски правоъгълни черти. В близък план действието е шумно, бързо и безконтролно. Отдалеч обаче събитията се разбиват спокойно и лано-мерно, с постоянна крачка и инерция във времето. Освен стратегически съместването на корта от това кой юнит ще бъде част на пространството и кога да тръгне, личното ѝ внимание заслужава само активирането на специалните способности на част от единиците ѝ. Подчинените ѝ няма да ги използват по бразда усъмнени, а те разчитат на вас за указания. Това се дължи на факта, че специалните способности са свързани с изразъдането на някакъв ресурс – било енергия на кораб, било плащане на цена в RU. ИИ не поема отговорност за съзимането на такива решения и оставя това на играта. Използването на тактиката хиперпространствени скокове, атизирането на щитовете на Shield Frigate-ите, далекообхватните сензори и EMP-оръжието на скрайпите – ето примери за специални дейсвия. Всяко от които може да изиграе решаваща роля в битката, но може да се праи еднократно и тръбва да се изчаква преди повторното му.

Атмосферата на кампанията за самостоятелна игра е забележителна сама по себе си. Мисиите постепенно разкриват възможностите на флотата ѝ – отначало че разполагате само с изтребители и бомбардировачи, за да се съправите с бразда, но постепенно ще се отварят тъчища за подобряване като количе-





ството, така и качеството на единиците ѝ. Врагът обаче ще се Ѹпредвърда заедно с Вас, а всяка нова мисия ще носи изненада, някой нов начин да се окажете в неизвестна по-зация спрямо него. Чак в последните 3-4 мисии (от общо 15) ще имате възможност да се изправите със сърдечни сили пред неприятеля и там ще проличи какъв стое научили за космическата мактика. Не си правете иллюзии – противникът ще бъде ще бъде крачка пред Вас както възможността ще се изправите със сърдечни сили пред неприятеля и там ще проличи какъв стое научили за космическата мактика. Не си правете иллюзии – противникът ще бъде

не^т с мишка. Тогава, Homeworld 2 е реално-времевъ битката в испитнически смисъл на думата.

Оформлението на играта представлява армияризация. Графиката е перфектна и в това ще се убедите по-напред от пет минути, но време на първата анимирана сцена. Демонът на корабите отблъсък – текстурите по тях, ефектите, слегути от въздушните извирбове, стрелбата на орбейните кули, паденята на снареждите – всичко е поразходицо изпилано в подобността. Малко е да се каже, че Впечатлява – то направо отмика челостта.



Да се спремите да разясняваме силите му и да го се спрявяме с тях на частни, да използваме маниверността на фрегатите си, да запълваме проби-
вите, но да не се хвъщате на бра-
жеските опити да ублече корабите
ви в своя територия. В критичните
ситуации ще трябва да импровизи-
рате – примерно, на мярките щи
да наложи да хвърлят в битка невъ-
оръжените си работници, за да съз-
дат смут сред врага и да използват
времето, необходимо да се разпреди-
ят с тях, да докарат основната си
сила до бойното поле. Особен щеичко
останало, компютърно управлява-
щите опоненти понякога спазват
ясно доловим модел на побеждане и
това може да се използва срещу
тях. Да кажем, за тях Marine Frigate
(тя взима на бордаж) бражеки съ-
дове, за да ги пленят или обезвредят) е
приоритетна цел – атакуват я ви-
наги първа. Няколко такива фрегати,
скочани в бой в подходящ момент,
могат да отвлекат вниманието
на неприятеля и да спасят по-
ценни машини или просто да ѝ сле-
челят време. Въобще, същеве в
традиционната на стария Homeworld,
продължението изисква планиране и
мисъл, а не просто рефлекс и „швика“

Отдалече чувството за реализъм не се забуи, но Впечатлението вече е различно, много по-епично, систан-
ширано и преизползващо ком раз-
мисъл.

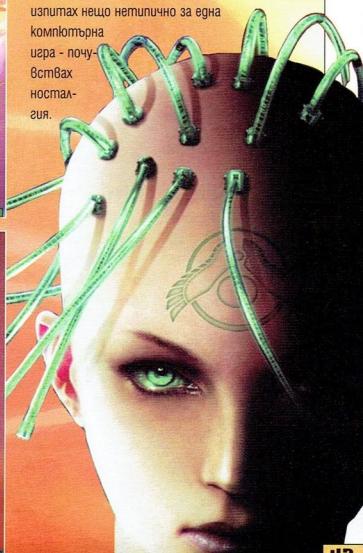
Аудиоформативното само по себе си е отборно за половината въздейстие на геймплея. Звукоуби-
те ефекти на перфекции и отново са много различни, когато наблюдавате отблъсък и отдалече. Гласобе-
те на актьорите между мисии са обаче кръпти миби и разфасован сланина – просто трябва да чуете зареденото с истори на фантастично-
споредното сподойство, отблъсъкът на освободената енергия в га-
лечината, бавният ход на строени-
те кораби – такъв зерни и шумни
от упор, и все пак незнанието от
разстояние, просто точки върху
сензорния екран на звездната сис-
тема... Всяка на сярдите, съсъкът
на лъчите, напрението реплики на
пилотите, стремителната история
на битката отблъсък, и ленивите,
нехолотни взризи върху тежките съ-
дове, епокийните рапорти на кора-
ба-майка и гистманшрианият, рабен,
съкаш отнесен в безбрежния близ-
кий глас на Керън С'Джет – щеичко
се смесва в уникално превъживане,
което не може да кръсти по друг на-
чин, освен „космическо“. Съкаш само
тази дума съчетава в себе си ма-
шиността, детайлността и мону-
менталното въздейстие на игра-
та. Като я минете, пуснете си едно
след друго щеичко филмчета между
мисии – от интродукцията до
финала. Аз поне, като го направих,
изпитах нещо неизично за една
компютърна игра – получих
всички ностал-
гия.

е съвременна игра с душа и геймплей
на хип отпреди четири години, но
с оформлението и удобството на
интерфейса е модерно заглавие.
Струва си да се играе гори само за-
ради увлекателната геймплей и чудес-
ната графика. Обаче непроходното,
което остава възникнато и няма
да остане след година или след де-
сет, е атмосферата. Духът на

пространството и мащабът на
сраженията поразяват въображени-
ето и претворяват възприятието.
Космичното сподойство, отблъсъкът
на освободената енергия в га-
лечината, бавният ход на строени-
те кораби – такъв зерни и шумни
от упор, и все пак незнанието от
разстояние, просто точки върху
сензорния екран на звездната сис-
тема... Всяка на сярдите, съсъкът
на лъчите, напрението реплики на
пилотите, стремителната история
на битката отблъсък, и ленивите,
нехолотни взризи върху тежките съ-
дове, епокийните рапорти на кора-
ба-майка и гистманшрианият, рабен,
съкаш отнесен в безбрежния близ-
кий глас на Керън С'Джет – щеичко
се смесва в уникално превъживане,
което не може да кръсти по друг на-
чин, освен „космическо“. Съкаш само
тази дума съчетава в себе си ма-
шиността, детайлността и мону-
менталното въздейстие на игра-
та. Като я минете, пуснете си едно
след друго щеичко филмчета между
мисии – от интродукцията до
финала. Аз поне, като го направих,
изпитах нещо неизично за една
компютърна игра – получих
всички ностал-
гия.

Заключителни думи

Homeworld 2 е образцово
пръвложение. Без да излага в маги-
чеството, тя запазва същите ключови
характеристики на оригинална, и е-
дновременно с това убедително ги
прехвърля в новия свет. Резултатътът



Halo: Combat Evolved

Автор: Ikarus & MS Office Assistant ver.653.0

Cлег сърч в пространствено-времевия континуум в редакцията на GW излажда DVD #17 от MS Office 2653. Оказа се, че дискаят съдържа плода на 653-годишната еволюция на MS Office Assistant (OA) - дружелюбната клам-роподобна помощна програма на офис-пакета, предназначена да свърши погребателя по време на работата му - вече с нов холограмски интерфейс и десетократно по-надханя и дразнеща. След кратко съвътение единодушно решихме да га-дем за тест на колегата Икарус. Ето резултата.



Резюме:

Master Chief се отврси от криогенната съмнина, пристъпи вън от камерата, в която бе прекарал половлямата част от пътуването, огледа се и осъзна дъв неща. Първото бе, че зловещо му се пиеша бира.

[бел. OA – консултацията на алкохол в умерени количества е полезна за вашето здраве - за гостстъки търсете снабдителния отдел на Тубор-Хайнекен-Шуменско либъл ис.]

Второмото – че тази статия за почва потресавашо глупаво.

[бел. OA – верно си е!]

Не, наистина. Нитам наименение да създавам някакъв съспект или да

се опитвам да прицам измъченост на думите си.

(бел. OA – Спенс е рап изпълни-тел от края на миналото и началото на настоящото хилядолетие, творци в малката европейска фръ-жава България, която сега не съществува. Основен конкурент на Мишо Шамара, който по онова време положи основите на музикално скую-тие, станала причина за гезрадашигата на многоество подграѓащи ин-дивидуи от вида „хомосапиенс“.)

Ако търсите нещо такова, че-треме Редакционна. В тази статия ще ви опишам Halo такова, каквото

дат няколко страхотни игри, за съ-жаление непрөбрани се в якоизи хитове (Myth 1&2 и Oni), га са дагам заднишите на чуло Бил Гейтс [бел. OA – канонизиран от Ва-тичкана през 2132]

изненада и смути геймърското общество. РС геймърите попускат срещу този решения, след което се примириха и замълкнаха. Междудър-менно Halo мина като ураган през конзолната сцена, обра обвашите,

произвежда симулатор 8 бъдкета на Microsoft, га се свърти името My, отделени за реклама, маркетинг и организирани на разпознати банкети за представителите на пресата, които биха осигурили оценка за мул-типлър 10/10 гори за Minesweeper].

Екипите от първо лице, наред със спартаките, не са сред сините жанрове на конзолите, а Halo не само е именно такъв екип от пър-во лице, но и е сред най-добрите, ко-

е. Или поне такова, каквото го ви-дях аз. Но първо – кратка прег-рес-текши:

Halo: Combat Evolved, разработе-на от Bungie Software излезе в края на 2001 само и единствено за Xbox. Изгражданата ѝ концепция бе променяна поне два пъти в процеса на разра-ботка, като б основата на промени-те по всяка вероятност стоят ре-ките от зелени доларови знаци, по-такли откъм извора "Microsoft".

[бел. OA – га се свърти името

My]

Решението на Bungie, които не са нобаши в бранша и успеха да изба-

Рейтинг		9.5
Графика	██████████	...
Звук	██████████	...
Геймплей	██████████	...
Изкуствен Интелект	██████████	...
Музикинър	██████████	...

дят няколко страхотни игри, за съ-жаление непрөбрани се в якоизи хитове (Myth 1&2 и Oni), га са дагам заднишите на чуло Бил Гейтс

[бел. OA – канонизиран от Ва-тичкана през 2132]

изненада и смути геймърското общество. РС геймърите попускат срещу този решения, след което се примириха и замълкнаха. Междудър-менно Halo мина като ураган през конзолната сцена, обра обвашите,



предлагат набързо 3 милиона копия (милион и половина в комплект със самата конзола) геймайки солиден тласък на все още новия тозгава Xbox, пребързацики се в една от основните причини черно-зеленият ка-лон да не зуине букета преди тър-ватата си годинища.

[бел. OA – не възможно само по себе си развитие на събитията,

чи то се появявали изобщо. Как тaka защо чак сега ви казвам? Вие не сте расли 8 пещера?

[бел. OA – всъщност, разсы съм в софтуерен отблъсък сред 150 бъдати програми, но не искам да ви търбя с тежкото си детство].

В шарата поемат контрол над спурбийни Master Chief и с помощ-та на уменията си, бойните си гру-

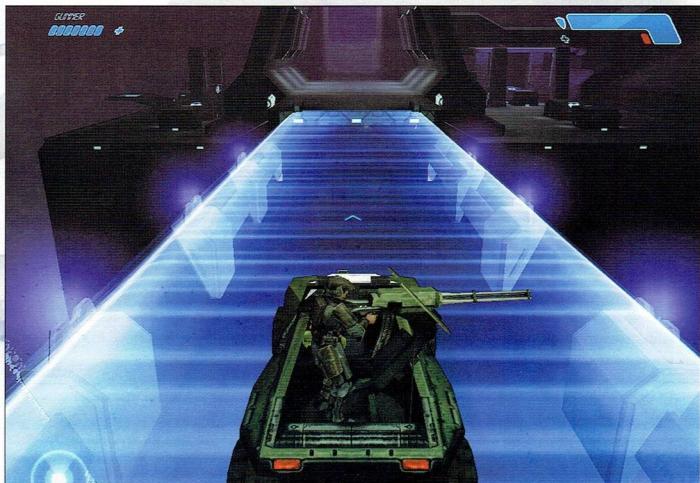
зари, както и богат арсенал от оръжия и различни пребози на съдържимото, си проправите път през извънземната зоне, която се опитва да ви спре. Как точно става това, за нас – PC геймърите може да ще видят, че Microsoft [бел. OA – да се съвети името My]

не се бе смилк и даде зелена светлина за първото на играчите за PC. С проекта бяха напомнати Gearbox, чието предишни продукти Уключват гибата експанзионна за Half-Life – Opposing Force и Blue Shift, както и първото на Tony Hawk Pro Skater 3 за PC. Останалото вече е...

История

В далечното бъдеще човечеството е открило някои нови аспекти на топлата Вода и пътува сред звездите без проблеми. Психологията на хората обаче не се е изменена и основната част от космическите пътешественици са военни, или както се казва „Изваме с мир, но си носим и твърдо“. За жалост същото с пълна сила въжи и за група извънземни раси, извънсти по общото име Covenant.

[бел. OA в режим на умерен па-
тос – А ето каква е истинската ис-



тория, позната на мен, избушая от бъдещето софтуерен продукт. Едва отвордя се от некачественото погребане на топла Вода по домовете, човечеството се изправи преду същото съмртна замаха – установен в контакт с бражебни извънземни същества. Всяка среща с тях завърши по един и същи начин – с плен

разгром на земните сили. Непобедими вражески кораби се полетват в небето над човешките колонии и оставят след себе си радиактивни руини, а опитите на земната бойна флота да ги спре само увеличават броя на жертвите. Една по една човешките планети „падат“. Единственото, което спасява хората от потполно унищожение, е неспособността на извънземните да откриват бързо колонизираниите планети. На едно от заседанията си управляващият земни съвет издава закон, известен като Протокола на Коул – никой кораб няма право да се спасява с блъсък от Covenant в посока към Земята. В случай на крайна необходимост капитанът трябва да направи хиперпространствен скок на слюда, жертвайки кораба и екипажа си, но отвличайки преследвателите в безопасна посока.

„Pillar of Autumn“ е единственният кораб, оцелял след нападението на най-старатата и най-близка до Земята човешка колония, а Covenant са по следите му даже след като

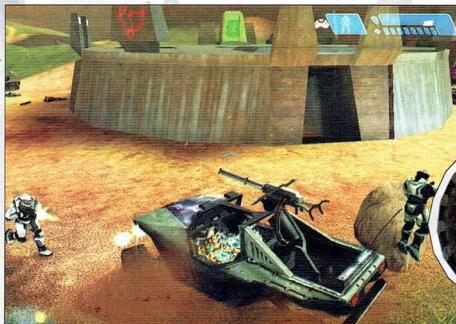
прави последния си хиперпространствен скок. На борда, попътнал в Криогенен сън, се намира продуктът на земната програма за създаване на изгленд Войник – Master Chief.

Началото на играта ѝ съврва в крио-гека на „Pillar of Autumn“ и докато Все още се отпращате от бъдия сън, десантни морски запасчи са скочили с кораба ѝ, излудайки своя тодър от извънземни бойци. Сред експлозии, престрели и ръкопашни схватки по коридорите ѝ типично sci-fi стил си проправяте път до контролния център, където получавате напътствия от капитана, приложвате в спешниания със кос-тъм

[бел. OA – донякъде костюм, донякъде – част от Master Chief, който всъщност е киборг]

Ал-то на кораба, за да не попадне във вражески ръце, след което си пробивате път до спасителните капсули. Цялото първо ниво малко

или много се



явява нещо като трейнина, но в никакъв случай не си мислете, че извънземните ще ѝ толериират загради това. Последвалото аварийно приземяване на страния пръстено-виден светън Halo поставя началото на една от най-заблъскаващите приключния за PC. Натматк историята ще се разкрира постепенно чрез даудозите ѝ с Кортана (AI-то),

[Бел. ОА – там, откъдето идват, дивозите с никой, който се намира в собствената ѝ гълъб, са предметът на психопатията]

срещи с други очели хемотини и персони и известно количество кълваци. Нима да ѝ затрупват с информация, но и никоя нима да сте „на тъмно“ относно причините за случвато се наоколо. Историята предлага и няколко доста интресни и неочаквани обрата, които ще ѝ бъркат на нокти до самия край. Пръстено-видният свят Halo също остава мистерия през по-голямата част от играта. Единствено очевидно е, че той е изкуствена структура, от вътрешната страна на която са разположени континентите и че притежава собствена атмосфера. На ѝ се пада задачата да локализираше оцелелите си групари, да разбържите тайните на пръстена, сражавайки се в движение с ковенантски части и да оцелее. И ако ѝ някои екипажи ѝ се налагат междуку другото да спасяват и съвета, то тук на карта е заложена съботата на галактиката.

[Бел. отглеждането ОА – ах, колко оригинално!]

Въпреки че историята не е нещо нечувано, тъй усъвършено създава усещането, че наистина сме замесени

върността, тегенеща на плещите ѝ, да ѝ ще блече с цялото ѝ същество в ставащото зад луминфорния слой на монитора. А това, мисля си, е най-важното, което се иска от нея.

Без да затъбват в никаква супер оригиналност, преди две години Bungie създадоха тоба, което Eric не успява да постигнат с превъзходнина от Unreal 2.

[Бел. самоуественето ОА – типично човешка неспособност за разночанна оценка. За разлика от Unreal, който необдумано се опитва да предизвика у играча реакция като „легаци чен“, Halo се стреми преди всичко да забавява. Макар да има моменти и сцени от действието, които залагат на епичния момент, през повечето време там събитията са преставени с хумор и леко напигане.]

Ударната група

Още с приземяването си на пръстена се озовават в един жив свят, свят със свои еколошки и архитектурни особености, със своя собствени тайни и физични закони. През по-голямата част от времето обаче ще бъдете прекалено заети, за да се лъбувате на пейзажа и замът ще оставя графичния аспект на по-нататък.

[Бел. ОА – сигурен ли си? Всичко се случва, може да забравиш или да ти спре токът, затова по-добре говори сега... Не? Добре, нащупвам се и мъкъм!]

С какво ще бъдете заети ли? На първо място AI-то нима да ѝ оставя да скучавате и постепенно ще ѝ възлагат различни задачи, които почти никога не се побържат.

[Бел. сърдитият ОА – ба ба, как не, „Намери контролната зала, избий Всички извънземни“ в много по-различно от „Бърди до генератора и го взрви, изтребвайки всички извънземни“, което от своя страна нима нищо общо със „следвай онзи летяща сина светлинка и ликвидирай всички извънземни“]

За това лък-такме можете да забележите леко побързящи се моменти в левия гиззанд и гори идентични секции в подземните комплекси. Ако чобек ѝ постави за цел, може да даде обяснение за Всички, като например никой бих казал, че това ѝ се пак е военна инсталация и е съвсем нормално да има побързост и модулност на интериора.

[Бел. ОА – интересно как ще бъде оправдан фактът, че често се на-



лаг да се минава през вече прекосени един път места? Дали отново се изненади със своята способност на неубедително пробуждане реализъм, или пък никой най-сетне ще признае, че типично човешки е решил да „мине метър“ – било задади мързел, за да се спести време или пари?]

Преди да продължа с каквото и да е друго, ще се опитам описа каквото никоя особеност на бойната система на Halo. Най-напред искам дебело да подчертая, че освободени от неизвестното управление на Xbox, ще имате възможността напълно да щниките бой и да му се насладите максимално. А той, повъртайки те ми, наистина си струва.

[Бел. ОА – много си прав. В този аспект конзолата приюда на заглавието се явява само предимство!]

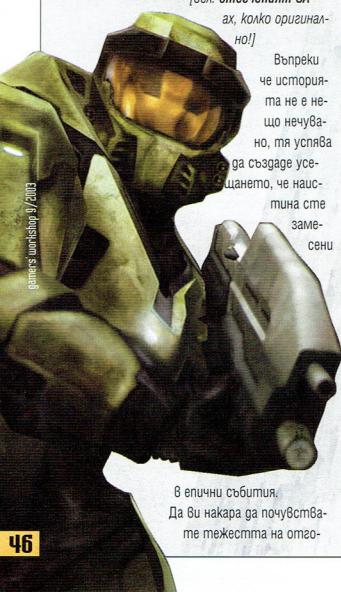
Първото, което ще ѝ направи впечатление, е фактът, че можете да носите максимум до две оръжия и по четири гранати от всеки тип (плазмени и скользъчни). Тази малка особеност непрекъснато ще ѝ поставя пред некъд избор, тъй като никога не знаете дали настъпък ще намерите мунции за оръжието си.

Разбира се, можете да взимате оръжието на Всеки мъртв бойник и да го превърнете в оръжие и шитомбет и так нападате. Таки особено-

то общо десетина оръжия за всички страни, без никое от тях да глубири останалите, Halo успява да постигне тактически елемент, който други игри не съумяват и с 20.

[Бел. ОА – оръжието имат никакви особености. Земните стрелят с плънители с мунции и ако минете през изпуснато такова на земята, можете да му влезете патроните. Covenant-ските пушки обаче използват батерии за еднократна употреба (мултиплатформенят концерн-монополист Varta, който преди 2 века изостави мотото „По-добри батерии“, поради простата причина, че други нямая, би могъл да реши този проблем, но за съжаление нямаш офис в квадранта на Halo). Това означава, че след изтощаването на енергията оръжието става безполезно и трябва да се замени с ново – тромвата операция по време на битка. Особен това при извънземните пушки трябва да се внимава с прегряването при интензивна стрелба]

Спешните има костюм има собствен енергетичен щит, който се прераждва с времето. Това води до неизвъроятна динамика при сраженията – вие атакувате, оттегляте се за презаредите оръжието и шитомбет и так нападате. Таки особено-





ност значително редушира броя на лоуфайните, породени от преждевременната ви смърт.

[бел. OA – или ги увеличава в случаите, когато наколко липсват мисли думки за укриване]

При други обстоятелства бих отмек това като прекомерни улеснение за играча, но тук феноменалното AI, както на противниците, така и на морските пехотинци, които са присъединяват комъвас, ме оставя безмълвен. Halo безспорно е екцизът с най-добро AI, които съм играя до момента.

[бел. OA – този парадоксален факт е поизвестен в MS Office 2653, а AI то е просто ненадминато – аз съм „животът“ показвателството].

Сраженията с многобройните противници всеки път са предизвикателство и рядко дават битка се разбива по един и същи начин, отчасти поради факта, че на много места противниците са генерирано случаично и са всеки път различни. Понякога ща атакувам на групички, друг път преодолявам гръзки соловакии или се изпълнявам на отбранителни позиции, а атакуването им с гранати е ригкост.

[бел. OA – освен когато не успеете да запечите граната под върху някой от тях – много зрелищно се паникосвам, побягват и още по-зрелишно умират сред сникваща плязмена експлозия]

В тесните пространства не-рядко ще ще се случва да си отнесем и някой прилаг, когато муниципите им събрят или сте в неопредоствена близост. Прилагат, разбира се, можете да раздавате и вие, когато в побежен случай побъдя браза и ви предоставя ценният секунди, необходими за презареждане. [бел. OA – а прилаг във върха директно убива, което тък слепствата нуждата

от секундите за презареждане]

Halo-хубавото е, че Halo никак идеално пасва на PC. Управлението е удобно и елегантно, което предлага играенето на по-висока степен на трудност, тъй като ищо в сингъла не е променено спрямо Xbox Верси...

[бел. автоматично добършиваша OA ... ята]

[бел. Електропроражделение -

Столично ЕД – Избиняваме се за неочакваното спиране на електроподаването в района ви и за причиненото неудобство. Примитен gen.]

[бел. измукваша от Виртуалните си прости края на стапичата OA – Казах ли му да не оставя работата за после, понеже токът може да спре? Използвайте непрекъсванието токозахранвания на Back-UPS – гаранция за надеждната работа на компютрите, хладилниците и османалите кухненски електроуреди в дома си! Край на рекламираната, пръъжаваме с ръбото:

Всъщност, в типична за конзолните игри дух, степента на трудност постепенно, но неизменно градири от посредствена върху нива до (почти) късата нервите мащо преди финалната анимация. Опия за запис на играта няма – тя сама решава кога да отбележи напредъка ви, но като цяло места на checkpoint-ите са подбрани добре и естественият ход на действието не се нарушава от търбите чест запис или зареждане.

Оформлението и Всичко останало

В контекста на обичайния излег на конзолните залавбии, Halo има замечателна графика. Геометрията на моделите е боязлива, нивата блещачливат с епичните си пропорции, текстурите са детайл-

ни, а ефектите – чисто и просто невижданни. За сожаление, за ювени години от излизането си до днес технологията на компютърните игри напредна много и вчеращото великолепие днес рискува да изглежда постаро. Случаят с Halo обаче е по-специален – макар и с големо закъснение, то гокара на мониторите ви неща, които по-рано не са срещали в компютърно заглавие.

Светлинните ефекти, фините и все пак ясно различими особености на материалиите и повърхностите и физиката на движението на превозните средства ви биха сторили чест на

коя да е моторна игра. Звукът е много добър, макар на определени системи да има технически проблеми, а ИИ на противниците може да се характеризира като „болезнено агресивен“. Според мен е един не-натрапващ се, но ефективен и естествен начин да засрами почти всичко, излизало до момента. С принципи, подобреното управление на компютърната Версия на Halo, цялостната в техническа реализация уря тавана и се заковава там – в нея просто няма какво да се поподобри.

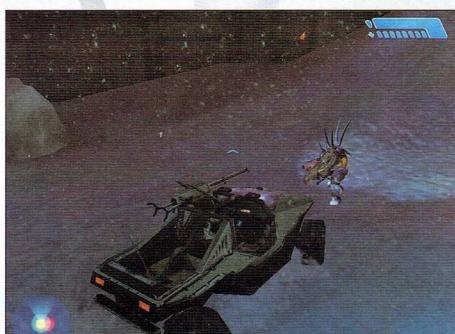
Halo-голямата слабост на играта е линейният, повторял характер

на действието и еднообразните нива, но в крайна сметка концепцията на конзолните игри е такава – да доставя големи количества прост като концепция и постепенно усложняващ се геймплей. Историята е шпареска, обаче златните гвоздеи, които прави от Halo заглавието от по-висока класа, е чистото за хумор, възлетено сценария. То създава отдеяните събития и създава лесно възприемаша се атмосфера на забавление и лекота във всичко. И тук Bungie си съзършили работата перфектно.

Halo в много странно заглавие.

На пръв поглед, особено предвид възрастта си, не блести почти с нищо, но ако човек се замисли за слабите му страни, открива само периферни и незначителни неща, а всичко съществено се оказва идеално измислено и реализирано. Ако си паднате в екънва и сте склонни да експериментирате – Halo е шансът ви да се попотопите в един различен свят по неподходящ на екрана на компютърта ви начин. Препоръчвам ви го.

И, разбира се, когато му добъде времето, не забравяйте да поръчате MS Office 2653 – няма да съжалвате.



Temple of elemental Evil

Автор: Whisper & Duffer

Hа масата бяхме трима. Те ми говореха, за мъркъл. И запомних. Такова ми е призванието – създаден съм, за да бъда разказвач, а разказвачите имат добра памет. И нукса от добри истории, повече, отколкото от храна и вода. За да има по-какво да разказват...

Whisper: Абе няма друга такава игра бе! За тези 5 години, откакто пиша в това списание, не съм се натъквал на заглавие, което да предизвика в мен едновременно голям кеф и ува юрост. Не знам какво са правили (или какво не са доправили) пичите от Troika Games, но са

създали игра, която в никакъв случай не те оставя безразличен. За последните десет дни мина през нервите ми като ѳъле през пляжкина, като същевременно ми обсебваше всеки свободен миг...

Duffer: Преселих си се. За мен Temple of Elemental Evil е свят, който въсмуква в себе си и не тепуска да си отидеши, а от време да време малък, отрезваващ надпис ти напомня, че гори и горят ти да няма нукса от храна и вода, то ти – израчът – имаш; и че в време да спреш за почивка. С такива игри, приятелю, с такива игри, изграждате се превъртаци в привидиги! Защото тя не е елементарна и не може да



Рейтинг 8.8

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултимедиј	

Производител:	Troika Games
Разпространение:	Atari
Жанр:	RPG
Сайт:	www.greyhawkgame.com
PC:	PIII 1, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове:	2
Сложност:	Высока
Ценнистът за жанра:	Высока
Време за усвояване:	1 час
Масовост:	Средна
Примечка:	Arcanum, Baldur's Gate Series

се играе с едината ръка на мишката, докато другата ръби в пакета с пуканки. Нако биха я нарекли игра за манипулаци, но аз имам по-добро определение – игра за ценимент!

Whisper: Може би е по-добре ти да му говориш могава, след като си ЧАК толкова Впечатлен?

Duffer: Не, нека спазваме старшинството – ту си Вожък, ту разказвай, аз ще се намесвам от време на време.

Whisper: Така да бъде. Temple of the Elemental Evil е един от легендарните настъпни ролеви арчевири, които са се превърнали в класика за играещите Dungeons&Dragons. Не е чудно, че авторите на Arcanum се спират именно на това заглавие като съвърхът пробъл в западаката територия на Bioware. Нещо повече – те са тървият разработчик, създал игра, базирана на над-новата ре-

вация на превърнатата на D&D, т.н. *3.5 Edition*. Ако Troika си бях съвршил малко по-добре работата, тази игра щеше да бъде най-доброто компютърно RPG, излизало до момента. За съжаление, в този си вид е просто една аркска добра игра с аркски непрятни бъбре, които причиняват аркско глобаволие и стимулират назряването на аркски небогу-угодни мисли.

Duffer: Само да вметна, че съвсемът. В който се разиграва настъпният, а сега и компютърният вариант на ToEE е един от най-старите Dungeons&Dragons игри на светеца – World of Greyhawk на Гари Гагак, които днес е признан за един от гурумата на D&D общността. Въсъщност, именно системата Chainmail, създадена от него и Джef Перън, по-късно става основа на Dungeons&Dragons.

Whisper: В основата си ToEE е single-player ролева игра, която предлага на играчите възможността да изградят група от 5 героя, с която да се опитат за кой ли път да осуетят плановете на „Злато“. Създаването на групата отнема от 10 минути до няколко часа, в зависимост от това колко пристъпите въвеждат героите си. Ако не искаш да губиш време в четеене на описание кое умение какво прави и кой клас ѝ има и силен, има богат избор от предварително генериирани персонажи. Много по-интересна е групата опция – инцириращо създаване



на всеки участник. Точно тук юсва едн от големите недостатъци на играта, а именно липсата на подробна информация относно класове, умения, показватели и т.н. така че каквато сме събрали да и видиме в Baldur's Gate и Icwind Dale. Според мен пичките от Troika са забравили, че ребятът фен на компютърните игри не играе по подобащите Dungeons&Dragons. Как по работите, никой, които не е играл D&D, ще знае каква е ложата от Паладина, какви са му специалните умения, какви магии могат да очаква от него и по какъв начин той ще допринесе за изпражнението на балансирания и сима групата? Същото важи и за описание на уменията (skills) и специалните умения (feats), измежду които то играчът трябва да избира. Какво ще кажеш за специалното умение, че то описание гласи, че имаш перфектна координация и баланс в движението и действията си? Какво означава това? Какво превъзмущество ще даде това умение на героя ти, да вие, спечелнато умение Toughness, даващо 3 допълнителни жизнени точки? Аналогично по-нататък в играта ще намирате магически предимства, които обаче няма как да знаете какво точно правят и доколко могат да ви бъдат полезни. Хубаво, имат Staff of Life, ти хубаво струва 75 000 злато, ама какво прави? По-добре ли е от моя Macie +1? Мистика!

Камо оставям настрана това, в ToEE във Вълнкънт един доста интересен елемент при създаването на персонажите, който в последствие оказва съществено влияние върху развистването на играта. Преди да почнем да правиш каквото и да било, трябва да избереш уклон (alignment) на групата си като цяло. От него зависи какви NPC-ти в последствие ще се пристъединяват към теб, какви квестове ще получаваш,



ако и – до известна степен – разчиташ и завършвашът на приключението.

Duffer: Ако позвалиш, ще обясня, че в ToEE е може би тръбата роля на играта, която не оществява групите и персонажите съсъзът уклон! Аз играл точно с такава група и до момента Жертвата на тъмните ми инспекции станаха една барикада, с все цялата клиентела, както и един жаждът ковач, който имаше нахлувството първо да се пристъедини към мен, а после да пропестира, че съм го ограбил. Е, сега спи с ръбите. Със доброволство завелзах, че след тези актове на насилие, моите герои не поискаха абсолютно никакви вредни последици, а гори егото им им се качи маако.

Whisper: ОК, но тук аз не забелязах уклонът да играе никаква по съществена роля от гореизброеното. Все още не ми е много ясно защо при среща с пират, моят Паладин, вместо да избухне в пращен гнезд и да раздигне благочестиво право-

дие, най-учимбо го пита „How are you today, good sir?“. Може би този тип играча оществява добрият. Шегувам се. Нека се бързим на темата.

След уклона преминаваш през стандартната процедура на избор на личен уклон на всеки герой, разбира се, показватели, клас, бънчен вид, ръст и т.н. В зависимост от този тип избор, играта има различно начало. Аз избирах

Neutral Good уклон и станах свидетел на убийството на Виски служителя от щабката на Свети Къръст, вследствие на което трябваша да известя преставите-лиите на свещата епархия в близкото селище Хомлет за кончината на нейния дълбоокообичан брат (Въвличност беше сестра).

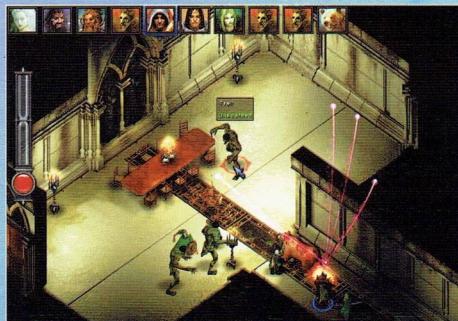
Duffer: Ако избереш тък

Chaotic Evil, началата сцена във времето различна и изобразява точно това, което Chaotic Evil персонажите правят най-добре и най-често – извършвато на невинни селяни. Докато колиш безименно, един от умиращите селяни ти казва, че никакъв тип на име Ранос от семейство

Хомлет вече е загинал. Бъскъ и ти оставаш с пръст в уста. Естествено, решаваш да опишеш в Хомлет и да си вземеш от Ранос това, което по право си твое.

Whisper: Да, тези различни уврежди анимации спомагат доста за превъплъщението ти в изразимите персонажи и, съм да отбележа, че са доста оригинални и успешно хрумване на пичките от Troika.

Duffer: Обаче, колега, не изнебихме ли той





път на прословутото „както си му е редът?“ Може би все пак да кажем няколко думи за историята, та да стане ясно защо Бърчи се Върти около Хомлет:

Много, много отдавна зма демоница основала тъмен култ, посветен на изслегване на злото. Култът бил базиран в храм, намиращ се близо до селцето Хомлет, в незначителното градче Нууб. Скоро култът получинил чистата окончност, настанил времена на хаос и жестокост. Силите на доброто се претърпели възници преди тerrorsа на Елементания храм. в границина битка Войските на демоницата били разбити, а тя, тежко ранена, се скрила в Храма, който бил запечатан с мощна магия. Редът бил възстановен. Само Храмът останал да стърчи порушен и безъмълен в пустота, попълн в празни спомени. Докато...

Предлагам да спра допук, останалото ще научи сам, како си спуска. Към историята на играта, аз лично, имам забележки. Тук „Троя“ са се справили за троика. В сражение с мащабният и замятен заговор, интриги и въздушни обрани, характеристики при „Baldur's Gate“ серията, фабулата на ТоЕ е много постна. За смъртка на това е действително неизвестна и поднесена интересно, с помощта на колоритни персонажи. Като казах персонажи – на по-късен етап от приключението към теб ще се пристигнат във вид на NPC-та, който ще се бият рамо до рамо с побиеци герои. Те ще са Воденици на собствени мотиви и ще избутват със свои собствени мини-култове. Понякога ще се оказват безцени съюзници, други пъти – поди предатели, които ще забият нок върху точно в най-неподходящия момент. Въобще, „Троя“ не са изневерени на себе си по отношение на NPC-та и са създали букет от

може би най-колоритните и забавни герои, които съм срещал в ролева игра. Тук имаме братя орки несрещи, попаднали по небоя в занялията на Храм на Злото, бард-еф, пътешестващ отбива изгубената си сестра, която не изобразява, а пее реплики си, мошенник с ирландски акцент, който мами на карти, но и се бие гърлошки добре и т.н.

Whisper: Нека кардам поред и да се опитаме най-надрея да приключим с критиките. И така, пристигнал си в Хомлет и започващ да обичалят всеки чи от игралната площ в опознаване на местността и пътешествие на задачки за изпитвания. Тук на помощ ще трябва да ги се претиче игралната карта, но това

обектът по карта, което прави ориентирането в Хомлет малко приключението. И това в свидетелства на факта, че като териториална единица съществото е една марака от 20-26 юци, между които аз съм тъка напирал пъти. Тук на помощ ще имат малки флагчета, с които да маркираш желан обект на картата и да ги надписваш за полесна ориентация. Тази добавка според мен е лицо на болното чудесво за хумор на някой никошо племенен програмист в Troika, който е искал да отъмни от игралчите за мизерното си съществуване. Далеч по-различнощо целие да е, ако всеки вземи обект от картата автоматично си получаваше флагче с името, след като бъде разкрит. Като заговорих за интерфеъса, май ще е най-добре да измаят целия си болка, за да преминем най-сетне към гълъбовете на играта. Тя интерфеъсът, на пръв поглед, излъчва много изчистен и рационален. С течение на играта общо се усеща како промята и не-дорилян е. Нямай „Бързи“ клавиши за много от командите, или ако има, аз не успях да ги открия. Налучах няколко по-погразиране, но така и не намерих начин по-бързо да се скептирам чистата си група, или да отворя екрана с уменията на избран герой или да заредя умения и маси

не по положени съмочки опции.

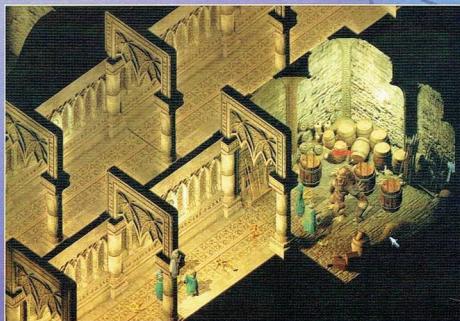
Duffer: Като сме на вънна крипти, ми се ще да допълня, че „бубончето“ пътуват из чистата игра и са не само досадни, но често и съмътъносни – Вариати от неправдоподобни премислени и изобразявани на чисто лого жизни точки на героя, та чак до некоректно прибавяне на по-лагации му се бонуси в битка и абсолютно несправедливо му лишават не по положени съмочки опции.

Whisper: Е, добре, хайде да запървим тази страница и да видим хубавите неща. Всъщност то са много побечи и много по-вече чипащиращи от лошияте, които в най-добри случаи причиняват неудобства, а в най-лошия – тежки пристъпи на скрия ярост, но от това да се умира. Ако загърбим негативите, пред нас изтича една истинска перла. За последните години нито една ролева игра, базирана на D&D, не ми е доспявала толкова гордом удобство и кеф, какъто ТоЕ. Комбина-



става в други игри, и в TOE. Като оставим настрана фактът, че е много красива нарисувана, тя има непримитивно чудесво за бъре един от най-безпомезните представители на този тип игрален интерфеъс. Като начело, не обхваща чистата местност, която искаш да разглеждаш, а се налага да скръбаш непрекъснато нагоре-надолу, за да получиш по-ясна представа за това къде се намираш и къде е онова място, до коещо се опитваш да стигнеш от половин час. Нямай и автоматично обозначаване на по-близките





нашата от небероятна графика, изключителен звук и великолепни системи за водене на битки, е направо смащаваща. Тук искам да изтъкнам една важна факта. В основата си играта е т.н. dungeon crawler, т.е. геймплейт е много по-близък до този на Icewind Dale, отколкото на Baldur's Gate. Казано просто, тя е по-лека откъм история, докато основният акцент в постъплен бърз изследването на изграждани места-ности и битки. А битките... Битките са направо фантастични. Пичковете от Troika са постарали максимално грабрободливо да пресъздадат походовия характер на битките от настолната игра, и бoga ми - успели са. В зависимост от инцизионата на участниците в битката се определят кой ще действа пръв и кой след кого ще се върключи в бол. От скоростта на персонажите се определят разстояние-то, което те ще могат да изминат в рамките на един ход. А броят на действитата, които ще могат да извършат, зависи от уменията им и от видъа наъвършението действие.

ри не знаеш как се казват на български (и аз не знам)...

Duffer: Егун съвет от мен: в менюто с графичните опции ще срещнеш неща като „anti aliasing“ и „bump mapping“, но синко те съветам да ги докосваш. Изгражда има злобния навик да изхвърлят Windows, колечем се опиташ да промениш каквото и да е в това меню.

Whisper: Но пък можеш да пишаш в аудио настройките и лично аз те съвървам да изгубиш „Волемутът на място“, защото играта се отмирава с великолепен звук и озвучаване на персонажите. Звучите са потресаващи. Ударите на меч в щита, жегненето на тибетския слес след нападка, та стрека, тъпена на задаващия сърдечник Hill Giant, олушуващият звук на олимийния му буздухан размазваща камъни.

Whisper. Стига толкова, какво то казахме – казахме. Ако трябва да изговоря още нещо, то ще е ВЕДНАГА СИ НАМЕРИ ТАЗИ МИРЯ И Я ПОЧВАИ! Ако успееш да се дистанцираш от непримиримите проблеми и бъгове, ти обещавам искренно преживяване, където не си имал от много, ама наистина много Време насам. Как мислите ти колега?

Duffer: Абсолютно! Присъединя
вам се

... Сам съм, пред екрана на монитора. Кой съм аз ли? Бях разказвач. Сега съм играч...





UFO: Aftermath

Всичко започва в нази
мрачна сутрин, когато на
радарите на накъса об-
серватория се появява малка мига-
ща точка с неизяснен произход. Ми-
нути след това покачват се убе-
личили в геометрична пресекция, а
загробните по цялата земя са напад-
нати от малки зелени човечета със
страни хъръкоти кораби нарече-
ни летящи чинии. Ясно е – започнала
е инвазия от извънземни, които са
решили да разширят Владенията си.
По цялото земно кълбо чири паника,
хаскоти заляваша да погълне и по-
следните съпротивители сили на
човечеството. И точно, когато
отчаянието и безъществето е завладя-
ло умствете, а скрипца иззеха за-
губено се появяват Те, групировка
Х-XOM – група хора, спомнати в
юморик непримиримостта и щастия
на човешката дух, изобретателно-
стта и адаптивността на природата
на хомосапиенса, втързани ги в
ерка-единствена цел – да спасят Зе-
мията. На избъздените времето предстои
да им бъде преподаден ценен урок по
оценяване – в човешкото мято съ-
щие опасен враг – инцидентът за
оценяване. Подложен на физически и
емоционален стрес хомосапиенсът
се превръща в смъртноносен враг,
способен на чукаса. И още нещо

Важно ще открият напротивните – притиснати по същата „всекйт“ е кин-аплен, отчаяното му прерасътва в смехост, страхът в ярост, безумието – в сила. Ако искаш да го смажеш тробба го направиш от Венециј.

Така три пъти подгрег в гостеса излезли са частите на играата. Следват дълги години спокойствие и чакане, докато един ден извънземната измет отново се появява – с нови

Рейтинг 8,2

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Altair Interactive
Разпространител: Cenega Publishing
Жанр: Стратегия
Сайт: www.ufo-athemat.com
РС: 500MHz, 128MB RAM, 32MB Video
Брой дискове: 2
Сложност: Средна
Членност за жанра: Средна
Време за усвояване: 15 минути
Масовост: Средна
Популярна за: UFO I, II, III

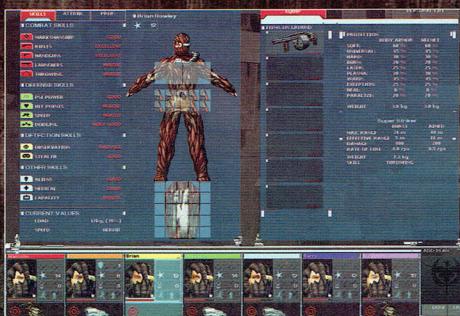
оше бази и войска, заставати територии по земното къло. Колкото да близите, те са при Вига - Военна, в нея живеят войниште, лекуват се и са тренирани; Производствена - тук се създават нови оръжия и брони, прouчват се технологии, там също създавати се разширяват на изграждана; Административа - в нея се подават на разпасбане заловените извънземни, изучават се оръжията технологията им. За разлика от предишните части в базите не може да се строи, те просто фигурират като броїка, с увеличаването на която, расте и надмощието им над противника. Ако имате, да решим, по въвежда лаборатории аутопсии, че се извършват по-бързо, при по-вече манифактури - произвеждат се на гадено оръжие, както отне-

[е хоризонтьт, В който опират
и се отблъскват мечтите ни,...]

да се покажи Х-СОМ, за да пlesнат за пореден път алчните инопланетници пред ръчичките, така и не успели да научат, че човекът е предопределен за господствящ вид и че нищо не е в състояние да го унишожи, освен...

Начало

Пускали си играта ще забележите, че започвате с две бази и няколко войника, които в последствие трябва да превърнете в машина за изтребление на нашественици. В последствие ще получавате



превземане на дадена база или тък за защита на територия или база. Те проптичат в различни локации и местности от земното кълбо – арктическа, тропическа, пустинна, гора, сръг и т.н. Тоникоза изпълнянето на дадена задача се извършва на една карта, а поизхода се проптича на фре – в зависимост от мисията. Тук съм задължен да спомена една съществена разлика спрямо предходните заглавия – времето за изпълнение на мисии е грастично съкращено, което прави играта значително по-приятна и динамична. Познатите на феновете 7-8 днешни нива са заменини от едноравнинни карти и не са налагат да прекарате часобе в изгаряне на едно скъсано сектоидче, а просто да избуете определен број бравоби.

Годите са за тях: прътво, кое то забелязах е значително подобрено им и Изкуствен интелект. Вместо да се момат безценно по картата, сега те действат организирано и агресивно и започват да прихвътват Веднаңа след като са видели. Време баше, след 3 серии бой, най-накрая взех да се научавам. Или както се казва: „Бий, за да те убакваш!“. Ако браздите са, често се случва панически да побежиши при вид на тежкобърежните Ви „солдажи“. С честта да пристъпваш върху „плоскост“ в уостоен и pathfinding-ът. При посочвана на място, до кое то да стигнат войници ще се появява траектория на движението, която те перфектно следват.

Може би новото UFO не е точно спратежеска игра. Всички я определят повече като тактическа...

Ролеви елементи

След края на всяка мисия Войници ще получават определен опит, който при досегаше на ново ниво ще се трансформира в точки, които можете да използвате за покачуване

стойностите на някото от атрибути на войника си, а именно – сила, бързина, точност, воля, интелигентност и възпроиземане. Те от своя страна, оказват влияние върху уменията на войника, които са подредени в категории:

Бойни – включват по-добро борбене със снайпер, пушка, пистолет, тежки оръжия и гранати;

Зашитни – психическа сила, токуто живот, скорост и прегазима-вост;

Разкриващи – наблюдателност и стелгът;

Други – медицина, товароносчи-



мост и извънземни. Ако недорумавате относно последното Веднаңа пояснявам – колкото по-добре боецът познава извънземните, толкова по-силно ще ги нанася, съответно – търпи по-малко.

В групата си можете да имате снайперист, медик, войник, сапьор и други. Както споменавах по-горе, всяка мисия пред вас ще се появява тактическият, под формата на земното кълбо. Тук ще виждате и наборът от мисии, които ще се предлагат в момента. Избирате една от тях (оставате може да ги откажете, или да ги

заслужава вниманието играчка Веднаңа се паузира и ще бъдат известени за промяната в обс-

тановка-

ки и тактически. В началото и след всяка мисия пред вас ще се появява тактическият, под формата на земното кълбо. Тук ще виждате и наборът от мисии, които ще се предлагат в момента. Изби-

рате една от тях (оставате

намалите може да ги

откажете, или да ги

заслужава вниманието играчка

Веднаңа се паузира и ще бъдат известени за промяната в обс-

тановка-

ки и тактически. В началото и след

всеки мисия пред вас ще се появява тактическият, под формата на

земното кълбо. Тук ще виждате и

наборът от мисии, които ще се

предлагат в момента. Изби-

рате една от тях (оставате

намалите може да ги

откажете, или да ги

заслужава вниманието играчка

Веднаңа се паузира и ще бъдат известени за промяната в обс-

тановка-

ки и тактически. В началото и след

всеки мисия пред вас ще се появява тактическият, под формата на

земното кълбо. Тук ще виждате и

наборът от мисии, които ще се

предлагат в момента. Изби-

рате една от тях (оставате

намалите може да ги

откажете, или да ги

заслужава вниманието играчка

Веднаңа се паузира и ще бъдат известени за промяната в обс-

тановка-

ки и тактически. В началото и след

всеки мисия пред вас ще се появява тактическият, под формата на

земното кълбо. Тук ще виждате и

наборът от мисии, които ще се

предлагат в момента. Изби-

рате една от тях (оставате

намалите може да ги

откажете, или да ги

заслужава вниманието играчка

Веднаңа се паузира и ще бъдат известени за промяната в обс-

тановка-

ки и тактически. В началото и след

всеки мисия пред вас ще се появява тактическият, под формата на

земното кълбо. Тук ще виждате и

наборът от мисии, които ще се

предлагат в момента. Изби-

рате една от тях (оставате

намалите може да ги

откажете, или да ги

заслужава вниманието играчка

Веднаңа се паузира и ще бъдат известени за промяната в обс-

тановка-

ки и тактически. В началото и след

всеки мисия пред вас ще се появява тактическият, под формата на

земното кълбо. Тук ще виждате и

наборът от мисии, които ще се

предлагат в момента. Изби-

рате една от тях (оставате

намалите може да ги

откажете, или да ги

заслужава вниманието играчка

Веднаңа се паузира и ще бъдат известени за промяната в обс-

тановка-

ки и тактически. В началото и след

всеки мисия пред вас ще се появява тактическият, под формата на

земното кълбо. Тук ще виждате и

наборът от мисии, които ще се

предлагат в момента. Изби-

рате една от тях (оставате

намалите може да ги

откажете, или да ги

заслужава вниманието играчка

Веднаңа се паузира и ще бъдат известени за промяната в обс-

тановка-

ки и тактически. В началото и след

всеки мисия пред вас ще се появява тактическият, под формата на

земното кълбо. Тук ще виждате и

наборът от мисии, които ще се

предлагат в момента. Изби-

рате една от тях (оставате

намалите може да ги

откажете, или да ги

заслужава вниманието играчка

Веднаңа се паузира и ще бъдат известени за промяната в обс-

тановка-

ки и тактически. В началото и след

всеки мисия пред вас ще се появява тактическият, под формата на

земното кълбо. Тук ще виждате и

наборът от мисии, които ще се

предлагат в момента. Изби-

рате една от тях (оставате

намалите може да ги

откажете, или да ги

заслужава вниманието играчка

Веднаңа се паузира и ще бъдат известени за промяната в обс-

тановка-

ки и тактически. В началото и след

всеки мисия пред вас ще се появява тактическият, под формата на

земното кълбо. Тук ще виждате и

наборът от мисии, които ще се

предлагат в момента. Изби-

рате една от тях (оставате

намалите може да ги

откажете, или да ги

заслужава вниманието играчка

Веднаңа се паузира и ще бъдат известени за промяната в обс-

тановка-

ки и тактически. В началото и след

всеки мисия пред вас ще се появява тактическият, под формата на

земното кълбо. Тук ще виждате и

наборът от мисии, които ще се

предлагат в момента. Изби-

рате една от тях (оставате

намалите може да ги

откажете, или да ги

заслужава вниманието играчка

Веднаңа се паузира и ще бъдат известени за промяната в обс-

тановка-

ки и тактически. В началото и след

всеки мисия пред вас ще се появява тактическият, под формата на

земното кълбо. Тук ще виждате и

наборът от мисии, които ще се

предлагат в момента. Изби-

рате една от тях (оставате

намалите може да ги

откажете, или да ги

заслужава вниманието играчка

Веднаңа се паузира и ще бъдат известени за промяната в обс-

тановка-

ки и тактически. В началото и след

всеки мисия пред вас ще се появява тактическият, под формата на

земното кълбо. Тук ще виждате и

наборът от мисии, които ще се

предлагат в момента. Изби-

рате една от тях (оставате

намалите може да ги

откажете, или да ги

заслужава вниманието играчка

Веднаңа се паузира и ще бъдат известени за промяната в обс-

тановка-

ки и тактически. В началото и след

всеки мисия пред вас ще се появява тактическият, под формата на

земното кълбо. Тук ще виждате и

наборът от мисии, които ще се

предлагат в момента. Изби-

рате една от тях (оставате

намалите може да ги

откажете, или да ги

заслужава вниманието играчка

Веднаңа се паузира и ще бъдат известени за промяната в обс-

тановка-

ки и тактически. В началото и след

всеки мисия пред вас ще се появява тактическият, под формата на

земното кълбо. Тук ще виждате и

наборът от мисии, които ще се

предлагат в момента. Изби-

рате една от тях (оставате

намалите може да ги

откажете, или да ги

заслужава вниманието играчка

Веднаңа се паузира и ще бъдат известени за промяната в обс-

тановка-

ки и тактически. В началото и след

всеки мисия пред вас ще се появява тактическият, под формата на

земното кълбо. Тук ще виждате и

наборът от мисии, които ще се

предлагат в момента. Изби-

рате една от тях (оставате

намалите може да ги

откажете, или да ги

заслужава вниманието играчка

Веднаңа се паузира и ще бъдат известени за промяната в обс-

тановка-

ки и тактически. В началото и след

всеки мисия пред вас ще се появява тактическият, под формата на

земното кълбо. Тук ще виждате и

наборът от мисии, които ще се

предлагат в момента. Изби-

рате една от тях (оставате

намалите може да ги

откажете, или да ги

заслужава вниманието играчка

Веднаңа се паузира и ще бъдат известени за промяната в обс-

тановка-

ки и тактически. В началото и след

всеки мисия пред вас ще се появява тактическият, под формата на

земното кълбо. Тук ще виждате и

наборът от мисии, които ще се

предлагат в момента. Изби-

рате една от тях (оставате

намалите може да ги

откажете, или да ги

заслужава вниманието играчка

Веднаңа се паузира и ще бъдат известени за промяната в обс-

тановка-

ки и тактически. В началото и след

всеки мисия пред вас ще се появява тактическият, под формата на

земното кълбо. Тук ще виждате и

наборът от мисии, които ще се

предлагат в момента. Изби-

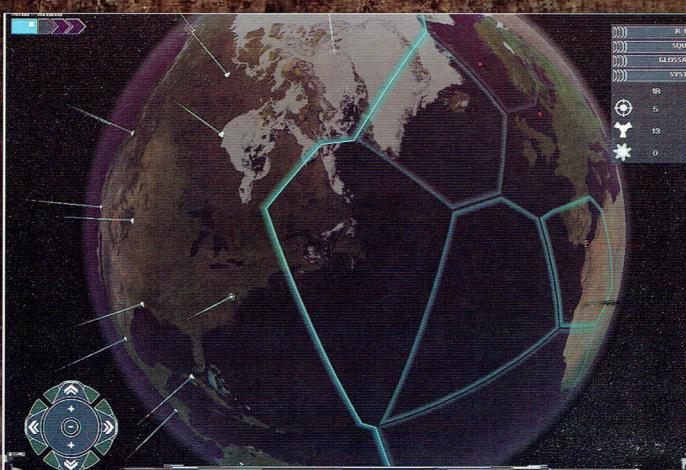
рате една от тях (оставате

намалите може да ги

откажете, или да ги

заслужава вниманието играчка

Веднаңа се паузира и ще бъдат известени за промяната в обс-</p



та. Какви може да са последствията от това? „Я извънземно“ – пауза; „Я усетих ето“ – пауза, „Нямам муници” – пауза, „Не виждам противника“ – пауза... За да не стане играта прекалено навъсана, промаха и досадна, разработчиците са преубедили да можете да указвате в какви случаи да бъдете известявани Трябва да се знае, че ако не вземете отношение персонажът ще пропаджи да изтънява посредством имената от команда, а заповедта „атакувай противника“ я обезсилива.

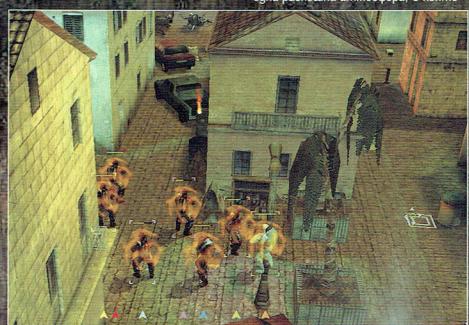
Като цяло, с един изключение, разигривато на играата може да се опише така: мисии съставят все по-трудни. Враговете все по-мощни, оръжията все по-съмтърноносни.

Един от най-интересните елементи, безспорно, е екипиранието на хората ви. С написване на бутона за възоб се отваря екран с боиника и какво притежава. Всяко се напирам оръжията, мунициите и броните – разнообразието е огромно, особено в по-късен етап от играта – пистолети, абоминали, картечници, гранатомети, ракетомети, извънземни блasterи и какви ли не гранати, брони с различни показатели. Няма да закупувате оръжия и екипировка – тях ще ги получавате като трофеи и това е нещо ново, спрямо предишните заславия, когато трябваше да си ги произвеждате. В настоящото UFO обаче икономическият елемент е забравен. Нагада са 70 достъпните оръжия и те биха изненадаха гори Fallout феновете. Според уменината на боиника е добре да го екипирате с оръжия, които може да използвате по-добре, а не

лекар с аптечки. Ако желаете след това гори може да го накарате да тренира единократно специалността, в която е добре. Като станаsuma за лекари и аптечки трябва да спомена, че пострадал от битка/кама войник задъхително остава в стационара на базата, за да му бъдат пребързани раните и да се възстанови напълно.

Няколко думи и за ученините. В лабораториите можете да участвате на кое извънземно да бъде направена аутопсия или какъв оръжие да бъде проучено. След извънземно време ученините ще предоставят плодовете на труда си. Това е основна движеща сила в разигривато на играта. Ако се нуждате от побече лаборатории просто напишете върху багата и смените ѝ вида – и та ще се преустрои за 1 денонище (виртуално, не реално).

И сега един основен елемент в подобен ред игри – управлението. Аркс пропорции – изцяло с мишката, ако не се брои и най-използвания клавиши – интервалът (пауза). Изпо-



лзвайки скрол бутона на мишкиата може да приближавате или отдалечавате земното къбо, а по време на мисия да сменяте ѝгъла на виждане – камерата се върти на 360 градуса. Задължително ли извънземно просто що посочвате с маркера с десния бутон на мишкиата и ОГНЬ

За графиката ще ѝ оставя да си видите на място по скриншотите, но ако нещо се случи с печата все пак да бъмента, че е доста доб-

ра. Шом като си говорим за ротации на камерата, вероятно сте се досетили, че е 3D, което също така позволява и зоом-лането. Ефектът е много красив, а гори отблизо макултурите не изглеждат, а успяват да запазят относителната детайлност. Архитектурата на градовете е прекрасна, детайлността на сградите – на ниво. Да не говорим за горите – съжаля сте излезли да погледнете есената сред природата. Войните са брутално анимирани, движението са ладни и реалистични, моделите не са респектиращи детайлни и върху тях не „тежат“ смайдано количество полигони, но са побечи от задобоитечни оръжията са като истанки.

Всичко това, наред с музиката, която прекрасно допълва дейностите и държи в напрежение, оформя една разкошна атмосфера, в която



викат „An Alien“ или „What's this?“, докато се намирате в лъмчините коридори на някоя база или сред пустинята ще ви кара да подскочите на стола. Събъртът му е – изграждате на пътно и със слушалки.

Да, изграждате – това казах! UFO Aftermath заслужава всяка секунда, която ще я отделите. Нездиссимо от никакви свидетелства, като недоръг направената UFO-ледијата (извънземните енциклиопеди), в която подобащите графики на извънземните и техните оръжия, са заменени с постинани анимации, липсата на минимална карта; и най-вече – отпечатъкът факта, че постомято пускане и изобщо – извънземните промахват и накъсаност, може да бъка се сториши малко изнервяц за несвършилите залъги, това е игра, която е ЗАДЛЖИТЕЛА от всеки уважаващ себе си играч. Не само заради славното о мнозина, а заради славното и настоящото, а на ги давам се – не по мащо склонено и бодеще. Ухът!



Chrome

Автор: Diamond

Hед бъумесечен системен тормоз над Freeman, в една прекрасна съботна утрин избърна телефонът. Единствено то, което спаси зъванияця от спрахнелния език на гръб разбужен човек, бе Всемирта – игращата ти е тук. Половин час прекарах в зяпане на главата диска със скромния наглус Chrome. Половин ден по-късно поглеждах монитора, почесвах го като Разиел пред беззнатия.

Задо ще го говоря тези глупости ли? Може би за да разберете добре това, което се кана да кажа. Очаквам играта от месеци. И тя не пребавяше да се предвърне в „поредния шуцпур“. Според описаниета приличаше на достоян конкурент на Unreal 2 – със собствен движък, разнообразни мисии, риг элементи. Уви, Хромът си върби по добре утъпканите пътеки на fps-ите, скърбайди тук-там по някъв свеж лай или хубава, но негобре реализирана игра. Но да зарекем личното разочарование. Ще ѝ разкажа за какво става сумка.

Бъдещето

Далечното бъдеще. Хората бавно заселват планетата след пленето. Всички са водени от изконното човешко желание за власт, кили нова „златна тръска“, по-точно – „тръска за хром“. Така и не става ясно, какво тръкова му е специалното на този метал, макар заради него да измря маса народ в играта. Иначе обстановката, в която попадате е футуристична версия на Дивия запад – затрупана планетна система, яки наемници, за които няма разлика между ръжата на закона и тази, с която държат пистолета, няколко компании, които взаимно си избиват хората и завземат находищата. Разбира се нашият герой е именно един от гореспоменатите „каубои“, кръстосващи Космоса вътре на нови предизвикателства и сменяйки сътра-

ната в зависимост от предложението сума, а не мижутурка, опитваша се със сълзи соблазн с миниръската кирка. Макар че, като се замисля, ако беше пич щеше точно тоба да правиш, вместо да се опира на целия арсенал от всевъзможни пушкалки. Тъй ами, на Супермен и едни голи юморущи му стигаха. Името на левената в Болт Луди, бийш член на Expedition Corps и Специалните части – един от най-добритите. Според традиционите на жанра още в началото на играта той се съблъсква с представителите на партийната си и е зарязан сам в базата на коншиите, попадайки в стапа с три закърчени врати. Сласеното се побягва ненадейно – в лицето на съ-
на различни оръжия върху каквотомат-се-намерят противници. И така, приемайки безобидната наглед мисия за изгаряване на някакви констейниери, нашият приятел успява да се забърка в разпръсването между три корпорации – Spaccon, Zetrox, CoreTech и същинската игра започва.



ществото по женски пол, съкяж изпълзяло след полунощ от екрана на телевизора на Freeman, настроен на един от онци специализирани канали (справка – Противопоставянето). След тая сцена играчът окончателно е „погънат“ от ставащото на екрана и вече с трепет очаква грозното отмъщение, но вместо това действието ни пренася около година по-късно, когато Болт, заедно с Кери (така се казва мащата) обикаля планетите вътре на работата, която да му осигури заниманието, което най-добре умее – да тества ефекта

Рейтинг		8.2
Графика		8
Звук		8
Геймплей		8
Изкуствен интелект		8
Мултиплейър		7

Производител: Techland
Разпространител: Take 2
Жанр: Екшън от първо място
Сайт: www.chromethegame.com
PC: 1GHz, 256RAM, 32MB Video
Брой дискове: 2
Сложност: Средна
Ценостност за хандър: Голяма
Време за усвояване: 10 минути
Масовост: Висока
Примика на: Unreal 2, Halo

Да не си попловаваме, когато...
опловаваме

Историята е безкрайно плоска, липсва ѝ мащабност, усещането на последния оцелял, спасителят на Всемяната и проче. До последно се надява да стане нещо, да се разкрие някак добре пазен тайнин, но играта съвърши, както и започна – безлично. Най-съвършият момент се оказва разговорите между двамата съдружници, които упорито се опитват да скрят по-специалния си интерес един към друг.

Искам добре да ме разберете – играта е наистина добра, но – както все по-често се случва – не е това, което предварителните информации те наричат да очакват. Надява се да се съблъскам поне с достоян конкурент на Unreal. Само знаеме с какво се съвръза Unreal – с бруталната си, почти болезнен напрътанца с атмосфера, с виртуална реалност, коя-



то в едни момент се улавяш, че Възприемаш почти като самата дейсвителност. Не е имало и все още няма друга такава игра. И в това отношение Chrome няма да я свали от трона. Тя е просто поредната игра, внушаваща усещането, да боля познатото от толкова много шутъри, за якия мъжака с голямата пушка, за оп-тап-агту, който разчита на планета след падането на името на някаква си цел. Синхронията, атмосферата, интригата, мъчителни притиснати битки с мъзги противници, изстисквани уменията и рефлексите до максимум, след които се чувстваш ажки уловен от ворен, страхът – тук тога до няма. Играят в покръстено линейка. Боядисана брифини, в които без много обяснения се изказва следващата подзадача от мисията и толкова. Нямаш контрол над събитията, никакво право на избор. От едни определени моменти напатък мисията става търбъре еднообразни – еднакви асансьори, напълно идентични врати, подмятайки се до втръсване сорс, защищили по мониторите. Открито пространство, сива сарада, близаш в нея, избиваш, минаваш в следващия коридор, избиваш, избиваш конче и процедурата се повтаря. От време на време в края на мисията се появяваша и по нийкой бос, унищожавашето на който изисква малък склад за амуниции наблизо.

I wish I could fly или стелт мисии – може би най-трудната част в играта игра. Ще се опитам да опишам ситуацията: огромна база, разхъръляна на произволни места камери, много войници, моятеш се безценно за нея. Еднотипното спасение се оказва како device-a (правда относително, но краткомразна небдимост). Проблемът е, че трябва да се придвижваш много тихо, като на практика означава да трениращ патешко ходене. Сечеше се, че скоростта на придвижване клечешките в отчайбаша, а това естествено сънно побиваша риска да ще забележат – Враът открива стрелба и мисията пропада. При опит за по-интимни отношения с някий противник, която тук означава дистанция по дълга метра, започва кръстосан огън. След като минеме мисията в базата, играта ще изполюва в една хубава долина с добра видимост и много палки, която самоотвържено се изправи пред снайпера Ви и вие си отстрелявате на Воя. И ето, че избягвате

част – втора стелт мисия. Съвет – не захвърляйте герата точно тук, нататък побогни гаври няма да има.

2 Fast 2 Furious или да превъзмогнеш графата с неизлъчени обещания. Пребоите срещу тирбания да са 8, за съжаление можех да ползвам само четири – спийър, бъги и във разновидности на walker. Останалите са си просто анимация, която, след като се сблъскаш със спийъра още в тръбата мисия, може би не е чак толкова лоша игра. Не ми се мисли какъв би бил резултат, ако разчитаха на мен да управлявам съдалика, предполагам – катастро-



игра и тя наистина е точно такава. Ако подхождат към нея без големи очаквания ще ѝ изкефи. Без повече голословия преминавам към аргументите.

I shot the sheriff или наб-важното в шутъра. Екшънът. Той поне е в изобилие. Може би, моят да бъде и по-разнообразен, но единствено то, кое то със сигурност не може да се каже за него е, че липсва. Особен това. Стигте се оказа една от белите лястовици сред фантастичните FPS-и, по отношение на реализма при стрелба. Оръжиета излеждат като модификации на съществуващи и се държат като такава. Откатът и разсейката са доста сериозни, уличават на пропитник на по-далечно разстояние, бъдат на всека нова клавиатура въвеждате неопределено чучесъло на дежа въ. Във втора част се надявам да ѝ карат и мамагочи.



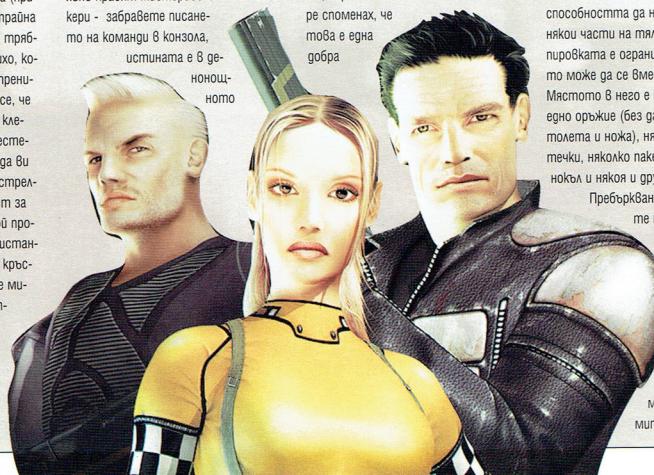
фален. Превозните средства, без спийъра, са оборудвани с картечници и безкраен запас амуниции.

Hackers или какъв още можем да научим за компютрите? Нямаше как да се размини с ходбенето като суперъзър в различните терминални. Благодарение на това на-най-накрая разбрах що е то хайдане. Сложните ли си онзи тип игри – отваряне на различни филдури, докато се открият где или при какъв? Ето това е явно правят мистериозните хакери – забравете писането на команди в конзола, истината е в де-

ното. Разбива наблюдателност, зрителна памет, бързи рефлекси... зная, че се увлечам, но след десетпото годишно изпълнение, бъдат на всека нова клавиатура въвеждате неопределено чучесъло на дежа въ. Във втора част се надявам да ѝ карат и мамагочи.

И щеро да разърваше чувашите, добре ли ред на похвашите

Както несъмнено ще забележите, играта има висока оценка. По-горе споменах, че това е една добра



Мистомът в нея е колкото да побере едно оръже (без да намесваме пистолета и ножа), николко граници, апетити, николко пакета амуниции, бинокли и нюйка и друга фигурикура.

Придвижване на вече мъртвите противници става по следния начин: нашият човек се разполага до трупа и започва спокойно и систематично да изучава оръжието му, докато куршумите на браздеския



снайперът бълбат малки кратери на склон...

Преди всяка я мисия си избирате подходящо оръжие. Понякога се чувстват като пред сандъка си в Диабло - същите трескав стремеж към създаване на никакъв ред, внимателно подреждане на health-a, амуниции и пр.

Обикновено играта можете да минете с побория на Уси *NoM Frazer* или тарвиз *C9/S* или 12мм револвер *ВортНД*, който идеално замества неточните автоматични оръжия. Единственият случай, когато е необходимо базуката например, е при създаване на първоприоритетни *T3 Corsair*. Гранатите са учудващо мощни и след хедшотите се откърват като надобрия начин за премахване на босове.

Let the bodies hit the floor. Предварително скриптурите на Владое бишаги са ми напомняли на ловци, клечачи на пусия, които се активират при преминаването на подговарящия гидъч. Chrome в използването скриптурирана (това също не разочарова), но поне поведението на противниците е в никакъва степен интелигентно - краят се заради кашони и стени, благат от едно помещение в друго, попрекляват за по-голяма точност. Звучи добре наистина и факт - принася за това да възприемате гадовете доста по-серииозно от калачите на Върхото със колело в спредбъща - то на панаирите, не едн в юда са случвати на малуничната ситуация да си седим с Владе, приклекнали един срещу друг и да се пущаме, опитвайки се да уцепим взаимно.

World... is so beautiful. Първата ми мисия, когато видях гората в пролоза бе - небероятна! Напразно съекипникът ми подвикваше да побързам, Лоуън се бе забил в юди храст и разлеждаше листенцата и кората на близката бреза. Кога за последен път сме успявали да раз-



познавате никой представител на флотата в игра? Графиката не притежава лъскавия и госта шарен вид на тази от *Бириъл 2*, място просто е тъй като реалистична. Трудно е да се използва думата „красива“ за нещо, което всеки ден се наблюдава през прозореца, поне до момента, в който не си види пренесено на монитора. Докато пиша това, пред очите ми се мъркват белите склонове и подащите снежинки на Esguard, почти същите, които усещаме Върху лицата си всяка зима. Двете заплашително надвиснали огромни луни на Lootia и залязвашо слънце, обагрящо океана в кървавочервено... Липсват и проблеми с клипина, Мъртвите Владе не падат през стена, а плавно се

плъзат по нея. Нито Венъръж не бива подаващо се дуло на никое оръжие през замърсена брама.

Обучаването е на стандартно добро ниво, подходяща активи, реалистични звуци при различните локации. Музиката (което и има допълва идеално атмосферата - например при екшиън, склонбий при разходка из гарата. Всичко това, като цяло, изгражда облика на една доста класна игра, за удоволствието от изиграването на която влияние оказва и още нещо, много съществено...

И философски тайм-апу

Кое ни прави хора? Външната обвъдка, ограничните ни способности и рефлекси или онда залагачно нещо, наречено душа? Какво ще стане ако заменим времето си, подобрим мускули-

те, направим тялото почти неизязвимо на физически наранявания, използвайки нанотехнологии. Единственото, което остава от предишина човек е способността му да разсъждава - струено и безпристрастно, подобно на машина. И това почти го приближава до онази древна идея за сътворенство - за да постигнем, жертваш човешкото.

Мозина воини 8 това бъдеще го правят, пръвръщат се в киборзи. Имплантите не просто дават преимущество, те са единственят начин за изравняване на силите. С това стигаме до обещанието RPG-елементи. В геймспийността тази вида не съществуват - преди мисия ло-

чунци си присажа по никакъв начин, който с времето се асимилира от мялото и започва да се използва пълноценно.

Ето и някои от тях:

Eye Scope - кибер рептина, която се поставя на язото око и позволява увеличение при прицелване с оръжия без оптика;

Motion Improver - повишава скоростта и прибивкване;

Targeting Assistance - подобрява точността;

Muscle Improver - намалява омаката.

При активирането на един или няколко имплантита, след известно време системата се претворява, като води до забележимо влошаване на видимостта. Имплантите съвсем определено са сред осъжаващите играча елементи и в значима степен подкрепят геймплея и целият дух на усещане за една технологична бъдеще.

Дойде моментът на рабносметката. Шоу спитам да я събера в няколко думи - увидимате графика с възможност за пресъздаване на големи открити пространства, доста добри оръжия и физичен модел, принадлежищи към тарвизи. Но еднообразният геймплей, посредствен мултиплейър, плах опит за създаване на никаква интрига между персонажите, изключително слаба фабула. Като цяло - игра с големи, но не добре реализирани потенции да пресъздаде невероятно погълнати атмосфери. Приемете, че тази констатация е поблизна в немалка степен и от личното ми разочарование. Сигурна съм, че ако никой подходи без никакъв особен очаквания и с идейя за нещо приятно и разтърсващо, ще остане възхищен.



Conflict: Desert Storm 2 Return to Baghdad

Автор: Guerrero&Master

Pрез юни дателната 1991 година армията на Ирак нахлува и оклуира Кувейт. В отговор ООН, начало с американци, изпраща умилиторителни войски. Следа с началото на Пустинна буря. Всички знаем как завърши тя. Може днес да се говорят какви ли не небивалици, да се правят всяка ви фими и да се изпълняват монобе хартия за американски героязум и съмтвърдност, но истицата е, че тия пичките напускат хищници-ните си бомби от щъздука, напукаха фисокотехнологичното си превъзходство в мутрата на Сагадим, сриваща му задника от Бисоко и се върнала в къщи. Операциите по суша, макар и не точно разходка, не баха нещо, което да постави кой знае какви превъзникателства пред хено-тата, не се разгърнаха в широкомасштабни фронтове, нито пък се опъчаха с кой знае каква ожесточеност, че да определим чияма опера-ция като нещо повече от Конфликт. Конфликтът Пустинна буря. Точно както се казва и ревюира-ната от мен игра.

Тя, разбира се, е екшън. Шутър с без-можности перспек-тивата га е от първо (FPS)

или трето лице (TPS), за да сме по- точни. Още в началото имаме два избора - да се присъединим към анликаните от SAS или към Delta Force. Независимо от избора, в различните мисии ще водим екип от четирима командоса. Преди да се спрем по-подробно на тях, да хървим поглед към основата на Всеки един екшън, базовата плос-кост, която придава обличка, и върху която се агради геймплея...

Техническата част

Често казано, енергийт не ме впечатлява с нещо особено. Все пак физиките в играта е доста прилична - поне покрива екзистенциалния минимум, след като персонажите престават да излеждат и да се губят като пластикови или парцалени кукли на конци, анимирани върху зле нарисувани екстериори. Предсмортните анимации карантинират съществата в различни пози, забиси как ще покосим куриумите - увлечението в глобата се сриба като отсечен фърбо, дузгите се ёркят известно време - но са само няколко на брой. Има зони на поражение и гадовете кървят адекватно - споделен мистърт, когато е влязъл куршумът - но играта е далеч от корабия бруталитет на SOF. Като

шло графика-
та е шо-ゾне сносна - не чак да „избожда очите“, но не ги и разбва. Да не споменавам, че ако се заглеждат

(не, че Ви е раз-
бота, но на
мен ми є).

Често се вижда-

га къде съвръждат и
къде започват текстурите.
Експлозиите пък са въсично дру-
го, само не и нещо, което да га

Рейтинг 7.0

Графика	██████████
Звук	██████████
Геймплей	██████████
Изкуствен Интелект	██████████
Мултимедиа	██████████

Производител: Pivotal Games

Разпространител: SCI

Жанр: Екшън

Сайт:

PC: PIII 800MHz, 128MB RAM, 32MB Video

Брой дискове: 1

Сложност: Средна

Ценнистът за жанра: Ниска

Време за усвояване: 5 минути

Масовост: Средна

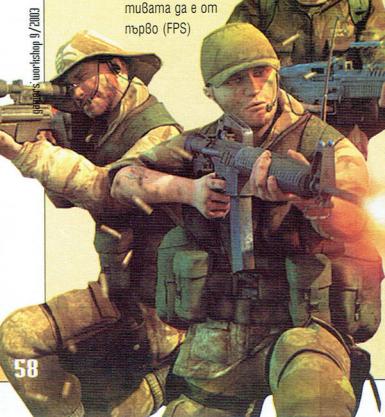
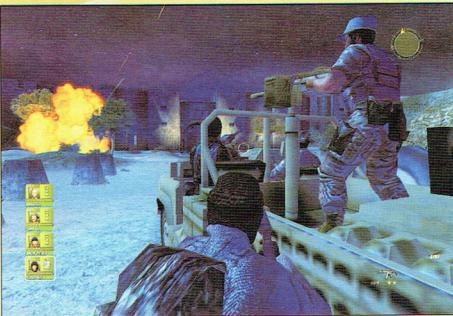
Примечка: Desert Storm

Безхитри:

Не искам да подминавам и бъд-
чето, което на няколко пъти ме из-
вади от релси - внезапно всички
текстури изчезват, а войникът ви
само сам, скакаш наред едно синьо
ничи, разнообразено тук-тук с на-
кое и друго нещо... по-близо до посрек-
стъвността ли е или до гениално-

но е дразнещо.

В безместната златна среда
полагат и звучите. Понякога се чу-
дява мята златна среда“, която толко-
ва често даваме за пример в опит
да обясним качествата на едно или
друго нещо... по-близо до посрек-
стъвността ли е или до гениално-





смта? Или си зависи от този, който използва термина? По-вероятно е да е второто. Във всеки случай диалогонът, който съм забелязала да обхваща, е доста обширен. В тая Връзка бих желал да подчертая, че златото тук е малко поизтъкано и попълнено. Но все още минава за злато.

Та за звучите - може би не те изляжа, ако кажа нещо добро или лошо за музиката и звуците в Desert Storm 2, просто докато пиша, не мога да си спомня нищо за тях (и то не да решещ, че съм си изключил колонките - работеха си). Вие прекенете хубаво ли е или лошо това.

Игра

Геймплейт предлага смесица от бойната обстановка на Delta Force и работата на 8 екип, пристигаща на Rainbow Six. Както казахме, че команда включва четирима командоса: класически морски пехотинец, снайперист, „зънгар“ или тежко бързожени пич и сапър. Бойшите ѝ в трупата опит и бъдат нива. Примерно като пълзаш задено оръжие, ставаш все по-добър с него. След успешна мисия всеки командос получава определено количество опит и бъдоможност за повишаване в чин. Различните умения на подчинените ѝ се допълват и спомагат за изпълнението на мисииите. Има и неща, които и четириятата могат да бързат. Все пак не е нужно да си сапър за да хърчиши една граната. Отделните персонажи използват различен набор от оръ-

нат. А поне аптечки дават боев. Ако издръбвато на даден боев падне под нулата (точно така, правилно си прочел) е нужно някого да го бинче с един Steam Pac. Досещате се, че ако издръбвато на всички от групата падне под минимума, следва или рестарт или load. Внасянето на допълнителна гоза направление се постига с ограниченият брой сейфове (за повечето мисии по 2), които са достъпътни, ако си преглазили. Под преглази имат пребивъд да не се изживяваш като непробиваем, а да се пазиш от бражките курушуми, да прилякаш, да лашиш, да се промъръшиши, да хърчиш гранати, за да не може никой танк да те види и обстреля, докато намериши прикритие. Като доборим събъекта, сигурно си загадваме дължината до камионета доколко е възможното и камера-та в перспектива от трето лице да не затруднява тези действия? Не се кахърте, нямаме да имате проблеми с това - камера-та е достатъчно добра. Въобще, комбинирането на въвеждащите перспективи е пълнотъкъм миниране на мисията, които са 15 на брой. Не си мислете, че превъртането на DS 2 е лесно, играта ще ни накара да се изпълниме. Играта не е нито прекалено къса, нито пре-

калено дълга. Според мен разработчиците са успели да установят правилния момент, в който тя трябва да приключи - преди да ѝ отнемат и след като сме прекарали с нея достатъчно време, за да не я прокинаем, затворим ѝ във времето кратка.

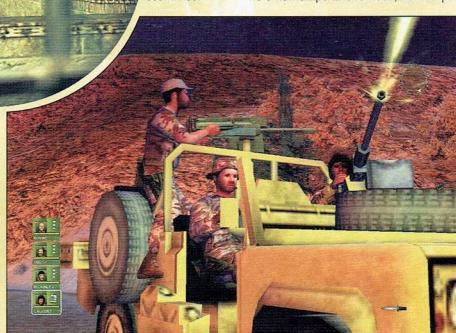
Една от синхроните страни, която помага да не я захвърлим с неприязън рано-рано, е Изкуственият интелект. Противниците имат достъпътно пиле в главите си, за да залагат, се крият и премият, действат и гостят организирано. Като хъркът са - надуват ли те, се изсипват на малази и те преследват упорито като Пеле Сунекс. Като казах добър ИИ, не си представяйте нено феноменално - просто играта е сравнително добре скриптирана и бързоговореща успяват да бъдат в известна степен предвидителство. Което не им пречи поникога да са и доста малозадачни и дезориентирани, чудейки се откъде им избяга смъртта.

Равносметкама

Conflict: Desert Storm 2 е една причина игра - приятна, динамична, умерено реалистична. От всички тия средносатиристични игри, които се появяват напоследък и които няма да обединят до никакви революции или бързобеи успяват, че Conflict е перфектен. Играта не е нито прекалено къса, нито премълчава много, за да бъде голям хит - само никак разработчик, отмичаващ се със слабостта към измъчването на демайлите, перфекционизъм и любов към онова, което бързи. Но не е ли това с всичко в живота? Все пак ѝ е прелоръчавам - тя ще превърне сравнително балансирана геймплей, който доставя удоволствие, а нали всички това търсим в една игра...



жия и екипировка. Пушкалата са замързани директно от реалистична. Въпреки това не става сума за игра за манипула на тема реализъм. Тук реализъмът, характерен за PC игрите, е добре балансиран и включва в аркадностата, но типично за конзолните еквили, за да се слагат в една доста приятен и динамичен геймплей.



Във Връзка с току-що казаното е нужно да спомена, че играта е порт от конзолна версия и това ѝ личи най-малкото в менютата. Авторите явно не са искали да дразнят израчват със възможността да им убият никого от групата, което да доведе до много скрим и дразнене пренасяне на мисията... Командосите ѝ имат определени статистики и способности за издръбване. Ако „кръвта“ им падне под нулата не ям да умрят, а просто ще са тежко ранени, нужно е да ги излечувате с помощта на аптечки, значе след определено време настинка ще запи-





No Man's Land

Автор: Irenicus

Eто как пришъбка на съраба, до която дотам, че в троите, разбира се) за гъве зери, експлоатираща почти един и същ период от американската история. С впечатлението на колегата Duffer от пръвата ще можете да се запознаете някъде по другите страници. Не знам дали фактът, че втората от тях попадна в моите ръце е породен от пришъбка на гл. редактор, но та-ка иначе още в самото начало бърх да отбележа, че хич и не мисля да се оплаквам, гори напротив – османах добълен. И ако шефът си е мисле, че No Man's Land отново ще ме прати в „карчната“ рубрика, то си

е направил крибо сметката. Добре, че понякога сърабата проявява и привързаността да си играе с шефовете. Или както е казано „Когато комкама спи, мишаките лудуват на Вол“. Така и аз – каян се да се разбиха на цели 2 страници, а глабният друг Ѹтъп да не време.

Но по темата. No Man's Land е стратегия в реално време (RTS), базирана на американската история и по-конкретно – периода между пристигането на пръвите колонизатори, до края на 17 век. Резултатът е един доста обширен синъз плейър с общо 30 мисии, разделени на три отсечки кампания. Втората илюстрира опита на Испанците да колони-

Рейтинг 7.4

Графика	██████████
Звук	██████████
Геймплей	██████████
Изкуствен интелект	██████████
Мултиплъйър	██████████

Производител: Related Design
Разпространение: EA Games
Жанр: Стратегия
Сайт: www.nomans-land.de
PC: PIII 700MHz, 128MB RAM, 16MB Video
Број дискове: 2
Сложност: Средна
Ценност за ханга: Средна
Време за усъвояване: 30 минути
Масовост: Ниска
Примена на: Америка

зират Нюйорк свят, втората се усъздава около обединяването на гъбе от местните индиански племена в Бор-

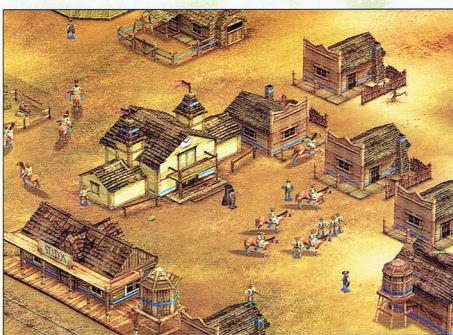
скалите и распятията по фънкто – все неща, които така или иначе сте виждали, но тук така или иначе са



бата им за оцеляване в променящия се свят, а третата проследява историята на едно Английско семейство от дните му като колонисти, през ребячество и завършила чак с миграцията му на Запад като заселници.

Бързат да отбележа един от значимите лъжебосе на играта – тя ще Ѹрви сносно и на по-слаби машини, при това излезякдай добре. Графиката е използвала 3D и изобразявала един не много детайлрен и боеват, но все пак доста приятен за окото. Виртуален свят. Степни, горски и снежни терени, съмна на климатични условия, вълни цацуват плажовете, във водата лудуват риби, акули лудуват с рибите, в глинчичните прозорци

бага да ги има. С много свежо чувството ме остави начинът, по който са анимирани външните струкции. Когато презаредват войниците спират и напръскват с барутът сълзото, когато стрелят от оръжието се стрелява фина струйка дим, при смяна на посоката на прицелъците иззажъват гръбът logoите, а конят първо извърти главата си и чак после прави забой с мяло. Другото, което отново „така или иначе сте виждали“ в много игри, но аз съм уложен да го отбележа за тази, е ясната диференциация между отговарящите фракции. Различен е архитектурният стил на сградите, различно е и облеклото на единиците. Постепенно доста облекчава управлението им и като цяло тактическа-





та ѝ ориентация в големите мелета, които наблодават събитията на максимално отдалечен зоом, за да имат по-добра глобална видимост.

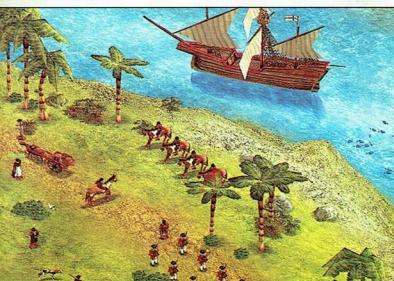
Говорейки за фракции, в играта те са шест: Англичани, Испанци, Патриоти, Заселини, Горски индианци и Прерийни индианци.

Фракции и единици

Англичаните имат най-силната пехота, Испанците доминират по море, Патриотите са с най-мощната артилерия. Индианците не разполагат с кой знае каква техноложка мощ, но по добре на зареди се разноминават бързо, дължат се бързо, стрелят бързо, а пристепват и други екстри, за които ще стане дума по-късно. Фракциите са огънчават и според основните им потребности, например испанците ползват много златото, патриотите - храна, индианците - търкали и т.н.

Всяка от страните има с какво да изненада противника и всяка разполага с уникатни бойни единици, притежаващи специални умения (по 3 на шия), покано останалите 8 вида или друга степен се приопрират като показатели и функции. Така например Англичаните кобач, който след няколко юпреди, със събие 1200 точки живот и трите си брутални умения (удар по сграда, при която то търпи значителна щета, временно увреждане на здравето на близките единици и разтворяването с голяма кобашки чук, с който нанася страхувото поражение на околните единици), е като аналог на самокондензантния танк. Шаманът на Гордиске индианци тък може да привлече животните с аура, даваща специални бонуси на околните единици (кръв, щета, скорост), както и да визуализира място от падналите трупове, изсмуквайки здравето на всеки 8ри, когото докоснат.

В мой безспорен фаворит се пребърна испанските "pistolier", които само с един изстрел убива (почти) всяка единица.



За да не се Ѹвързват от уменията си постоянно, специалните единици са ограничени благороднение на нуката от налична мана, която след изразходване бавно се възстановява.

Както вече в стендарт, всеки род войска се ползва от бонуси спрям определен груп. Related Design са измислили и как ги решат баланса от гледна точка на техноложкото развитие.

Липсата на топове при индианците, да речем, е замествена с

Индиганците се снабдяват с коне като любят гибите им врагат.

No Man's Land е първата игра, в която се сблъскват с така наречени контра-агресии. Среду 300 злато например можете да направите "чума", която автоматично забавя производството на храна на противника или тък chastyt belt, увеличаващ времето му за спроек на сгради.

За да приключим с единиците ще спомена и т. нар. bounty hunters. Любите на глави също са нещо, което

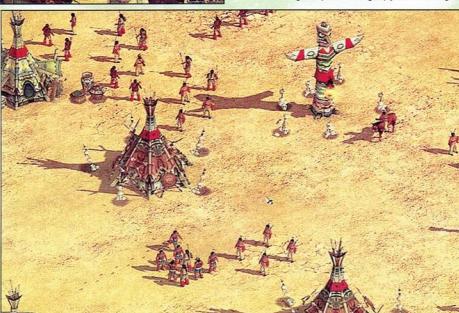
роби от техните планети. Английската Крълофа морски боече, а такси на Патриотите – замладждане на американско въстаническо укрепление, атакувано от български войници и ордън. Играта е забавна, успява да прикови вниманието в монитора, трудно пуска. А това, мисля, е добър атестант. Ше си спомня по-вече подробности. Ще се задоволя с обобщение, че мято много напомня на America, но според мен енейното усъвършенстване наследник. Може би била направля спрахона, ако не бяха някои от забележки, които имам. На първо място Изкуствения интелект е госта под нивото, номинирано смъртно след която бихът до нареъл перфектен. Останали без контрол единиците ще се въркат крайно незадоволително, да ги каквото направля – неадекватно. Това е особена сила възки за без друго трудните за управяване и бавни ордън и анализа им, които след унищожаването на куята, която сте им посочили, вместо да тръгнат да рутят след-



юпреди за огнени стрели, след който спрелищат на туземците получават бонус срещу сгради. Особен това червенокожите са единствените, които могат да лулят и това ги прави много по-маневрени и изненадващи за противника. (Впрочем така беше и в America, но хайде – пичовете поне са крали от самите себе си – ъх.)

Може би за да смекчат геймстията на това огромно преимущество дизайнерите са поставили и акулите, но така и не ми се отдава сладът да изместват дали хищници са падат по човешката мръвка. Между другото например ще добре очаквания и фактически, че когато спрелят с никое оръдие по конница умират конете, а войниците стават пешаци. Ако тък насъщносте убийте ездач, а конят оцелее ваша пехотинец може да го ях-

не, спира да притежава умения за взга. Само европейците могат да строят конюшни, където то и да „отделват“ кон, който впоследствие съмне да бъде яхнат или направо да изтренирам кабалерист.



срещам за пръв път в стратегия. Можете да ги наемате за убийството на определена специална противниковка единица, като Венчилк избрали тип на убиеца (индианец, испанец или англичанин), можете да промените единствено целта.

Мисии и геймплей

Най-хубавото в играта е, че предлага доста различни типове геймплеи в отмените части от кампанията си. различни цели, различни възможности за постигането им, различен подход. Мисиите на Индианците и Заселищите предлагат стендартно засторяване на базоби сгради и кампании тип търси и убий (seek 'n destroy – бял. Metallica). Испанските са базирани повече на стелти, преодолявайки управлението само на 2 елитни единици, които са промъкват края англичаните защищат и освобождават

влашата или да атакуват обект представляващ най-голяма потенциална опасност (ако в много други игри) те започват напосоки да стрелят по сметнице. В градата с негативите попада в известна степен и патфайндинга. Колите в играл стратегии и имал проблеми с него много добре разбира болката ми. Това, наред с крещящата нукжа, поради една или друга причина, в тази игра човек да открие госта вниманието на микромениджърът убива известна част от увреждането.

Въпреки това на No Man's Land заслужава вниманието. Не, не от това на хард-кор маниаките на тема „игрите на Blizzard“, а на останалите – нормални, любопитни, отворени за новостите и оригиналността обикновено играчи.

C&C: Generals

Zero Hour

Автор: Dimensin

Hима си мислеши, че война е съвършила..."

С тази гръмка реплика започва продължението на играта C&C Generals, озаглавена недвусмислено "Zero: Hour". Само по себе си то не изненада абсолютно никого. Може би след разочарованието на 70% от почитателите на поредицата с Generals, EA все кога приговараше да си забереш частите заедно.

Абсурдно или не, но това е първата игра с 4 жива от нас, за която устремявам, че продължението е в далеч подобро от оригиналата.

Бих казал, че оригиналът трябваша да е това, което е продължението. Ако приграва да обобщи с няколко суми крайният резултат от въведените промени, то ще кажа, че играта доста се е изменила като баланс – не само между расите, но и във време В самите раси. Единиците и техноложеството най-после придобиха параметри, които не просто ги правят част от списъка, а ги правят нужни (за постигане на определени цели и задачи).

Без по-вече усуквания преминаваме към...

Променимте

Графиката не е пилана, но 3D картичките са обновени и приятно разнообрази-

разяват картиите. Енджинът е оптимизиран, за по-добър фреймрейт и по-добър изглед на всички експлозии и спец-ефекти.

Добавена е по една нова кампания за всяка от 3-те фракции, включваща по 5 мисии. Добавени са по 3 нови единици, 1 нова серия и няколко търговеца и за трите страни, които променят – по-скоро обогатяват и доформят – баланса.

Новата серия на САЩ е мощна защитна структура (Fire Base); Китай се сдобива с Инженерен център, български хакери-крадци на пари; GLA покоят са строят фалшиви сгради, които да обвъркат врага, които в последствие могат да ѝ прегребват до истиински, ако им пропаднат.

Новообединената при единиците са особено интересни. Американският Micerowave Tank може да изпържи скрипти в сградите вражеските единици и да „обезсили“ различни структури. Възможността да изважда от ракета си скрит код – хеликоптерът Helix, летяща крепост, пускаща грамадни бомби. Той е толкова голям, че върху него може да се построи Gattling gun, Propaganda Tower или Infantry Bunker. GLA получават невероятно бърз мотоциклет, върху който може да се настани всяка пехотна единица.

Предизвикателства и генерали

Да започнем с Генерали. Общо са 9 – по 3 от всяка фракция. Всеки от тях има уникални характеристики и е специализиран в определена област.

Рейтинг 8.7

Графика	██████████
Звук	██████████
Геймплей	██████████
Изкуствен интелект	██████████
Мултиплеър	██████████

Производител: EA Pacific
Разпространител: EA Games
Жанр: Стратегия
[Сайт: generals.ea.com](http://generals.ea.com)
PC: PIII 800MHz, 256 MB RAM, 32MB Video
Брой дискове: 2
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Голяма
Време за усвояване: 5 минути
Масовост: Висока
Примичка на: Серията C&C

За единиците ще поговорим по-нататък, но преди това нека спомена на най-съществената новост – режимът Challenge.

Постъпът до мощната лазерна защитна оръдейна кула и лазерен танк. Ще мога да спрям и Avengers, новите ПВО единици, които освен това увлича-



Предизвикателства и генерали

Да започнем с Генерали. Общо са 9 – по 3 от всяка фракция. Всеки от тях има уникални характеристики и е специализиран в определена област.

Американските генерали са разбити в областите: Лазерна техника, Въздушни сили и Оръжия за масово унищожение. Терористите, естествено, пригответ на технологии за Камуфлаж, Токсични оръжия и Бомби и експлозии. За Китайците остава най-сладкото - Атомните оръжия, Танковете и Пехотата.

Ето ще един пример: Генерал „Pipoint“ Таунс специализира в лазерни оръжия. Това в случая означава, че Американците ще имат уникатен



бат обхвата на огъня на близките юнити, използвайки лазерни системи. За сметка им на това няма да могат да спрятат Tomahawk Missile, както и Crusader Tank и Paladin Tank.

Предизвикателството се състои в следното. Изберете си Генерал, съответно фракция, и стартирайте режима. Последователно, на 6 карти, се срещате с 6 битка по съмърт с останалите 6 Генерала от другите 2 фракции. След като ги победите едн след друг, накрая се биете и срещу тежния бос, който съчетава 8 събъ обекта с текущи тактически характеристики и специализации. Характерно е, че винаги трябва да съмъртите само с един Команден център, докато останалите съмъртат с готова база



и построени единици. Регулярно той ще си сълпът въздушни зони и подгреви, някои от които са си направи култови и внасят огромни гоза със звук и фен в играта. Ние определим етап от разбирането ви, пропъните решава, че ви е съществува мир и тръбва да ви срима задника, подкрепляйки намеренията си с извънземни афекти. Дразнещ е скриптина. Рядко компютърът ще се сети да нападне по различен начин. За щастие това се наблюдава само при „Предизвикателството“. Иначе по време на нормалната кампания и на соло-вите мисии, на Бискута трунност ИИ „Кине моцъци“. Дори ми се струва, че профилът на най-Бискутата трунност срещу талиандците, спокойно може да се хрести „Осама“.

Колкото до американците, слабите им страни от оригиналния Generals са позавършени. Ако приемем, че хексагона на GLA досега им създаваща сериозни проблеми, съвсеменно не е стимулантните роботи, нещата стоят по-инчче. Помният ли споменатите по-горе микробънкови печки (Microwave Tank) – те юк с добре средство за спръвяне със южните танкове по електро-магнитен юкт. Базовата защита на янките е подсилена от танкова артилерия. А опре ли до



бъздушен бой, там те Владеят – стоят хеликоптери, нови тълпари за бомбите на файльтърите, всички бойни самолети са с прикреплен защитен лазер, който унищожава изпратените към него ракети. Сещаше се, какъв е реалният шанс на шепа базукари да свали самолет...

*„Надежда тука, Всяка оставате...“
Данте Алигиери*

Малко им плащат на базукарите дневно време... Все пак има начин да се справите и с пободни летящи звезди – това, което не става с ракети, става с много ракети, или миниъни, но това е въпрос на тактика.

Не знам дали забелязахте, по-горе по наемнички, но да го кака сега в прав текст – за сметка на бонусите, които предават, Генералите ощеляват с нещо друго. Така например никой от US

Генералите не може да ползва базисни танкове – става прекалено груб.

А какво да кажем за Китайците? За Нели-ка, стана сума. За него команда „Игу и пречукава 8рага“ в 8с едно на мен да му кажем (само ако сте млада, хубава и с големи, хубави... очи) Хайде да се поразходим в 8 този тъмен парк под романтичната луна“. Освен това Китайците имат сполучлив отговор срещу невидимите юнити – бричка, която може да ги разкрива – много е ефективна срещу Висчко на GLA. По земя, допълнително получават сходен като ефективност на микробънковата печка на американците ECM танк.

Съвсем между другото ще спомена, че именно един от генералите на

хунските племена от миналото. Или по-скоро на индианците, защото притежават тяхната способност да осъщават невидими съзрастване си, но докато не атакуват. Серадите също могат да се покрят с опшита „Камуфлаж“. Представете си обиръкането в бразда, ако е разполага с единица за разкриване. Промъркането е много основна тактика на GLA. Силата им е в нехомат. На Американците е Въздуха, Китайците Владеят по отношение на бронираната техника, но опре ли до нехомат терористите нямат равни. 10 юнити (има специален юнитет в 8 една от серадите) машини-търни-ветерани могат да спрат почти Висчко по Въздух. Про-пуснати гостес да спомена, че Генералите щигат нива (go 7). Всеко ниво дава възможност да побийши някои от специалностите на Генерала. При GLA има най-голямо значение какво ще си изберете. Например ако разчитате на тайни атаки, определено ще се заинтересувате от GPS-а, който прави невидими избрани юнити, каквито и да са ти. Грубо... Със сигурно ще юните приятията игра на Генерала токините, а там GLA ще същност възлеят положението. Да им празна буталка от база, малко поиски отпаднат, лепило за ушане и бясги, докато все още можеш.

Почти като въмтка искам дакажа, че Вътреки Висчко ин-гейм промени и кът-сцени, пак не се сещам да доволено оправдване на факта, че Zero Hour е на гъба гъска. Не е болка за умиране, но тия маркетингови номера с изискванието на старата игра, при положение, че не взимат нито един файл оттам, вече сме ги виждали много пъти.

Ето, че спишах до заключението. Zero Hour прави Generals една по-добро-ка, по-добра игра, с побе предизвика-телство, побе разнообразие и побе-че персонализация, както в самостоя-телните мисии, така и в кооперативната игра. Стапана и е по-динамична. Положението по интерфејса също не са за пренебрегване и тъй като то е от съществено значение в RTS-те, може да юк се окаже трънката линия между харесването и нехаресването до Висчко, които не се възпитаха от оригинална. Може юк се преувеличи, но усеща-нето, което изпитах от играта бе много близко до оноба, което се появя в същето ми, докосвайки се до първи-ят Command & Conquer през 7 г. Пот-чустваш се... как да юк какъ... си!

Мисля, че една легенда се завръща!



В допълнение към чепиците избат и споменатите по-горе мотори, което пребърча терористите в аналог на

■ Производител: TKO Software
 ■ Разпространител: Electronic Arts
 ■ Интернет: www.eagames.com/official/moh_alliedassault/
 ■ Системни изисквания: 733MHz, 128MB RAM, 16MB Video Card
 ■ Жанр: Екшън от първо място

Автор: Snake

Medal of Honor: Allied Assault Breakthrough

Oт известно време ми се въртият в глъбата една крайно меркантилна мисъл. Тя тази пуста Втора Световна не е чак такъв безърен кладенец и по никакво време, като я опискат покрай откъм събития, от ЕА ще излагнат в осстра нужда от ню материали за експланки на Medal of Honor. И могава ще настапи нещо друго. „Шотът бате Ви Сашо е хитър, като стаго бърти лиции и Вече надлежи си е закупил лицензите за никояко регионални конфликти от изключителна важност, част от които гори в прегазивал лично. Сега просто трябва да дочакам неизбежния момент, в който продуциентите на МОНАА ще приведат със слези на очи да приключат с химлеровите поразии,

за да моза с роголоби блъскът положа да удари в бърата им личните си проекти. Така – ако приемем, че нов експланжън за Медала ще продължи да излиза на през има-няма гъба месец – наядосно към юни цялата зонда ще имаш честта да играеш Medal of Honor: Allied Assault на Podgorenite от Ostur Razstrojstven Zor Chakashti на Opaska pred Obshtestvenia Klozet pri NDK against Mangala Bal Nasko, който им Iskas po Triase Statkin Vhod u Medal of Dis-Honor: Allied Assault na Kukite po Sedmo Raionno against Planite koi Guzove Besni Alkoholici ot Kruchmata „Pri Kochovete“. Запомни възможните си прочети, тази експлуатицна информация за първи път.

Преди да настапат тези светлинни бъдници на гейминг жанра обаче,



ще трябва да се върнем в настъпещо и да си поговорим за Breakthrough. Друг е въпросът, че ако останат иронията на страна, не ми се збори направо. Оригиналната Medal Of Honor беше прекрасна игра със зверски големи поименци, които получи заслужено световно признание и заедно със много други влеза на гейм слабата. Spearhead тъкъв беше доста приятен експланжън, при все мярките със краткост, и определено устрои да гордеши идеите на оригиналата и да качи нивото на военния реализъм едно стъпало по-високо. Склонен съм да преворчвам актично тези четири часа допълнителен геймплей гори и само заради откриването си на парашутния скок в бедната на черната като ага нощ, осветявана единствено от непрестанния артилерийски обстрел. Каза меба, за да не решиш, че по принцип съм не-заподозрен във външни реализъми едно стъпало по-горе. Още повече, че Breakthrough гори в малко по-дълъг от четиричасия Spearhead – трябваха ми цели шест часа, за да го изиграя. Негативно съм настроен към безиздигнати и слупави игри обаче. А Breakthrough е именно такава.

Там, където МОНАА и МОНАА: S предлагаха смазавашо начало, Breakthrough се изправя лениво с престрелка насред някакъв тръмълъв пясъчна буря. Там, където МОНАА и МОНАА: S слизаха с небероятна военна атмосфера и незабравими масови сцени, Breakthrough се опитва да лансира някакъв зле реализиран варианти на Serious Sam Върху кафеникавия прашен гекор на Втората Световна, оставайки те с блекчампленен анилира цялата войска на Хитлер и съзиждите му. Там където МОНАА и МОНАА: S блесктяха с историческата си достоверност,

Breakthrough плахо продължава традицията с автентичните черно-белни филмчета, без обаче да ти дава грам цвят чийто гуриши на съответната локация и какъвто е реалното значение на дейстията ти за хода на бойната. Там където МОНАА и МОНАА: S разчитаха на морално остварени енергии на Quake III, излегаха доста грозновато и има непримитни проблеми с клипинга. Breakthrough... разчита на морално остварени енергии на Quake III, излега доста грозновато и има непримитни проблеми с клипинга. Е, нямаше нужда, наистина. Нихата са прволинейни и доста скучни, вразобещи с запазили обледенение с набик от прещините и цари се рисуноват на най-неочаквани локации, убишайки и малко като начин реализъм, изкуственят интелект е плачен обесено се отнася до съзиждите му (имай си едно на ум, че приятелски танкове и проче влизат в най-голямата възможна запаха от картичите, защото газите абсолютно беззелено), а някои ситуации са толкова самоценни и безполезно сложни за преодоляване, че чи уважа се запипши в Хитлер Югент за отъпление.

Музиката и звукообите ефекти са точно толкова прекрасни, колкото бях и до момента в персонални и създават незаслужено автентична и надхъдяща военна атмосфера, има и гъв-тири срабнатилен забавни моменти, но като цяло... Ах както казаше старият и осъбено любим ми перверзиц Оскар Уайлд – имам най-простицкият възможен вкус – Винаге се задоволявам с най-доброто. А Breakthrough си е просто средна работа...



■ ОЦЕНКА:
 ■ Причина на:
 Medal of Honor Allied Assault

65 %



■ Производител: Synetic
 ■ Разпространител: TDK Mediactive
 ■ Интернет: www.tdk-mediactive-us.com
 ■ Системни изисквания: Pentium II 233, 32MB Ram, 16MB Video
 ■ Жанр: Рейсър... ама тъль

Mercedes-Benz: World Racing

Cпогоред един госта стапар ѝци щъпът на мъжа бил за жена на увреждания към външните флейти... В мята Фирма Mercedes-Benz е ни по-побече на по-малко от увреждания към един даже не особено золям към... аба, който преважданието геймъри получават срещу определено количеството (колкото-и-да-са-бес-са-много) пари. Не, сериозно, аман Ѹчан от създалели на иери, разчитани на неинформираността или тък на непретенциозността на геймърите, за да си напъняят джобчетата. И, както се казва, „Не е луд човек да зелиника, а тоя дето му го дава“, която в пребог означава, че ако не искаш да нападаш с подобни полуфабрикати, просто не трябва да ги купуваше. Не знам, може би просто съм в кофти настроение и съм настроен за оплъзване, но бързо никој от безспорно добирите страни на заглавието, лошиш съкаши ми избораха очите и ще си позволя да ги споделя с вас.

1. Графика. В сравнение със съвременните стандарти си е направо *тъга*. Първо да кажа, че тия е конзоленорт от X-box. Верно, колите са лъскави и небето изглежда потишно обаче Ѹщъкът останало е *тъга*. Държателата примерна си абсолютни ефимерни (ако и публиката, само дето е по-изразона) – минавате през тях като пенсионер с туби вътре вътре автобус. Те ще реализъм! Голяма

част от останалите обекти, освен няколко по-дребни, които блъха наистина „външтръкътъ“, са на същото дере же, *скръб*.

2. Звуци. Какъв да кажа... възгремят на Mercedes S-класа звучи като 125 кубиков мотор. Саундтрека за сметката на това е добър, а никако от парчета верно са си размазващи.

3. Нищо. Пък се, че са огромни и можете да карате, когато си искаш. И какво от това? Целта е не да се обикля по пейзажа, който и без това не е нищо особено, а да се състезаваш събек. А това става на пистата, не извън нея. Приятно впечатление все пак ми направи Nevada – нищо, в което караше из прословутата Area 51. Разни НЛО-ти и хеликоптери ще се мотикат пред очите, фен един вид. Лошото е, че възможността повечето нива са преработки на около общо 10-на основни, като променените неща са разни затворени тук-там отшибки или отворени нови такива.

4. Коли. Аз съм абсолютен фен на Mercedes и очаквам да видя ако не друго, то поне един добър каталог на продукцията им серия. Колите обаче са разни кущ вариации на яни и във всички базоби могела. През тъборе голяма част от игращите се „разбват“ на A-клас и на проче подобни инженери недоразумения, които макар да минават за тунинговано, въвличат са маса зле. Физиката няма да я коменти-



Автор: Un-Dead

рам – просто не е възможено Мерцедес-и да се бържат така на пътя, независимо, че слайдър, с който определят типа геймплей в пълзнат покрай в посока „Simulation“.

5. Менюта. Казах вече – конзоленорт. Иначе са доста подробни, за сметка на това – объркани и разредени едно в друго и в подменюта така, че да е максимално неубодно. Естествено има някаква поддръжка на мишка, Ѹщъкъ се върши с клавиши.

6. Мултплеър. Кратко и ясно – сплит-скрин, на втория играч май е нужен геймпад. Еб... ива ли така, по гъввалите.



7. Геймплей. Най-напред, какво точно представялява играта. Нищо ново – шампионати, които като ги спечелите се отврязват нови коли и нови single-мисии, някои от които – даже забани. В повечето случаи, в мисиите става въпрос за местове на нови модели срещу по-добри автомобили, нерядко има разни нива с фургоници, но преодолими шарапони, и разбира се – някои различни Championship-а. Можете да Ѹщъкът стават, чиято идя. Вероятно е да ще пращат по-стражани в очите на опонентите и получавате оценки за следните показатели: Experience, Performance, Skill, Fair Play

и Discipline.

Честно казано, в цялата игра единственото, което ми хареса беше едн off-road challenge с джип, който определено кефи и носи с себе си фигу атмосфера.

Лично аз за пръв път се замислих сериозно да избия времето на професионалната съвмест и да спра да щака на тази, хммм... игрица в момента, в които A190 TWIN (аз) пръв беше се пребори с CLK 55 (неќе лимон)... Лошо нямам, дем' се Ѹика, стига минута по-късно да не бях установил с неудоволствие, че същата тази кола, с която преди мисия бях прегазил опонентите

и си се бържеше съвсем прилично на пътя, сега срещу CLK-то се връти като пумпал на всеки завой, без видима причина (не, не гледайте към шофьора – съвсем си бях в час!), освен може би тая, че никак просто е решил, че ако нямам как по друг начин да ми е кофти той просто ще си поиграе малко с физиката.

Както може би се осещате такива моменти имаше още. Което не ме направи щастлив. Което си лично деш. В оценката.

■ ОЦЕНКА:
 ■ Причина на:

38%

кофти реклама на Mercedes

■ Производител: Firefly Studios
 ■ Разпространение: Take 2
 ■ Интернет: www.spacocolonygame.com
 ■ Системни изисквания: CPU 800 MHz, 64 MB RAM, 4MB Video
 ■ Жанр: Стратегия Тайкун

Автор: Diamond

Space Colony

Space Colony е интересна комбинация между **туристическа симулация, елементи на стратегия и типичната за The Sims игра за малки човечета** и предлага няколко варианта – последователно минабане на 24-te мисии, туристически/миньорски **тайкун** или просто свободно разработване на дадена планета.

Но да ви представя нещата подред, започвайки с:

Лошият шеф на голямата корпорация, чиято мисия в живота е точната експлоатация на починените;

Секапилната и много талантлива главна геройка Винсъ Джоунс, чиято пък цел е печалба на всяка цена, но не бързайте да я обичате в сребролюбие, тя просто се опитва да събере повече точки за пенсия и да се отпътува на заслужена почивка;

Рокерът Стиг, личната ми слабост, той майд е единственият член на екипа, който усилено работи по изхранването на цялата палач, а когато са наложи, хваша и охвърляща. При проподъжителен глас изпъла в състояние на берсерк и се налага хърънчично му загрешение;

Дайн (почти като Куин) – докторят на отряда, най-полезните чобет, когато съдиш си изъвнеземни, непозволяващи никому да коне и спрои по планетата нападнат базата;

Мажоретката Санди, тъй като колкото уродливи изъвнеземни пи-

лета, които са единственият източник на храна по пустинните плавнети, и които длъжността ѝ на пилотесктрактор (за нея може да бъде обучена след известен период от време и всички нерви) я задължава

да лови ипуска в месомелачката...

Моята да пропълва още, симетата са към гвойсетина, кое от кое по-кодоритно. Тако пристеха определени способности, които могат да се употребяват навсядна или направо да се раздават ноби, през прилежно четене в библиотеката. Основни склонове се явяват поддръжката на определено ниво на енергия и кислород в базите, почистване на коцничата, наредена дотче, събиране на растения за храна, поправка на развалини съоръжения. Тук трябва да отбележа, че гланчите, които заселвате не са тераформирани и замова базите ѝ се намират под специални куполи. За

лагада да се сближат. С побечко усилия може да се успее да свалите съоръжения от противоположен пол – в момента практикувам с Винсъ и Стиг, които идеално се, ъъ... допълват; ама кой кой, ще ѝ остане сама да се досетиме :). При ниски нива на гаден показател, пага щастство, оттам работоспособността и с течение на времето същия спира да се покачнява на заведени.

Симетата и до интериора. Разнобразието не може да се сравни с това от The Sims, например има само един тип легла, но след като се дават на някой член от екипа, придобиват инвидуалност и лесно се различават на бъдещи вид. Ком нещата от първа необходимост можат да бъдат причинени мястото за хранене, за разборови, скъстокамата – май всички общат да танцуват. Дансишът е светещ, с тип 70-те, изключително забавна е смяната на видъ музика в зависимост от човека, стъпил върху него. Не забравяйте банята, при някои персонажи компането е основен приоритет.

Хубаво е да види, че никак няша никога не се променят – и по чуждите планети земяните пропължават да използват метала при почистване. Единствената разлика е придвижвашата се на въздушна възглавница лопата.

Внимавайте с бокула, например на място се отразява негативно ако решите разбивате туристически обект. Разпитвато на туризма е свързано с изграждането на хотели, създаване на различни забавления с цел ублъгчаване на ръбейца на мястото и излизане на повече пати по посетителите.

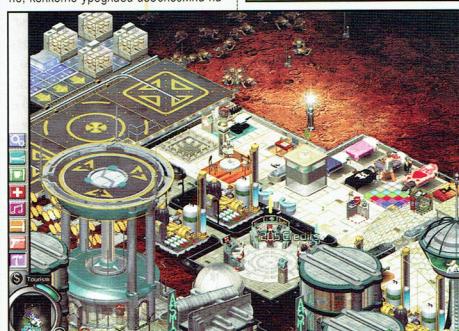
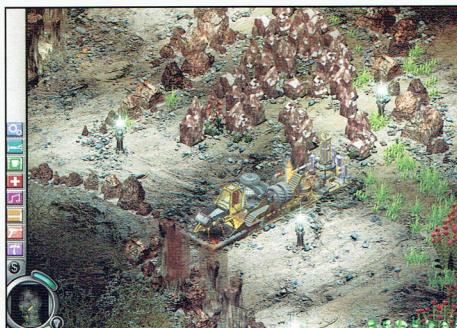
Съществува и опша за строене на различни съоръжения изъвн купола – от складовете, през лабораториите, до най-разнообразни защищи. Тук е по-скоро стратегическа част – доби в суродини, продажбата на излишните или закупуване на някои необходими.

Графиката е в 2D, с изометрична перспектива, добре изпълнена – на съветници години от тази в побежето симулаци.

Въпреки, че Space Colony има недостатък събра да попадне в рубриката *От крак на крак*, в преворъчам да я пропълзвате – забавна и разтоварваща, тя е едно много приятно забавление.

■ ОЦЕНКА:
 ■ Примка на:
 ■ The Sims

69%





- Производител: Brain in a Jar
- Разпространител: Codemasters
- Интернет: www.codemasters.com/indyvacingleague
- Системни изисквания: Pentium III 750, 128MB Ram, 32MB 3D Video
- Жанр: Рейсър

IndyCar Series

Пускайки си IndyCar Series, очакваш поредния (помните третия за тази година) Високоскоростен бисер на Codemasters. Превъзгледа касата на предишните го – Toca Race Driver и Colin McRae Rally 3, очакванията ми удържаха 8 табана. Оказа се обаче, че един път стомна с вода, втори пот – стомна с вода, на третия – „прах“ и гора вода. Никак не ми се иска да пропължамът ми статия, защото направо ме боли, че се налага да плътно по Codemasters, като се сещам за моментите, прекарани (наблягам на преКАРАНИ) с другите им във игри, но няма как.

За незапознатите, IndyCar Series е най-популярните в САЩ автомобилни състезания. Спорни ни болци лепят броня до броня по обални (елипсоидни) писти, разбивайки кошмарни скорости и предприемателски рискованти изпреварвания. „Спирачка“ в мръсна форма в речника на „игри“-пилотите. Но да видим какво става в играта:

Започват с най-очевидното – графиката.

Противно на Великолепната Toca и направо фантастичната CTR3 (за четвъртата, която излезе за конзоли, да не говорим) в IndyCar Series графиката е обидно постредствена. Непримитивни текстури, никаква игра със светлината, никакво използване на съвременни технологии. Абсолютно смрат!

Виж, забъкувът е добър – глушатели, пищещи на гуми и прочие алави. Останах приятно изненадан и от Всъщностелното фиймче, когато звучи една от любимиите ми групи – Queens Of The Stone Age. И с това винаги хубаво като че ли приключва.

Тука Codemasters се проявява като застаряващи любовници, които кръв-и-люв успяват да го видят само веднъж и после сдават базажа.

Какво да ги говоря – за геймплей или режими на игра?

Автор: MrAK

мислите „Ето, Високата тръгвост ще е моята игра“ се оказва, че сте попаднали в *Мисията неизвестна 3*. Трудността е въбесяваща. Всеки събъект нанася full damage (не, че се отразява особено на външния ти вид), а промишлите ѝ са асъки агресивни. За да сте спокойни, трябва да карате последни, минете ли напред, все ще се намери някой, който да ви се дръже... омзат! За свидение – IndyCar болидите нямат осегала за обратно виждане. Имате асис-

мент 8 бокса, който ще казва в даден момент къде около вас има кола.

И сега хубавото. (Ай стига бе! За втори път!?) Особен споменато въвеждащо фиймче, кое то в едно от най-надъхващите, които съм гледал изобщо, IndyCar има и най-тънките, изчертаните и разбираем tutorial за рейсинг игра. В него е покрито абсолютно всичко – от правилата на Инди серите, през управлението и трактата на каране, та чак до настройките



Постна работа. Quick Race, Season и Indianapolis 500. Даже няма и да обяснявам какво представляват, все искам да чуеш езика с до болка предвъвните глупости.

Това, кое то трябва да знаете – поне задраги обичащите ви култура – е, че в IndyCar прабилата по принцип са доста по-различни, отколкото в популярната в Европа Formula 1. Фактът, че много детайлно и подробно тези прабила са описаны в играта, е един от малкото наистина смислени аргументи да си я вземете. От тях например ще научите, че ако Водещият автомобил влезе в 8 бокса, всички останали трябва да влезат същата обиколка, а ако не го направят, получават наказателно време, кое то така или иначе лак ще си преседат в бокса.

Ще ме попитате „Добре де, толкова ли по играта, няма ли да кажеш каквото е толкова лошо?“ Веднага отговоря: пътната игра е СКУЧНА! Двайсетина обиколки по О-образните писти и последвото ще почва да се премрежва, ама не заради Високата скорост. Особено на Easy, когато промишиште карат бавно, колата не се чупи и играта е промишно лесна. На medium се забелязва никакво раздвижване на ламарините ви, когато се удирате, кое то в крайна сметка може да ги забеди в бокса поне веднъж. И точно когато си



на всяка една част по колата, която във 8 тази игра, побързвайте ми, оказват по-голямо влияние и от пилота :).

Съществуващата игра мултимедия, показваща фиймчета от историята на Индикар, писти, бодли и съществатели, както и информацията за тях в сред най-силните страни на IndyCar Series. Сами прененете гали това в господствено.

■ ОЦЕНКА:
■ Примка на:

51%

■ Производител: NovaTrix
 ■ Рапортранше: KOCH Media
 ■ Интернет: www.wildlifepark.de
 ■ Системни изисквания: CPU 500 MHz, 128MB RAM, 4MB Video
 ■ Жанр: Сим

Автор: Diamond

Wildlife Park

Не, не сте се заблудили – това е погребният тайкун. В случая става сума за зоологическа градина. Хайде сега, който е ходил в такава, да си видите ръката. Браво, мноzinството е усъмлило. А кой е искал да притежава такава – не га си зялка животините пред решетките на клетката, а га си строи тези клетки, да купува газдини, наема мързеливи служители, осигурява забавления за канионите и досадни дечурлици, които сочат с пръст, крачейки „Я виж лъбазаа!“ Къде са ѝ ръцете? А, тук-там срамъкъво се побогва по някоя. Добре, смятащите могат да поставят сдир и да се подгответят за кратка лекция. Първоначалният еcran ли? Нищо му няма, като че ли не сме видяхали шарени 3D игри досега. Хубави са къщичките, разбира, постарат са се да ги нарисуват. Нее, не zoom-байните прекалено, че не може да се различи както точно размазани пиксели изобра-

зявят вратата. Ама на къде поблягнахте... айде, полюбована се изнесоха. Нищо, с останалите продължаваме упражненията по спомъчът. Да, зна, че музиката е приятна. Много прилича на тази от Цар Лъв или подобна псевбоафриканска измислица. Нека тръгнемо да минем туториела – винаги е полезен, гори и за професионалистите. Ето така се оформя терена, нямаме да приврем крепостен роб – само малко хъмче, да се раздадат животинките. Не на средата на алеята обаче, защото на плащащите бозайници може и да не им донадне, тък парите им ще ни тръгват за втория женски пингвин. Сложете сега кошчетата и тоалетните около алеята, може и един монитор – да четат хоризонтална цифра, картички да гледат. Задължително някакво ядене – и за 5 минути да влезе никоя, иска да лъкса. Ето и в будката за напитки. Кои пак се измъкват по тераси, май скоро сама ще си говоря. Ни-



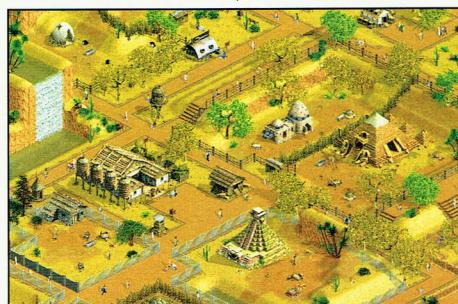
шо, да пребъдим. Какво остава – аквариум или терариум на закрито, като забахи да учат там. Тук-там някоя стапащка и украсяване придават по-добър външен вид, можем да видим цената на билети. Да не пропуснем пазара на входа. Сега постявяме подобряващи огради, коридори (поне така я разбирам картинката) за вода, хранилище. Какво ядело засрите ли? Откъде да знам – имаме листа сено, сложи и цвете за по-сигурно. Какво ще рече, че почват им е търбъра? Сменете я с лилава. Искам и същества, добре, нека да са широколистни. Разбирах хората да небоятсват, ама вече и обитателите на зоологическата градина започнаха. Не мога да ги наблюдавам всички едновременно и да им чета петиците. Сложете една помпа за вода в очи на гулка хей там. Нека да популяра са гаунки. Не, лъжката е за маймуните, махнете тази боксова круша. Кое животно може да я използва в края на краищата?! Дали не е за посетителите? Защо пускате времето да тече, нали са разбрахме да строим по време на пауза.

Само един слушател ли остана? Ти си последният нареджда на този парк. От теб зависи просперитета, ту си човекът, върху чието плещи лежи отговорността за всички тези нещастни, гладни и постоянно него-

волни същества. Не изпращай трапера с пушката към тях, това не е решение на проблема.

Забелязах неню като садистичен блясък в очите. Виж каква предупредително-заплашителна музика ти пуснаха. Не гледай тaka към клетката на тиериите, няма да сложа магазинчето за балони там. Наясно съм, че ще бързам на загуба и съзираш как да ги изхраним. Ше се оправим, видим цените на билетите и уволни част от персонала, така и така, като съм то не обходими, никъде ги нямам. На останалите може да увеличиш площта, в която се движкат и работят. Бихкаш ли, едното окапи е болно, какви на трапера да го премести в по-малко затъкване и видки вътре отново са гладни. И да им опратят пустата ограда, постомянно се чупи. Градинарятък къде изчезна – памтите съвсем загина.

Добре, пускам те по почивка, изчезвай. Ама след 15 мин ги си тук! Докато не го изпрашив на крака този парк, няма търдане. Къде хънка, веете!



■ ОЦЕНКА:
 ■ Примича на:
 Zoo Tycoon

50%

...for dummies

Автор: Fon Maniak & MrAK

Ако четеете реътюма за хардуер и по-специално за видеокарти, сигурно сте забелязали купищата сложни думички, звучещи повече като екзотични болести, състайлъващи характеристиките на видеоконтролерите. Но колкото от нас знаят, какво всъщност се крие зад тези термини? Какво изразяват и какви качества на картата разкриват? След тази статия се надяваме знаещите да станат много по-вече.

Anti-aliasing

Мониторите, както и телевизорите, и изобщо всяко изходно устройство, което дава никакво изображение на базата на пиксели има един голям проблем. Много често се налага да се визуализират извивки и изобщо изображенията, състоящи се от криви линии, докато пиксели само по себе си са квадратни. Именно поради тази причини изображенията стават „ръбати“. Представете си само как ще подредите квадратните муки, така че да образувате буквално S. Този ефект се нарича aliasing. За да се избегне на помощ избяга технологията anti-aliasing. Чрез нея се създава илюзията за „хладки“ извивки и криви линии, които се постига съвсем просто – чрез изсътвяване пикселите по края на изображението.

Крайният резултат, е че контураните (а и изображенията като цяло) изглеждат много по-гладки и приятни за окото.

Anti-aliasing-ът е станал възможен с появата на монитори и видеокарти, които поддържат много цветове. Реално това датира от създаването на устройствата, работещи с 256 цвета. Ако цветовите не бяха замесени проблемът щеше да е много по-малък, тъй като 16 оттенъка на сивото са напълно достатъчни за добър anti-aliasing на черно-бели монитори.

Модерните видеокарти позволяват настройки относно това, каква част от ресурсите им да се използват за anti-

aliasing, но за повечето стандартни приложения (изключително графични програми) са необходими съвместно малко ресурси, които видеокартите преспособено могат да осигурят.

Alpha Blending

С тази техника за обработка на графики се постига ефект на прозрачност, който е в задължителен при изобразяване на пушек, стъкло или вода. Пикселите, които се обработват в буфера на графичната карта имат 4 компонента, три от които представляват цвета (комбинация от red, green, blue), а четвъртият – алфа канала – отчита прозрачността.

Bump mapping

Това е начин за наподобяване на 3D ефекти върху въздушна текстура. Постига се с използване на подходяща комбинация от наложени една върху друга няколко текстури и осветление.

Текстура – това е „кожата“, с която е облечена даденият обект. На практика не може да се различат два подърхностни на една маса примерно е „нагръденка“ с помощта на тази технология, или е реално научен 3D обект. Вие обаче заложете на тоба, че е използван Bump

mapping – иначе изчисленията за тази маса щаха да гълътнат ресурс, колкото за цяла армия в WC3. Понастоящем има доста различни начини за това представяне – *Emboss Bump Mapping*, *Dot3 Bump Mapping*, *Environment Mapped Bump Mapping* (EMBM) и *True Reflective Bump Mapping*. За всеки начин може да се направи статия, но предполагам, няма да ѝ ви много интересно. Достатъчно е да знаете, че най-ефективната техника е *Dot3 bump mapping*.

Mirrormapping – с този похват отново се пести процесорна мощ, като се прави примишив компромис с детайлността на играма. Какво се случва – за всеки обект се пазят няколко версии от неговата текстура, с различна детайлност. Когато приближите до нещо – вратата примерно, се наслаждава по-детайлната текстура, а като се отдалечите – тази с по-малко детайли. Аз лично съм наблодавал съвсем отчептило този ефект при CS – ако се движите покрай някаква стена, загледайте се в нея. Можете да се забележат граници между различните текстури – частите от стена на Вас е с едно качеството, малко по-нагред се вижда по-зле, в далечината е почти едноцветна.

Anisotropic Filtering

Проблем ли е намаленото качеството? Ако се замислите, в реалността човешкото зрение работи по същия начин – далечните неща не ги виждаме толкова отчетливо, както близките. Дилемата „позвеч детайлност“ спрямо „реална детайлност“ обикновено има еднозначно решение – колкото по-детайлно, толкова по-добре. И твой като в компютрите всичко е математика, максималната детайлност на дребни обекти води до така наречените ефекти на „плувашите пиксели“, които се изразяват в това, че пиксели, които трябва да са неподвижни, всъщност се местят. За да се преодолят това, преди да се визуализира, изображението се филтрира – едни от методите за това филтриране е Anisotropic Filtering. Ето сравнение на няколко различни начини на филтриране:

Класически пример е текстурата с надписите в началото на Star Wars. С отдалечаването на надписите, мяжната резолюция и четливост намаляват. Това се постига с AF, ако се ползваше нормален isotropic filtering те биха с останали четливи и най-вероятно всяка буква би била с различна големина.

ИНТЕРНЕТ ПО КАБЕЛ

Качествена връзка

Надеждност

Ефективност

24 часа
достъп до Интернет

Digital SystemS
Internet Service Provider

Цифрови системи

София: тел: 02/9811301; Варна: тел: 052/ 603231

www.digsys.bg

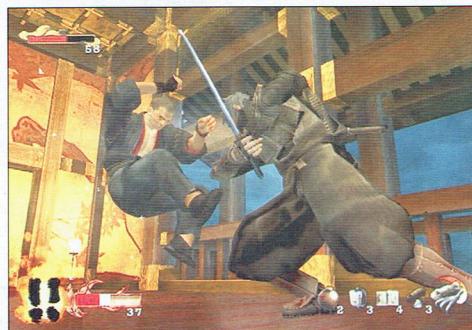
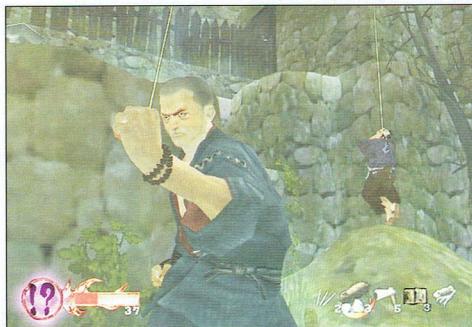
Tenchu: Wrath of Heaven

Производител: K2 LLC
Разпространител: Activision
Платформа: PS2

Автор: maggikraba

Нинджа!

В дrevна Япония се е считало, че най-важното нещо в живота на един човек е неговата чест и тълга му към неговия баймо, господар. Целият живот на японците е бил посочен от изключително строга йерархия и на Вратата 8 прераждането. *Смъртта е живот и живота е смърт*. На върха на обществената стълбица са били самураите. Нищо друго не е имало значение, щом честта на японец е била застрашена. Без да ми го окото, един самурай е бил готов да избие шията си рога, дечата си, родителите си, да си направи сепку, бил е готов на всичко само и само да избегне злата участ на бое при опозорен по какъвто и да било начин. Всеки баймо, господар, е можел да поиска каквото му хрумне от Васалите и подчинените си и те с разбиха боя за направили. За тях е бил върховна чест да служат на господарите си. Самата дума „самурай“ означава точно това, да служи Върху. Но ако на някакъв начин господарят нареди честта и на най-нищожния си слуга, неизбежното е така популярното по онова време сепку, ритуалното самоубийство. Жените си прерязвали юртата, а мъжете си разпорвали коремите. И с раздос са го правили, когато това е бил единственият начин да спасят честта си. Върховното унижение за един самурай е бил неговия господар да му забрани да си направи сепку. Същност, която е гледал филма „Шоунън“ или е чел едноименния роман на Джеймс Кларк, най-добре би разбрал побона, на пръв поглед събраана, реалност. Страх от смъртта японците не са изпитвали, защото през целия им живот възди Вратата 8 прераждането. Но са изпитвали панически ужас от загубата на честта си... и от Нинджа. За един самурай е било немислимо да убие противника си в гръб, без да му

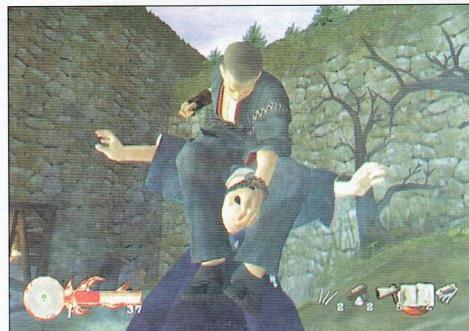


даде възможност да го види, билаги смело е застапвал преди него. Самураите са били и изключително ловки с меча и лъка, страхотини

е за тяхъв боев да умре, без мечът да е в десницата му. Но нинджа... Действайки чрез засада, нападаючи светкавично и изневиделица, никога с един-единствен удар едновременно са убивали самураите и са отнемали честта им, като не са позволвали на противника гори да посегне към сръбчето си. Нинджите на всяка цена са избягвали директните стълкновения, защото в честен губът не биха имали никакъв шанс преди добре обучен самурай. Нинджа е майстор на тихото и незабележимо промъждане. Нинджа може с часобе да виси на върха на пристоя на стапата на непристъпна крепост под носа на охраната и да чака единствената възможна секунда. В която да се промъжне незабележимо. Нинджа не се бие. Само се побива за секунда и пак изчезва, а след него има труп. Нинджа е светкавична сянка, смъртноносен полъх, след който остава само смърт. Нинджа е по-лош от смъртта, защото за всеки самурай той е вестник на позор - смърт без бой. Тъмна нощ... Даймо знае, че го чаква покъщене, и то мази нощ. Поставиши в на пост елитните си самураи, скрил се е на най-недостъпното място в покоите си. Десницата му в легната върху меча на дедите му. Не се страхува от никакъв противник, даймо е изкусен боев. Но се трепсе от ужас. Ужас не от смъртта, а от нинджа. Обикновено на сутринта слушате му да откриват с прензиано гърло и опозорен. Елитната охрана може да е избита до крак през нощта, без да се чуе нито звук. Често се случва охраната да е непокътната, единствената жертвата да е даймо. Просто в един момент е жив, след миг вече е бездушен труп...

Разказват всичко това с една единственна цел. Нинджите в никакъв случай не са били като тези от комерсиалните филми като

Хон бил дон, корейската и китайската „авиация“ и Всяка какви подобни измислени от тиши „але едно какво си нинџа“. Нинџа е мит. Кланове от зловещи наемни убийци, живеещи изключително по патот в неизвестни места, оръжие за саморазправа със съгрешили далекоизточни барбади разполагащи с огромни армии и охрана от единни гарди. Шо се отнася до компютърните игри, единствената, която поне малко доближава виртуалните нинџи до митологичните убийци е именно Tenchu. Заедно със Thief и Metal Gear Solid, първата игра Tenchu: Stealth Assassins полага основите на стилът екшъните. Tenchu: Wrath of Heaven във втората игра от поредицата, и замърсяваща позицията на Tenchu-серията като едни от най-добрите стил екшъни. Цялата игра е подчинена на нинџа митологията, на stealth kills - на невидимото убийство, и на това, кое то описах във във пасаж на статията. Tenchu не е игра за геймърите, нетръпливи и предпочитащи касанцищите. Две изкуни нинджи от различни кланове - Rikimaru и Uzame, и маистор във ръкопашния бой - Tesshi, ще преминат през десетина оригинални нива и ще убиват твата, както легендарните ужасявящи Нинджи са изтребвали великиите самураи. Всеки от героите разположа с боегат набор от техники за убиране и водене на бой - бързи и бавни удари, специални комбо, полезни предмети и оръжия и хитроумни техники от арсенала на гръдените убийци. Бойната система е изключително ефикасна и съвърхава (ногобоя на тази от Blade of Darkness, но-го-бара), която позволява на играта да се бие с няколко противника едновременно. Играе се в голяма режима - тихо, промъркано и напрегнато, промъркано и разузанаване, последвано от серия светълковични убийства (stealth kills), или саморазправа с гръм и тръсък. Геймплейт е изключително толерира първия начин на игра, чипреши, че може да се играе и като обикновен екшън, но се препълва чакалата атмосфера. По време на игра героят получава точки за всяко свое действие или убийство, а края на всяка мисия - общо оченка, която варира от обикновен касапин до гранж маистор нинџа. Убива или като



просто се нахвърли срещу бързожен до зъби противник, или като го избие и го убие изневеделица. Stealth kills са есенчната на геймплея, анимирани и извучени пребъзходно. Нинджата разпляя жертвата в гръб, отпред или отстрани, или скочи от високо и пронизва целия череп, така, че каманата излиза през гръденя. И всичко това се вижда на преден план в подробности. Просто прелест! Убийствата в Tenchu са изключително зрелищи и жестоки, по-ефектно престъзадени са гори и от екшъните с нинджи, което превръща играта в едно от най-кръвожадните произведения, появявали се на гейм-пазара. Но митът за нинджи е съвързан именно с това, с насищена и жестока смърт. При всеки stealth kill героят получава точки (куки), като най-много - при убийство в лице, без противника да успее (промъркаш се отпад или отстрани, изчакаш и убиваши точно, когато жертвата се обръща към теб). При напръването на доспехът на брои куки в мисията, героят бива ниво и получава ново умение. При касандри изпълнения куки няма, героят не се усъвършенствва и не получава точки и нови предмети. Това стимулира геймъра да играе твата, че да се почубства като истинска нинџа. На помощ изват идеалното управление и изключителната свобода на движението. Нинджите разполагат с кука, с чието помош могат да се камират и придвижват по покриви или скали, и това е позволило на дизайнерите да създават невероятно разнообразни в широка и височина нива. Изкуственният интелект на противниците е на задобрително ниво, графиката и звука са пребъзходни, персонажите чудесно анимирани. С помощта на stealth kills, куки и акробатичните изпълнения на нинджите, дебненето и промъркането, геймплея се превръща в уникатно преживяване, което в други игри просто го ядат. Може би само Metal Gear Solid дава подобни емоции, но в никакъв случай не е толкова кръвожадна. В това отношение Tenchu няма равни. Tenchu: Wrath of Heaven ще покаже на всеки почитател на легендарните убийци поне за малко да се почувства като нинджи - ужасяща и смъртностна сянка.

КОНЗОЛИ

DeathBall 1.8

deathball.net

Team Vortex – пичовете, които напрвиха Operation Na Pali (акум синълпър мод за UT) – стоят зад амбициозния проект за един съмъртносен спорт. Deathball. Идеята на този мод е простирачка: гъва отбора – гъве врати – една топка – едно оръжие! Целта е да се отбележават голове. Збучи елементарно и може да щеше да е, ако не бях...

Правилата:

Ако носите

топката. При изстреляването ѝ силата на изстрела е обратно-пропорционална на точността. При това може да ѝ придаште фалц, който да изненада противниците. А може и да подадете. Шансът, опитвайки се да минете с топката през целия терен (проявявайки се като егосит), в най-добрия случай ще...

ни към 0. Бавни сте и не можете да скочите колкото играчите. А скокът

те 60 здраве. Тъй като оръжието действа единствено върху играчите с топката, можете да го използвате за да засилвате съюзническите си

Безмъртвичи. За смекти на това не може да отвори топката повече от позадините секунди, след което следва рестартирането ѝ в центъра.

Картите. Създадени са на принципа „Простотата е красота“ – футболен стадион, хокейно игрище, билиардна маса. За графиката няма смисъл да говоря – Нереална е. Омразуването на гол в уникади за всяка една карта – на хокейното игрище таблото „окийядя“, чубат се характерни мелодии; на стадиона тъмната полувдъга, шуц! Звукът е размазаш – особено когато отбележиш гол, а коментаторът къса гласни струни в екзалитирани бикобе. За отбележване е, че се води и статистика – голове, пасове, асистенции, спасявания и пр., които подсказват как е най-добрият.

Негоствателите. Както казват автотори – *Bots are still stupid like shit* т.е. ботовете са умни като обие :). Затова се преориентирате към мрежова игра.

- НН



при нужда. Ако искате да получите топката използвайте алтернативна стрелба.

Теренът. Формално той е разделен на две половини, а за наказателните полета Въздушни специалисти правят – там гъвата отбора могат да се избиват, а топката не може да бъде задържана дълго в собственото изкачелско поле. За да „изпариш“ тялото го достъпваш само един удар.

Xtreme Arena 1.20

www.planetquake.com/xa

Да не казваме голяма дума, но толкото фан в редакцията скоро не помня. Без да парандира с кой знае какви претенции на мод-същество

прекроява геймплея. Ако сте с мисли, че Quake 3 е динамичен, кървав и брутален трябва да видите Xtreme Arena. Горещо ще го пропърчват и ще



ната се появява караме появява мод, който Венега обра алаузите на кърекомпонито и бе почен от високи оценки от всички специализирани сайтове и форуми. Но нека изразя и лично си мнение.

Xtreme Arena е един от най-добритите модове за Quake 3, попадал в ръцете ми за последната една година. На пръву изключително малки си размер (около 870 Kb), той отмътно



гарантира, че такова чудо не сте

възможни. Какво имат предвид?

Името е доста променена. Скоковете и засиците са нещо невиждано. Няма fall-damage, няма damage при rocket-jumps или plasma-climbing. По абсолютно никакъв начин не можете да се нараните сами. Това означава, че 8 мята игра може да се превърне в аналог на Човешка паяк, само вместо с паяжини се придвижвате в никото със скокове. И тъй като скоковете му са доста помощни ще можете да направите нещо, за които не сте си и мислехте – да отскочите от стена на стена, бъквали ся като лястите. Стартовите това арски промени играта, тъй като нивата стават далеч по-лесно и бързо преодолими и това ще ви

възможи да изненадвате съперниците си.

Оръжията. Първо – имате всички оръжия още с началото и няма лимит на амуницията. Второ – начинът на стрелба на якои от оръжията е променен. Примерно ракетите със сигурност липят по-бързо и са с побишен firerate. И най-

важното – добавена е алтернативна стрелба. Представете си, че израствате на якое от „Въздушният неба“ и получавате ракети в 8 краката, която

ви изхвърля от платформата. Докато падате видите ръбът, лъкате мишенията и стреляте с алтернативния режим. Резултатът – метафера, вие се пойвате на място до браза, а то е кървав рап. А в какъв чудовищески превърнатие shotguns в алтернативен режим? Стреля с твърдка скорост на прадръждане и така могъщо съвля кърв, че е разгадяната по кървячките „Вампирката“. Но иначе всички, абсолютно всички алтернативни стрелби са брутални и ми е трудно да отмича най-добра та. Дори с Юришка имате шанс – първо скоростта ще си е много по-голяма, и второ – той убива с един удар.

По нивата подскочат и се движат свободно малки руни (Rune of Strength, Rune of Resistance, Vampire Rune) и за да се събърите с експлозии, които дават ще се наложи да ги хванети. Другата характеристика особеност е, че започват с 300 кръв, която се възстановява бавно, иначе по картите няма алтепчи – само брони.

Този мод е една кървава Вакханалия. Имате с него наистина става съвсем друга! Опитайте!

- UnDead



КАРИБСКИ ПИРАТИ: ПРОКЛЯТИЕТО НА ЧЕРНАТА ПЕРЛА

Участници: Джони Деп, Джефри Ръш, Орландо Блум
Режисьор: Гор Вербински (Предизвестна смърт, Мексиканецът)
Сценаристи: Тед Епли и Тери Росо (Аладин, Шрек, Маската на Зоро)

Качествен авбенчър филм не се беше появявал от толкова време, че направо бяхме забравили за какво става дума. Нещо, което очевидно е тормозило и Гор Вербински, който – след като ни накара да гледаме със зле прикрит улах телевизорите си с *The Ring* – мислехме реши да ни обогри с най-свежия и позитивен филм на годината. *Карибските пирати* са комерсиални до гранищите на ширеене, но са толкова професионално замислени и реализирани, че човек го обезем спрахочитане пред съната на редиците скриптови гени и актьорски таланти, способни да превърнат екранизацията на една от атракциите в Дисниленд в много, ама много качествен филм.

Джони Деп успява да постигне невъзможното, превърнати в сложна и многопластова роля там, където всеки друг актьор просто бы пляя пиратски песнички и би размахвал шпага с мрачно изражение. Джефри Ръш сътворява със страшна сила, изигравайки без проблеми зомбирания пиратски гламур с любов към изисканите вечери, ябълките и култовите харес, произнесени с грязав глас. Колаборацијата между двамата титани успява успешно да отклони зрителското внимание от мъртвата любовна история между Блум и Найтъ. Остава единствено краино необходимата вметка в мефтернерчата на сценаристите, че е крайното непророчество на Орандо „Аз изиграх Алоаса и ме набедиха за сексимимвол при все, че приличам на родопски зебедар“ Блум да се пишаат реплики по-долги и събуржателни от „Имаш лъка ми.“

Ефектите варират между блестящи и изумителни и са използвани толкова уме-

рено и с такъв щус, че на човек му иде да разцепува Гор, затвори не се в подгол на изкушението да препълни лентата си със CGI монстри и излишно размотителни баталии.

Оценка: 9/10



САМОЛИЧНОСТ

Участници: Джон Кюсак, Рей Лиotta, Аманда Пийт, Алфред Молина
Режисьор: Джеймс Макголд (Копънър, Кейт и Леополд)
Сценаристи: Майкл Куини (Джак Фрост)
Разпространител: Alexandra Films

О госта време насам не бях гледал филм, който да сграбчи интереса ми букалано в пръвия кадър и да отпусне хълматка чак когато еkrаният потъмнене и надписите се разлагят от мрака на лудостта. В хаоса на една зловеща бура, пристегнати на зловещ сериен убиец с отваряна резервирано място на електрическа столова, трабва да бъде преразделена поради появата на нови гоказателства. Междувременно събътите на десетима непознати, потърсели убежище в фоновното краището момчета се оказват прелепени от истината за тяхната самоличност, а проблясъците на мълниите ще осветяват косата на Съмъртта. Отново и отново. Докато тъжът не отмие кръста и не остане нищо друго освен една красива и неосъществима мечта за разъръщани портакалови дъръжки. Звърши филм с прекрасна визия, великолепно подбран касет.

Единствената ми лека забележка е, че цялата история не е особено филмувана. Просто би стояла значително по-добре на хартия. Око-баването на сумите ще ви възя, в конкретния случай е по-скоро минус - това е сценарий, който би трябвало да оставя доста повече неща на въображението.

Оценка: 9/10



МЪХОЛАНД ДРАЙВ

Участници: Неоми Уотс, Лора Харинг, Ан Милър
Режисьор: Дейвид Линч (Изгубената магистрала, Синъо кадифе)
Сценаристи: Дейвид Линч
Разпространител: Sunny Films

Линч, както знаеш, има малко по-различно виждане относно сценариите на филмите си. Тук отново липсва никаква реална сюжетна линия, която да води за ръчичка действието от завръзката през кумлиращата и завръзката, като то пребяга да прайз бързе Възпитаните съжелени линии. Но това е нещо, което ще осмислиш чак когато мрачната утроба на киносалона те изплънене небрежно след края на финалните надписи пречистен и объркан, съзаплено до болка емоции. Може би това е филмът, който ще днеси гата успява наяд-точно да пренесе на лента един объркан, кошмарно-гротесково-забавно-эротичен сън. *Мъхоланд Драйв* е преживяване на границата на реалистичността – странен, аналогичен, екстравагантен и въпреки това много личен и човешки филм.

Специални аплодисменти заслужава и блестящата игра на Наоми Уотс, която постига The Ring и този филм успя да се качи доста на високо в личната ми класация. Никакъв Хали Бери не трябва да се бие пост-оскарно през онази година, ако Академията имаше поне малко ъкъл.

Оценка: 9/10





ЛОШИ МОМЧЕТА 2

Уил Смит и Мартин Луруайн са гвза от най-лошите наци, които са се случвали на кино индустрията, но по някакъв странен, алхимичен начин колаборацията между тях е умилително свежа и забавна. Отново *Лоши момчета 2* е по-бърз, по-шумен, по-шинчен и много, ама наистина много по-кощурав от първата серия [ако то и по-всечето филми на екран 8 момента; свалим шапка и на Майкъл Бей и на Джери Брукхаймер, отказахи са склонни глави пред зловредната тенденция за създаване на подхождащо за всички ъзрости кино]. Както и по-тъпъ, разбира се, но по един толкова самоизорочен начин, че почти не разбрани. Единственото сериозно представление на филма е, че не оползотворява до края комедийния талант на титуларите си. *Лоши момчета 2* е като доста злупас щъп, разказан от Виртуозен разказвач – осъзнаваш напълно колко е тъпо, но юреки това се хилиши като хиена и се забавляващ искрено.

Оценка: 7/10



ПРЕСЛЕДВАНИЯТ

Да вземеш гвза от оскароносители (в случая – престъпно наценявания Томи Ли и Джоунс и бъзмутително поценявания Бенисио Дел Торо) и да имкажеш да се кълцат до пълно обезкървяване със самоделно направени ножове в името на някаква неясна интерпретация на Абраамошибите неболи е доста извратена идея. С него се е зале режисьорът Уилям Фридкин, и той оскароносител, милият, само че от по-старото поколение (за *Френска бързка* през 1971). Резултатът е нещо средно между турнир по мексикански кеч и предаване по гъскашиби за горите 8 средния запад. На моменти дори е забавно.

Оценка: 5/10

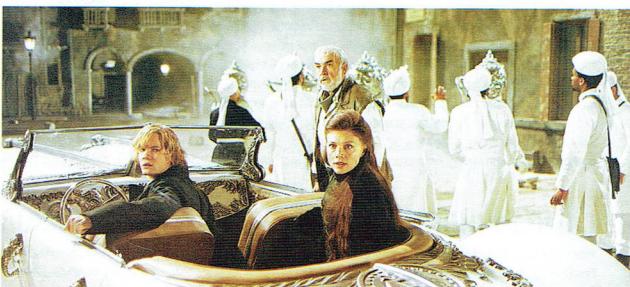


ЛИГАТА НА НЕОБИКНОВЕНИТЕ

Когато преди пет години Стивън Норингтън преобърна устите на екшън жанра с *Блейд Бисчи* му прегричаха особено блъскаво бъдеще в Холивуд. Идеята да филмува несъмнено екстравагантните комици на Алън Муур и Кевин О'Найл, разказвани за елитен отряд от блъскави и неособено положителни литературуни герои, също изглеждаше стъпка в правилната посока. Но просто Бисчи се е отблъснал. Генерално. Никой не е очаквал шекспиров съжет, но бозата, която се разлива по екрана в способни да удавят гори надзаклетите фенове на Шон Конъри, комиксоите екранизации и зоотическая атмосфера. Но това е и над-голямия проблем. Той и *Блейд* беше тъпичък филм, ама като се разбъркяха ритмиите

и мечовете и адреналинът те удряше директно в главата. Истинското падне на *Лигата* в безобразно хаотичните режисура на Норингтън, пребъръща екшън сцените в безкраиная поредица от размазани образи. От своя страна няколкото баталии, в които можеш да различиш какъв точно се случва, се иска изобщо да не си го правиш, защото потанчаната липса на хореография е глачвна. А, да – и визуалните ефекти са камаби. Аз лично ще си чакам *Ван Хелзинг* с надеждата, че поне той ще оправдае очакванията ми за добър готически екшън.

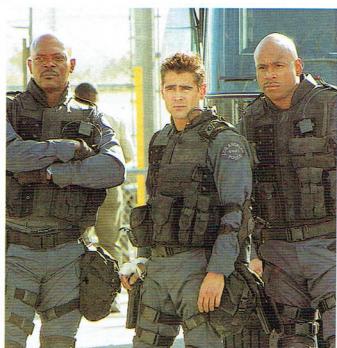
Оценка: 4/10



СПЕЦИАЛЕН ОТРЯД

В случай, че Винагди си мислел как онази култовска реклама за школата в Симеоново от зората на новата мегийн *Белия „Олимпийски мъж“!* има доста добър сюжет и би могла да се разбва на далеч по-висок бюджет и поне на час и тридесет екранно време, то този филм е използваната ми мечта. Като бонус можеш да видиш как Колин Фертъл намазва втори хонорар, за да преиграе гословно ролята си от *The Recruit* [който също беше гостът на слънчевия фестивал], но поне Ал Пачино от време на време казващ нещо умно с каменно изражение], а американските полицаи отказват покупки от по сто милиона долара. Ужасът, ужасът, дето викаше Марлон Брандо.

Оценка: 5/10



КИНО ЗАГАДКА

След гвза месеца мързел в време отново да си поразмърдате мозъците [или да посърфите на разни кино-сайтове]. Въвхонен от *Карибски пирати: Проклятието на Черната перла* съмтам га те накарам:

Да ми изброяш поне три филма, в които Джони Деп си има работа с разни съвърхестествени явления.

Тряма от Вас, както обикновено ще получат филмови субенири от *Sunny Films*. Вече можете да ми отговаряте на kino_zagadka@abv.bg. Успех.



ПРЕДИЗВЕСТЕНА СМЪРТ



Най-добрият нео-хорър, който изва като гълътка гробищно леден и блажен въздух за всички фенове на жанра, които в последните 5-6 години не са имали шанса да видят филм на ужасите, дейстивно да се разбива в колек. Особен това възможността да го гледаш на видео е особено перверзна.

Ще се видим след седем дни. Стой близо до телефона.

VHS/DVD

28 ДНИ ПО-КЪСНО



Във втората поредна колаборация между Дани Байл и Алекс Гарлан, за огромно разост на всички ни, Лео ДиКаприо е заменен с маса озверени зомби, а идиличните тропически пейзажи - с пропиншана Англия. Филмът е пренасян с кървща и е томкова нисковюжнен, че в сравнение с него реклами на Ане започват да ги се струват като холивудски блокбастъри. Към края малко са появени с позитивизъм и социалните послания, но като цяло е весело.

VHS/DVD

ХВАНИ МЕ, АКО МОЖЕШ



Стибън Спилбърг за засърба ще си съскори претенции отдавай се на ужасно забавна екшън комедия, разказваща историята на най-известния малолетен измамник в историята на САЩ. Том Ханкс взима доста правилното решение да остави Реджик Райнън на производство на съдбата и прави токът умилителна роля, като федерлен агент неу碌чник, че човек спонтанно му прощава глупостите, в които се е снимал през последните години. Дори ДиКаприо не дразни. Много.

VHS/DVD

СОЛАРИС



Задължителен филм как ти звуци? Гениалната екранизация на Соловърър по мотиви на възл по-гениалното произведение на Станислава Лем е нещо, което би трябвало да намери място не само във видео плеъъра, но и в душата ти.

VHS

МАТРИЦАТА: ПРЕЗАРЕЖДАНЕ



Култов. Проблем?!

VHS/DVD

СРОК ЗА ВЛЮБВАНЕ



Със Сандра Бълок и Хю Грант. Направо наимам търпение да го гледам пак.

VHS/DVD

ЯДРОТО



Измамих те в кино-рецензията, язво. И на видео ми се стори търпъл.

VHS/DVD

СИМОН



Скучноват, но изключително идеен разказ за манипулативната мощ на съвременните меги. Рейчъл Робъртс е Биртуална Красица, Ал Пачино прави прилична роля и с малко повече сценарии всяка филмът може да бъде един от краѣъните кампани на седмото изкуство. Ама в сезашното състояние е по-скоро от онзи тип камъчета, които обръщат колата на зрителския интерес.

VHS/DVD

БРАКУВАНИ

Ашън Кърър много иска да удари една съпружеска пишка на Британи Мърфи по време на месец в Европа, но серия от съмнително комични събития му пречат да го стори. Междудеменно тя иска да разлежда исторически забележителности, той ѝ иска да гледа американски футбол, въвместе се скърват лоши и се разделят, после обаче размислят и се събират отново, 'щото много се обичат. Ето, вече знаеш за какво става дума. Сега можеш да отидеш да си похарчи парите темо щеще да ги оставиш във видео-театра за нещо по-полезно.

VHS/DVD



ВЪПРОСИ И ОТГОВОРИ: РОРО

Роро в небрежен симпатия, обичен със способното да побърка всеки убеждаваш себе си металотърсач количество първичне, когото честичко можеш да засечеш край паметника на съветската армия, поблъчен нанякога от любебоядисно хъски с олимпийски размери.

Роро дълго време беше единственият анимиран имаг водещ, подглеждащ с ясно изразено MTV-тъмно вълнение, когато родните престояти за съвременна пост-социалистическа телевизия, лакъчко изъязвава от проходилката. За много хора той съставя еднакълният символ на музикалната телевизия MM, споменал за ясното определяне на илустрирана ѝ посока на развитието като писцата на ясни сценарии и свобода на импровизация дават отбъг граничните на мейданините канони.

Роро е човек, чийто имирк го отглежда от авторитета на водещ и представя образа на напълно обикновен човек, който прескокойки би могъл да стои от другата страна на масата в кварталното кафе, наисто често в телевизора. Както и спана, впрочем. Но нека включим диктофона бъде пак.

ЛЮБИМИ НЕЩА

Мара Shievers. Това беше първата ми игра. Тази семирка пак си я намерих и пак се убедих колко е добра игрината. От там ми започна страстието към обичните и игрите изобщо. Преди десетина години беше.

Дума Много склонни бързо! Може би най-често употребяванията дума при мен е *Обичам*.

Музика Бърз. Имам вече колекция от 200 нейни диска. Стапак Еки също. Екстремна музика обичам много. Текка или по-авангардна... Харесвам различната музика.

Книга Къщата на духовете и Властилиният на пръстените.

Филм Ами Къщата на духовете и Властилиният на пръстените, Star Wars.

Цялня Оранжево и зелено в момента. Всяка година са различни. Забият от емоционалното ми състояние, а тога се менни доста често.

Облекло Де за зам... Но със е разни скейтърски дрехи винаги.

Дъркба В момента – Щатите. Нататък съм се насочил.

Време След 11 вечерта.

Животно Хъски.

Мириси Канела. Много точно моза да кажа.

Число Нямам никакви числа. Не съм суверен, не си падам по нумерология.

Секс поза 69. Класика.

Питие Мляко с мед и канела.

Цитатам Нямам. Не си падам по такива работи. Всъщност са никакъв по-свободен човек, много ми е широка душата.



Представя се с вие суми.

Роро ми казват от малък. На 27 години съм. Имам куче Итън [сочи с неприятна гордост именито излизано със сърдечко на масата на хъски] – мой тук е на 11 месеца и ми е най-голямата опора в живота.

Е, откъде извърши моя Роро?

От един анимационен герой, който се казвал Роропин. От триошибен трака ми бикам. Аз на Роро [Роро Вълчинощ] се казва Радослав Караджков; точно така – син е на Вили Караджков[8]. Даже не се обръщам.

Как ти извърши звездата. И защо реши да залезеш на скръст?

Ми тя звездата ми от малък си е горе. Винаги съм имал много късмет и съм един много щастлив човек. Не знам как стана. Бях на 18 години и работих на един туристически кораб, юрнах се и бях без работа. И този разбрак, чийто музикални телевизия е България. Сулер много се зарадвах, защото винаги съм гледал много към MTV и този тип работа. Имах гори възможност да отида на гости на приятели, които този работих в MTV и съвсем се запалих. Така отидох един ден в MM, говорих с тогавашния шеф Викрен и той веднага ми назначи за музикален редактор. После се почина предаванието. Въобще беше години наред супер ентузиазъм и аз исках много работа. С такова желание съм се събрах със сърни... Дори едвя заспивах вечер в очакване на следващата веца да прокълна – работа, работа, работа... Имахме възможност заедно с колегите да изразим нещо уникално, което го нямаше в България. И съм много горд с това. Но един ден просто ми става много комфортно в MM. Бях постигнал много неща, всичко ми беше много ладко... Реших, че в време за нов предизвикателство. Исках да науча нещо неща, а в MM бях научил всичко. Така един ден се събудих и решил да пробвам нещо ново. Тогава ми предложих работата за *Стани богат*, за търълът път работата зад кадър. Беше ми много трудно да съзая от екрани, защото за мен това беше спрямлен начин да изразявам себе си, да споделям нещата, които съм научил със зрителите. Това и в момента ми липсва азът много. А в последните няколко дни получих азът много писма от хора, които гори не съм подозира, че ги има през всичките тези години. И

след много работи в *Стани богат* на тройно по-голяма скорост, реших, че прекалено много давам от себе си вече, че губя много приятели и много свободно време. И сега съм решил да направя крачка назад като *Мист* и напред – като много нови неща. На хората, които ми пишат съсм да кажа, че до края на годината със сигурност превръщането ще се появи на твиге. Още е рано да кажа кога.

Накъде отива телевизията в момента според теб?

Ми аз за съжаление никога време да гледам много телевизия напоследък. Сега съм без кабелна Вълчица, колкото и да е странно. Иначе мисля, че отива нападам, накъдето отива целия шоубизнес в България. Проспиро не се развила много добре. Мога само да кажа, че MM заслужава много по-добре от това, което се случва.

Хм, а какво ще кажеш за ескалацията на секса и насилието. Като се започне с разлането на глава в праймтайма отпреди време и се стигне до актуалното шоу Fear, в кое то карат хората да ядат червеи и тестиси за пари. На мен лично започва да ми заприличва на Блягащия човек на Кинг, за теб не знам.

Аз пок го възприемам за нещо съвсем нормално. Не се притеснявам от това, което се случва. Дори не се притеснявам от това, което се случва. Дори не се притеснявам от съмбърите гей в гейм зали. Това е част от обичията. Независимо накъде отиваш, все паки ще пребъди крачки за добро или за лошо. Въвеждат историята има много случаи, когато хората тръгват по грешен път и след това се осъзнават. Може би не трябва да преминем през никакъв такъв период, за да съзнаям, че е вакханото и стойностното в живота, защото сега сме забуени от насилие, престъпления и Съркакът таќива неща, които на мен са макар чуки. Това е нещо, което ще отмине и не ме притеснява.

Щом казваш... Някак гаф в ефир да ми споредиш за разберяване. Рисковете на живота пребръдане.

Ако го зорим конкретно за *Мист* – беше много весело. Това не беше за мен пребръдане, а никакъв бесепечасов маратон, в който все едно камерата я няма. С нетрънение чаках да добър петък през нощта, защото всичко ми беше различно. Това беше все едно да



отидеш на любимото си място и да се събереш с любимите си хора. Гафове имаше Бинаги. Всеки път. Най-забавното нещо беше още в началото. Докато едно момче мислеше на един пъзел много дълго време, аз излязах от малко до фризера в апартамента и пийнах малко кола, за да се освежа. И си мислех, че микрофонът ми е изклъччен, ама не беше. И влез, че съвсем по човешки се огризах. В ефир. Друг път, нокато още никоями Виртуални гекори. Бъските гекори ми се стопариха на главата. Абе хълди неща... Уф... Разбира се нещо. Супер забавно. Това си нах-хубавите години от живота.

А като музикален редактор го те питам – кой кийл, ако зависеше от теб никоиз именяше га види екран.

Всъщност си има аудиторията. Разбира се има госта абсурдни кийлове, които изобщо не мога да повярвам, че са направени, но за съм супер толерантен човек. И към хората и към всичко, което ме забавяка. Всъщност си има място под слънцето.

Следва Въпросът на нашата щатна златна рибка. Кой си ти трите желания?

Ами първото е, ако може, още тази нощ да имам предварение, защото нямам търпение. Второто е да имам същите привилегии край мен до края на живота си. Третото е да съм все така влюбен. Виж какви желания ми извади...

Не мисли ли, че си загубил много, отдавайки малостта си на електронни месии. Не е ли загубило реалното бъдеще с Виртуалното 8 живота ти? Не, нищо не съм загубил. Аз въобще не гледам твърде на живота. Не мисля, че в живота човек може да загуби нещо. С всъщност, която правиш научаваш побеже. За нищо му не съжалвам. В спрепрените моменти може да бъде съм имал достатъчно време за притежавати си, само това мозга да кажа. Аз въобще не обичам драмата в живота. Бинаги гледах напред.

Добре де, виждам, че си азки прибръзан към това, с кое то се занимаваш. А как живееш в епоха без електроника какво б правил? В Средновековието, да речем?

Абе не съм чак толкова съвременен. Навремето имахме едни телевизор, на който... Уф, ама то и мой в електроника, прави аз. Ама тък имаше компютърни игри, имаше детски филмчета... и накъде бях тръбъл... бях започнал да пиша кници. Имам хълди сподани изписани на табана, някакви научно-фантастични неща. Аз съм от SV-поколението, с много развиднено въображение. Сигурно щях да пропиши книги. Навремето се рабах много на една пънеша машина, аз го и беше подарил. Но тък от малък бях абсолютния телеман. Всичко гледах. Явно още тозава съм си тръгнал по този път, не е нещо, кое то да ми е хрумнало с времето.

Дай своята В на нашия актуален Versus. За или против порното?

За. Търсъро. Че кой е противът порното – това не може да бъде. Особено в младите години, преди да наследиш в света на секса, това е култура и възпитание до даден момент. След това... е да знам. Ми обичам да гледам порни гори и сега. Научих съм много неща от там. Абе тръбва да се гледа порно. Поне Венъжки семично. Задължително.

Ако то беше даден шанс да промениш нещо в живота си, да поправиш някой грешен избор, за какво ще оползотвориш?

Правил съм страшно много грешки, за които хората сигурно предполагат, че съжалват. Но аз не съжалявам. Аз съм научил от грешките си. Иначе щях да ги направя днес или утре. Животът е един естествен процес, аз съм се пуснал по течението и се наложавам на всички неща, които ми се случват. И съветвам хората да се обръщат все по-малко назад, глядат напред и да торят.

Какви ми за първинга по себе си. Доста ми се струва.

Ами съм много екстремен човек. Много спокойен и много екстремен. Имам една любима песен на Бърк, която наб-добре ме описва:

*„Извинявай, но ще трябва да експлоаурирам
Тялото ми ще трябва да избукне
И ще се сбудя утре сутрин чисто нов
Малко уморен, но чисто нов.“*

Ед такъв съм. Много спокойен човек, но кипящ от енергия. И Бинаги тръбва начин да изкарам тази енергия от себе си. Дали чрез някаква екстремна музика, дали чрез някакви игутищни, които правим с приятели, дали чрез гледане на порно филми [смее се]. Та за какво ми питаше?

За насточицния зъбън на металотърсачите край теб. За първинга.

Всеки първинг е бил едно малко мое избухване. Няма нищо особено зад това. Просто ми харесва.

Кога за последен път плаха и кога за последен път се смя сглас?

Ами снощи плахах. Стана ми лъчно за една моя приятелка, които има проблем, аз не мога да й помогна. И пак съм се смих. Аз много обичам да гледам бебийни филми за американски езминии и блондинки. И снощи много се хулих на Гоцеси маже.

Между другото Джъбани [а.к.а. Un-Dead] ме помниха да те попитам коя ще му върнеш диск с Games Collection '94?

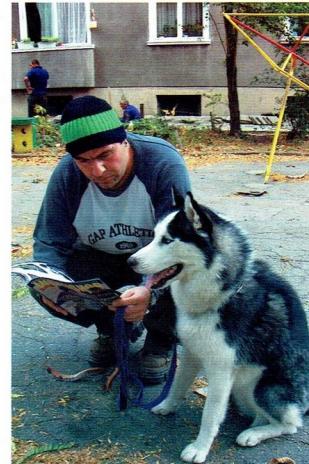
Ей, Джъбани... Какво прави твоя момче?

Ми сграби си по иззубения гиск...

Значи Джъбани ѝ каян на гости на място с канела и на промоция на Syberia 2, която ще ми понесат утре и нямат търпение да изиграят.

ЕЛИНДЕН НА... РОРО

Доскоро един ден от живота ми започваше със ставане в седем, работа до седем вечерта, след това още работа до към единадесет, после малко игри и приятели до към два през нощта и тоба е. Много, много работи. Когато отидах да работя за Стани Богат беше още по-тежко. Там имаше само работа. Някак Време за нищо друго реших, че таза не може да прокълваша и реших да се върна при приятелите ми, при зрителите, които ми пишат всеки ден. А последният ден от месеца си почивах. Много. Намирал Време за неща, които не съм могъл да правя толкова много години.



Какви са кариецата си на геймър сега.

Сувер много се кефя на тайкуините. Особено на Railroad Tycoon, създал крампета част. Много се занимавам с различни тайка на строежи и икономически неща. Абънчориете също – The Longest Journey ми е една от любимите игри. Всека една игра, която сме играли с Мист е била подгръдана неслучайно. Била е подгръдана, защото я обичам. Shivers I, също Gabriel Knight II, Phantasmagoria I & II, Faust...

Стратегии също. Сега много играем в мрежа Empire Earth. Чакам Railroad Tycoon, за него казах. The Longest Journey II, Syberia II, Broken Sword III...

Екипът?

Ами не много. На Jedi Knight съм фен заради Star Wars... Най-бремето имаше и една много яка бира, която много малко хора я знамят – ми излезе малко след Doom и Heretic – Strife. Аз също добра игра. Единствения шутър, който съм сграбвал и който ме е кефил максимално.

Нещо умно за финал?

Сувер съм фен на живота и пожелавам на всички хора да намерят начин да си го изживят щастливо, без да се торзят за това или онова. Да живеят ден за ден, да не си правят големи планове, да не гледат напред и да се кефят на всичко. И на игрите, и на маратоните, а и на всичките тия глупости, които се научат да бъдат хора. Ще правят хълди грешки и накрая ще излизат хора от тях. Ед сеза, като се Върна десет години назад и виждам, че съм бил наистина абсолютен кремък. Обаче съм научил азки много и съм щастлив с това, кое то съм в момента. Родителите ми не са ме спирали да правя това, кое то искам, всички съм генетично по компютърните залзи, не съм се прибрали с гни наред... и мисля, че все пак станах един достоящен човек.

Много ще съм ти благодарен и ако ми пуснеш IQ-тест всеки може да ми пише: 3971583

Интервюто на: Снake
Снимки: Боби, Весела



ЗА И ПРОТИВ ПОРНОТО

„И кой точно е този идиот, който смята да пише против порното“ – попита ме една моя приятелка, когато ѝ сподели каквъงа ще бъде темата на Веруса 8 настоящия брой. Обясни ѝ леко обидено, че ишомтът съм аз. Тя подвигна учудено вежди и ми припомни в подробности няколко момента от собственото ни съществуване, които няма да ги споделя, защото ще се наложи да те таксувам с 50 импулса за минута. След коефи ме попита дали прекратявъните на Българските високочастотни изпълнения случайно не са били няколко срамежливо ненадписани гъска. Опитах се да обясня, че аз не съм против самото съществуване на порно-отрасъла и освен това изобщо не отричам, че в определени моменти от живота си съм изглеждал забележително количеството трихиесет фими. Тук беше моментът да се направи на особено наченет и й припомних, че той и Нището е прочел надлежно Всички евангелиски текстове, преди си да използи да критикува усташите на християнството. Та тък ми припомн, че от лет години нейното като на *Тий рече Заратустра* е у нас и е крайно време да го върна. И освен това ме помоли поне Венъжът със живота си да не се крие зад слоговете си, да спре да убъртат и да си призна за чистосърдечно, че съмтам да пиша глупости, 8 които не вярват, за да мога да си заслужи хонорара.

Е, скъпа, тази страничка е за теб. Както и за Всички останали, които съмтам, че няма на тази земя човек в полово активна Вървост, който да може да каже лоша дума против порното. Защото Всичка монета си има и обратна страна.

И настани крайно време да си кажем няколко думи за тъмната половина на ритмичното екранино пъщкане.

Синдромът на масовото разпространение

Когато аз бях на петнадесетгодишна година, единственият ми досег до гигантската порно индустриска бях петте касети, които башата на един приятел си беше записал от някакъв кабелен канал по време на бестимнагодишния си престой в Гърция. Имах чувството, че лепната тези касети – частично ти казвам. Нямаше хляп в махалата, която да не можеш да каже без да се замисли по какъв точно ъгъл ще подпишам съглаза на градинарката. Всички те бяхме багажанци по линия на Онан.

Днес Всичко, което поискам за Биши, се намира на голяма разстояние от теб. И написъм „Неподходящо за лица под 18 години“, подпържен с умерен успех но преди няколко години от късна часобе на телевизионно излъчване, сърдито изтърви слушатели в къртамните видеотеки и малко по-добре креещи съмнитите си ценности от башата на Гошо родители, томайно е пометен от България на масовата глобализация.

А ти не искаш десетгодишната ти Ѹвъртичка да види как седемдесет и девет годишна баба Вървоти съвки на носорог. Обаче ти ще го види. На следващия купон на стъчните ѹ, вперла наеразбираш поглед от екрана на компютъра на домакина, който показва на гостите си „нешто стананиски кул“ (или както и там да гозовим в момента подрасташащите). Ше види и как шестнадесетгодишно момиче напитка в себе си дувлупирва бутлика по Мирна Ориндж. И други работи ще види. А ти не можеш да я предпазиш по абсолютно никакъв начин. И тя ще плаче нощем, докосвайки неразбиращ нежните си пръвнички полуви блези и ще си създава разни теории за живота, който просто не би искал да научи.

Синдромът на Роко Сифреди

Преостави си обаче едно небинно, малолетно хляпе, която съвсем наскоро е озъндало забележителния факт, че основната функция на парчето плот, приложено в гащите му, противно на Всичка логика не е просто да пренасочва потока на урината достъпътно надалеч, за да не си пикае по обуките. Но обикновити чудобици мошън център на удоволствията срива с основи личичите му преостави за съвета, а от племенцата байки се нарида едно вече не чак толкова небинно хляпе, която с изненада установи, че желанието му да изучва Мичето от събърна 0800 никак в устия до изтика в тъгла доскорашната му мечта да събере пълната колекция картички с Покемони. И точно това в моментът, в който тази подрасташаща сбирщица от Все още

неясни нагони загубва мегийната си девственост, втиващи жадни очи в първия си порно филм. Десет буреносни оразия по-късно да замълганият от инициини радиости мозък на нашия герой достига подтискашото презрение, че това, което с любов бържи в неукрепнатата си лин в крайно нестъмеримо с чудовищата, на които се нанизват бедовите от екрана. Следва бърза консултация с бърнатата линийка, която потвърждава Все по-нарастявашите опасения. *На мен ми е малък! Аз не мога да задоволя никоя женя! Никога няма да прави истински секс!* Комплексите се забърбачават с всеки следващ порно филм, с всеки следващ раззоръв съзакономерно преувеличаващи те приятиeli на хлапето, хвалещи се с притежания, при среща с които Всеки държавът на живота си ананка бързознала тихомъкото в хръстите. В миналия број с доборищите за разрушаващи живота истини, за срещата с които човек трябва да биде достатъчно зрял. Е тук ще си доборим за разрушаващите живота лъжи на порноиндустрията. Лъжи, на които парасните се разват, но недораснатите се Ѹрчат в агония при съблъсъка си с тях. Все пак си доборим за страна. В която секулулото образование е на нулево ниво, училищните психологии за по-рядко срещано явление от чистите почиести, а за лично не познаван хляп, която га е склонно да отиде при родители си и га питат: „Мамо, мате, че пишката ми не е голяма като на Роко Сифреди от филма?“

Синдромът на Виртуозния онанист

О, вече пречубвам контроларагументите на казаното до тук. Лош родителски контрол, деца с лабиена психика. Все неща, за които бедните трихукси отстъпват не е виновен. Просто грижобитните майки и матките ще трябва да бъдат ап на геййт, да поговорят с отрочетата си и да напишат обремя в ричиците им книжики като „Мъжът и жената инициано“, за да са наясно с нещата от живота и да не се блечатът от глупости. И мислиш, че ако това усълбие е изпълнено, порното било безобидно, гори полезно забавление? Само гледай.

Нямя да отречеш, че тези филмчета се използват с основната цел да отпреди една яка злобарка на тихен фон. Да разпуснат напрежението един вид. В коефи нямя нищо лошо. С единствената разлика, че ние с теб сме съзрели във време, когато малкото налично порно ни омръзна до болка много, ама много бързо и наскоро ни съсем окончно се забържали в практимата по сокъ. Към Всездесъщата пътска любов. Днес проблемът с разнообразието изобщо не съществува. Човек може да получи сърдечен удар от превъзбуда преди да успее да излъска бастурна на Всичкото налично порно в само един от дните си. И това е асисти тът, най-лесните възможен, за заболяване на наскока. Без съвки, без притеснения, без откази, без Ѹрзани теки, без колебливи ерекции, без притеснения „как да я опази“ и „как да не лепна нещо“, без компромиси в сплит, „абе Цецото не ме кефя особено, ама никак дружи и а съклоня да ми пуне“. Индустриска вече е способна да забържали без проблемълко всяко малко, инцивиулано вкусче. Скори ще се повърши ико поклонение, която е мастибурирано търбуре яълъо и търбуре просто, беззabolъви хора, които са потвали окончно в Матрицата на миларщите мезабадити с екранно пъщкане. Хора, които се събуждат за реалния свят търбуре късно. Или изобщо не събуждат. Хора, които се бъзбуждат по-лесно от примираща образ на монитора си, откликото на женска ласка. Хора, които ще имат зърби сексуални проблеми, защото нико една партньорка не може да повтори с точноност бързината, силата на написката и посоката на въжението, която тези виртуозни онанисти са прибрали с гордините.

Разрастването на порно-индустриска неминуемо ще води до разрастване на армията от зомбирани чекиџи и ако ти Дияне или ти, скъпи читателю, гледате с насмешка на тези неща и оценявате порното като небинно забавление, която само подпомага разнообразието в полюбия ви живот, то крайна има гесетки, стомоти, хиляди хора, които в момента се дават в океана от виртуални пениси и силиконови цици. Помислете за това.

„Какво правиш?“ – питам в просьница жена ми. „Ничо.“ – Отговорям – „Места телевизора в хола, за да не ти пречи светлината“. Долна лъжка, разбира се, по принцип не изпитвам подобни скрупации, а и тя като легна отнася пълката балабар с макарата, но в голям посрещ нащ – толко. Току-що съм се върнал от работа, уморен съм, но не ми се спи. Опинваки се да лайбрам с гъвасиматата кубично разпределени в арки неуядобни кула в ръце, си пробивам път вътъното, бълъквам се на всяка крачка. Най-накрая успявам да наместя кълмока, Възложвам, Взимам, гъстиманционно, пепелника, чигарите и се настанявам. Имам нужда да разлукна малко, да се откъсна от напрежението и ежедневните мисли, да се разсек.

Вдигам крака на масичката, падя, дръпвам с кафе и пребълчвам на горно канала. Кучинчи тела са се олеши, клаят се и се гърчат в хаотичен синхрон. Разнася се хороно пъшкане. Супер – групой секс, любими гладка. Нещо, което я ти се случи нюкса, но не. И не толкова защото нюкса няма да ти се отгиде възможност, не – който твори намира – а защото по всяка вероятност нюкса няма да ти стисне кураж да се Възложиши. Ако искаш можеш да махнеш „ах“, но симпатията си остава все същата. Това обаче не пречи да лобопитстваш да слушаш в захах разказите от „Лъпва ръка“ на никой „препати“ и Вървиште в комплексът натуралистични подробности относно това как, колко, когдe и къде точно го е „полагал“, същевременно облизвайки тайнично устни да полагаш неимоверни усилния да не изгадаш, че арки, ама наистина зборски забъркваш на коремето – заризи експризирана му или тък заризи уменето му да си измисли и разказва. Какъв, само на място къзб, че не си фантазира, че си част от побожен разлозън ансамбъл на похотта, или че, хайде – си част от по-скромното швейцарско трио, което с известни уговорки също може да мине за един вид група. Това на телевизора в по-добро от фантазиите, най-макаро защото не изисква да убиваши сиби клетки в безплодни опити да си представиш нещо, която няма как да си представиш, без наистина да си до опитъ. По-добре е, защото си възнува краката на масичката и си падаши блажено, а за чигарата, както всички много добре знаем, ти е нужна само една ръка. О, как забравих – ти не пушиш! Може би загради твоя не обучена порното...

„Аха! – Договаря се откъм дръжката. – „Ясно!“ Тупурдата е разбуждаща жена ми и, което е по-лошо – разбужда е и типично женско лобопитство и тя много държи да знае защо мъжът ѝ размества гъвасимато имущество посрещ нащ. „Не е твоя, което си мисли!“ – Скалъвам борът отговор – „Просто Веруса в тоя брой е „за и против порното“, – ти реших да опресняш малко знания“.

„Добре опит, скли!“ – Долемвам в отговор. – „Само че чуди, това ли ще се кажеш и на бешера си, ако се беше събудила?“ Ах, гадината – знае как да ме захое. В макара слухи над-добрата засипка е атаката и се озъбвам. „Не, щак да я прати на майка ѝ да в обяснси защо татко ѝ зата таќива неща по ников време. Сам!“

Жената не се трохва обаче, много добре знае, че съм в неизгодна позиция и че в таќива случаи хапи и предпиряме обходна таќтика:

„Ти кое ще защитаваш?“ – „За!“ – Отговорям заяливо.

„Минал си сег!“ – Прозива се хена ми. – „Оеза всички ще те мислят за чикуджия.“ След този неочакван удар под кръста, оставил ми временно извън строя, тя тръзеливо се отглежда от полесражението. Убила ми е вече кефа, но ако не груго, поне имам цяла за следващата Верус – Всък здо за добро.

Синдромът на Вакумума

Добре, нека си поговорим сериозно. Нека за момент приемем, че порното като явление е аномалия. Достатъчен побор за всеки лицензиран или фанатичен моралист да го сочи обвинително с пръст и пенеци са суне анатеми, заклеймявайки го като болест, разяждаща, иначе цефаломото и ну вързalo общество. Виж му! Болест значи. Като шармана сигурно. И как да лекуваме – като оствърдяваме пептида от тялото? Аз тук съм, че порното е просто синдром, червената лампичка, която трябва да ни подскаже нещо. Мисля също така, че може да бъде Ваксина и... лекарство.

И за обоснова твърдението си, смятам да се гъстиманцирам от изкушението на филтра с гумите. Зашото в търбите лесно човек да се скрие зад елегантни метафори и ефектно пустословие, както и да изкобе от мята оръжие, което да проникне в съзнанието, преодолявайки защити и блокирвки с лекотата, с коя-

то рапирана на маистор сабъльор прониква през хаотичната защита на самонадявно пале, изглежда 15-на пъти „Зоро“. Думите са наяд-страхобитият браз и съязник, те могат да влагат светове, убеждения, идей, идеали и да ги насаждат в мозъците ни. Затова нека се опрем на фактиите, на реалността. А тя е следната:

Ти гледаш порно! Или ще гледаш порно! Или няма да гледаш, но Винаги арки много ще ти се иска да си гледал или да видиш!

Зашо?

Зашо, драги мой, ти си животно. Спомни си – маймуна, която си живеела на клона и още от малка, от невърствено бебе, гледала как наоколо останалият маймуни се чукат без притеснение, свян и угризение – преги, наред с всички османали, да слезват на земята, за да стават хомосапиенс. А там, като сте се събрали много маймуни на едно място, сте решили – от днес няма да се разходите гоми на публични места, няма да се чукате на публични места, няма да говорим за секъс на публични места, няма да го правим с друга маймуна, освен с тази, в която сме се излъзвали да вълбим – и то чак след като се закоилим, че ти ще е виноват за маймуна, с която ще го правим – често бъркайки сексуалното приближане с любов. Пребърнал си се в човек, постиснал с животинското, но Всъщо ище нищо животинско не ти е чуждо – и така ще винаги! Няма си мислиш, че порното е от вчера? Него Винаги го е имало, но, преди години, вместо да бъдат родителско мяло да заспи, за да се покопат до телевизора и тихо – на намален звук и под съгалото – да злят опъналъ до пръв занавис, десуети на си беленъ самото родителско мяло – да почне с креватната гимнастика, та да излъгнат окото за „оная“ работата.

Но думата ми не се възкума за Вакумума. На Земята той съществува единствено в лаборатория условия, пренесен в естествена среда – се пребърза в аномалия, което пораждава на нещата се стреми да запълни и компенсира. Порното е оръжие, с което животинската част от природата на човека се опитва да запълни назнатената Вакумум, в който хигиените табути са затворили. Не, шарката не се лекува като отстребващи топките – тя не се лекува! Просто я оставяш да премине. Да се опитваш да я лекуваш означава само да ѝ пречиш да прекърши пикомния момент, след които организъмът ще почне да се възстановява, а човешкото общество е имало това – организъмъ.

Разбира се, че съм против извратената порнография, содомията, против секса с деца и насилие, но това са синдроми на една друга болест и ти няма иначе обично с връзкото човешко лобопитство и желание да видиш как го правят другите.

Нито ще се опитам да гема гащите от рога на тоба, че при Вида на изчезванията булхак или Миринга Оринж една нормална девойка би се впуснала в упорити експерименти, за да си докаже, че и тя го може. Каквото и да си говорим, животът ни се върти около секса и насила, а порното е просто следствие. Ние не определяме като порно предаванията за секса по Дискалъри, независимо от факта, че и там визията е също толкова натуралистична и директна. Зашо? Зашото едновременно с показаването на полово актите в различни вариации вървят и някакви „научни“ коментари? Отговорът не е в забраните, а в разкрепостяването на обществото. И за да не збучи Чинуко прекалено отвесено, Всъщо ще Вметна няколко конкретни „за“ порното.

■ То обогатява сексуалната култура, поднася на нас готово „рецепти“ и решения, за които иначе може нюкса да не се сетим, а аз съм на мнение, че всеки заслужава един по-компетентен партньор, чието познания се проспират достатъчно от мисионерска поза.

■ Оказва положителен социален ефект, особено върху дъбствените, влимурайди в голяма степен озици несигурност пред неизвестното, които ги сковава в общуването им с противоположния пол.

Зашото си е кеф, по гъвасимат. Ако нямащ че то доставя удоволствието, не пишаш защо. И трябва ли да го има. И „злобарката“ си е кеф. Със и без порно. Она низъмът и мастурбацията не са открытия на съвремието. Но с порно е просто по-добре.

■ Зашото в още по-голям кеф да си гледаш в компанията на Възлюбения/та. То може да бъде твоята положителната допинъ проба във вечерта на рекордите, приятелю мой. Не се колебай – никой няма да ти отнеме медала.

- Freeman



ТИТАНЪТ НА FORGOTTEN REALMS

Автор: Freeman

За почитателите на ролевите игри името Forgotten Realms има силата и въздействието, каквото името на някой от пророщите - за вървашите. Но светът на Forgotten Realms не намира реализация само в настолните „рпг“ и компютърните игри. Forgotten Realms прегуващо се откъроява като фантастична литература вселена, в която са творчески не един и десетки световно известни писатели. За наши „откриватели“ се смята американският фентъзи Ед Грийнуд, поставил началото с книжата си за мага Емлинсър и приключението му във вълнобитната земя на Фейруин. Не след много десетки дни тръгват по неговите стъпки и с общи усилия създават това, което днес наричаме Forgotten Realms – свят без предели, дообозначен и разширван с всяка следваща книга, с всеки следващ автор, добавил нови земи, злодеи, герои и приключения...

И все пак, когато говорим за Забравените Царства, над всички изълват трима фантасти, които с небоящите си книзи им донасят истинската популярност – Ед Грийнуд, Елейн Кингниг и Робърт Салваторе. Именно тяхните истории упяват най-всебихванто да пленят щеображението на почитателите на фентъзи и се превръщат в крайърълни камъни за раздъвието на самия жанр. Колкото и га са палантини първите десета обаче, на небосвода на Царствата има само една Зорница и това е Салваторе. Обявен от критики и фенове за един от най-добреите автори на фентъзи за всички времена, Салваторе безпрекословно се превръща в личността, с чиито книги се асоциират Forgotten Realms.

И нищо чудно, след като те в най-пълна степен реализират принципите на наистина качественото фентъзи. Повлиян от башата на жанра, Дж. Р. Р. Толкин, и неговия „Властелин на пръстените“, светът на Салваторе е изпълнен елфи, дължета, полуъръстие и хора, преобъднявани от митични опасности и премъквани в борбата със злото. Но писателят не просто следва традицията на Толкин. Той я разширя, прибавляйки множество нови земи, раси, под-раси, митове, легенди и релиеци, превръщайки Забравените Царства в нещо много по-вече от умело раздъвта фентъзи Вселена – в един свързан щип „реален“ и завършен свят.

Независимо че не е познат на българската публика, Салваторе е в групата на т. нар. „всички във фентъзи“. Книгите му преливат от динамика, действието лъкатища през заплетени ситуации и обрата: като фин аромат на екзотична подправка в мях се долай озни философски прикус, които превръщат фентъзищо в нещо по-вече от обикновена фантастична история и го издига до ранга на сериозна литература.

Без съмнение Боб Салваторе е титанът на Забравените Царства, но той е величина със световна „развлекателна“ литература като цел.

За голяма моя радост съвсем насъкно на нашата книжен пазар се появя и първата ми книга – „Кристалният отломък“, част първа от трилогията „Долината на Мразобития вятър“, придобила иззе-

стност покрай двете прекрасни ролеви игри, правени по ня – Icewind Dale I и II и пусната също „обнаглодран“ от издателство Инфодар, за което точно се чувствам лично задължен на пичовете.

Книгата

Тъмният Елф

Дълбоко под земята, в мрачното и страховитото царство на Тъмните Елфи се разджа Дриз Д'Урген. Извършвайки като част от общество то на на-злата раса във Фейруин, Дриз се оказва тъвърде различен от съвременниците си и откърва, че начинът на живот и разбирането им го отбраняват. Познавайки самия себе си в него, баща му – майсторът на меча Закнайфайн – обучава Дриз така, че да го превърне не само в най-добрия войн, но и да го ръководи от морални ценности, тъвърде чужки на расата му. Съзрелият Дриз отказва се примири с чудовищната природа на Тъмните Елфи, разбивайки се и принужден да бяга. Той напуска царството на предите си и излаза на поъръжността, където се налага да открай един по-добър начин на живот...

Дриз Д'Урген е любимият герой на Салваторе – затворен, сързан, отхвърлен от мрака, но непрет и пренарин заради произхода си от Живещите в светлината, образът на въла е изграден с много внимение и обич. Той е очищеборец на самотната сила и ненаръвашата се добромът и мъдрост. Дриз не търси признание и облаги, не се ласкае от славата – животът му скажа в посъщен на по-висша, макар и неизъможна, цел – да изкупи сам пререщенето на расата си.

Дължето, момичето и полуъръстът

Долината на Мразобития вятър е огромна, гола и безжизнена тундра, блуриена от съврени вятрове, заобиколена от негостоприемни планини – пусто и дъво място, насялано от Варварски племена. Единствените острожи на шийнизиация са Десетте града – неизолени поселища, скучено около на-колкото езера, където единствено се възги безценна едростокана търсътъра – близко разположеното кръкешки град, подсолнни останки на на-кога могъщ клан.

Кованът Брунер в блокъз пригответ на Дриз и Водач на клана. Търър като скалите, кален в съврени битки, то е олицетворение на фруктетата, та-кува, каквито Винага сме си ги представляли – широколистест, вълнобраз, неустрашим, синен и корав като гранично паве. И единвременно с това притежаваща таланта и усеща на истински тъворец.

Кати-Бри – единствената видима слабост на Брунер – е човешко дете, което той е отглеждал като свое. Стройна и съвърка като хищник, обсвен с непокорна хубост тя е нацарена с калена в боякавица занаят сила, остер ум и необичайна занейната щеъраст прозорливост и мъдрост.

Риджик е „крадец с добри намерения“, които включват освен личното му облагодетелстване (израз на която той намира във все по-нарастващото си

шкембе), също и приятелите му. Независимо от никиска си (полу)ръсть, на него му предстои да изиграе важна роля в описаните в книгата събития, както и да го докаже, че не е лишен от чувството за сълът, отговорност и пожертвуваност в името на по-висшица.

Варваринът

Уолфаг принаследжи на раса от брутални и безпощадни воини. Неволю той ще измине пътя на Дриз Д'Урген и ще преосмисли ценностите, с които е откърмен. Пленен от Брунер при опита на Варварските племена да забърза Десетте града, той чиркаува при джукужето пет години, през които между дъвамата се зарахда – умело прикривано – дълъбо уважение и приятелство. Уолфаг е докоснат от съдбата за велики дела, той в човекът, на когото предстои да промени живота в Долината на Мразобития вятър.

Книгата е многоглостова и увлекателна. Съществува в фокусиран върху взаимобързките между изброяните персонажи и пойдама в света на съмрътните на дреян артефакт на злато – Кристалният отломък – магичен предмет, притежаващ собствено съзнание и нареден с колосална мощ. Полагащ на Акар Кесел – жълът чирак-магьосник, жадният за кръв и блест артефакт забавлява съзнанието на слабохарacterния младеж и като му помага да наложи болята си над хулиги тъмни същества го подтиква към война с Десетте града. А това, в конкретния случай, означава – във войн с нащите герои.

„Кристалният отломък“ е една изключително забавляваща и „задъхана“ книга, в която са дават среща таланти на Салваторе и магичните света на Забравените Царства. Тук обачен споменатите рази ще срещнете гоблини, орки, снежни великанни, лъвове и какво ли още не, в това число – величествен демон и дракон. Поредица от вълнуващи приключения, които няма да възполят да заспите, а и да го напратите – ще ѝ последват в сънчилски бы.

За разлика от други фентъзи романни, където че-тейки чуствате побързоването като от изометрична перспектива, тук Салваторе винаги е къврата в самото действие, къврите битката в къврата и натуралистична, жестока – истинска; и небъръжък космите ѝ ще настърхват пред величието и епичността на момента.

Наред с тънко прокрарабящата се житейско-философска нишка, както и с факта, че фабулата е освободена от ширещия се напоследък спремеж за безкрайно разтязане на склонета и отлагане на фигури за след една, две, три... десет книги, всичко гореизброено е безузловна предпоставка да прочете „Кристалният отломък“.

Надявам се и другите части, където отново ще бъдат проследени събития на познатите герои, но в други приключения, да бентонират това ми впечатление.

Приятно четене.



ОБЪРКАН ЛИ СИ СЛЕД "НОЩНА"?

Автор: Dimensis & Irenicus

Бълнувате ли наистина след поредното „отсъздание“ в кварталния компютърен клуб, когато слизани от умора почти не виждате какво се случва наоколо? Прибивдат ли ви се разни неща? Можете ли да отнесете илюзията от реалистичността. Бълнувате ли в автомобил, в който сте се пръскали, когато нормалните хора тръгват за събуждането? Но защо за боза не сте прекарали нощта в него (или нечии чужък). Вместо на неубоген спомъл, пред покрит с мазни пептина от пръсти монитор? Ако не знаете този тест може да ще ви подскаже накои отъзможните отговори.

Act I: Damsel In Distress

С мъка ранните слънчеви лъчи си пробиват път през широчината на мърсийски прозорец в залата и доспеханата до нежната ретината на очите ви, Ви напомнят за реалния живот. Поглеждате към ръчичка си часовник и разбривате, че сте пропуснали пръвия час. Решавате, че до последния има достъп време, така че байно и промянено се изправяте от стола, конституирати мумохом, като защото ѝ е придобил нещата формата и блайдейки се тръгвате към Ваграма. Стигаатки до спирката на автомобис 666, виждате как оромен Бегемот Бръхлиата буджата за билите. Вие?

a) Осъзнавате, че единственият начин да спасите лелеката Ѹвърте е да отберите глаудата на Бегемота с Имплизия, стоещ изразходвали маната, а – разбрива се – 8 модерни свят кладени отгравя наяма, барем поне шадрашанче да се мотаеша наоколо... Защастие забелязвате близка канализационна шахта и момчети се за блаоскоността на боязния от Синки Канализации „WC Killer“, отмиятваче канала и... отпивате жадно. Пращати от окултини еманации запращащи Имплизията точно в 6есеката (без Иво Инкрабек) на Багемота.

b) Добре, че винаги носите в ранницата си добрия стар Дезърт Иъзъл. Вадите го и с прибеки и прътизвания се понасяте като прикрепихте на блъското кошче за бокук, откогато се откриха добър преща. Всичко, от което имате нужда е един-единствен хег-шот. Изчичлявате наборите скростности на Външна блажиността. Влиянието на Марс и момчети се на боязния WC Killer дава канализира енергията във 8сичките ви 7 чакри с елегантни изцрепи. В мислище на зъбия, пласкаите ви в 8осока към отъзмодно.

8) Внимателно пречиствате положението и слизате до извора, че чудовището е в по силите ви. Имате нужда от помощника на останалите, но точно в момента тече Важна срещата на гигантата, за която и вие сте се запътили. Боже, заекъзнатите! Обръщате гръб на 8сичко и отпращате към приблъжаваша абомбка.

2) Годините прекарани в каналите #bulgaria, #sofia, и етс. са осуцирани достатъчно връзки и правомощия 8местните събръзи и Вие просто kill-вате ѹзера с никнаме Бегемот.

Act II: One Must Fall

Слизате на башата си спирка и тръгвате към гаскато/кръчмата, която е срещата, когато насрещаши изкача скелет с шаара и бира в ръчите си. Реакцията ви е

a) Циклите с десет бутон на часовника си Върху скелета и виждате, че винаги „спий“ в по-долин от неизвестен и спокойно можете да му излагате. Но решавате друго, вадите от чантата си скрой Destroy *Un-Dead*, връзвате му го и подминавате.

6) Тебе че те спростиши с бомба, гроздини!, си мислите, докато вадите пръти-сердечно престояния фонар от ранницата, отглеждате се на известно разстояние

и го хърлатите. Смрагдата може да трънне и слон, но скелета проглъжда ба нагуша бирата, че да же и никак пронично побъзда народчата си дъга. Аман от чайтири, казащ с погнуса и му обръщате гръб. **б)** Най-съмне нещо, коещо мога да пречукам и сам, казащите си наум и с бързи щъркания започват да обикалят около скелета, мушкайки го от време на време с бойните си химикали. „Ни ти моя демижък, на, на...“, не спирате да му говорите вие, докато най-накрая той се гъвчи на земята, замаян от световърътеж. **в)** „Asl, pls?“, нукайки отговор. Скелетът си седи и глади гранца с големите си пръти очи. „Май си спряхи интернета на горкия, като го гледам, отговаряше да га е билото.“

Act III: I Hate The School

Пристигате в школото тъкмо за часа по математика, но учителката Ви все още не е влезла и решавате, че едно кафе ще ѝ даде добре. Тъкмо га се запътите към крама и... там сте седи ТЯ – никса, дебела с прошарена коса и очи. Вие?

а) „Я! Тръгвамо! Тръгвамо си! Задоволи ли сме – имунни на блайдър“ ще е? Е, тъкмо си изпробват юлгарната фарфалът тюсава“, сиказвате и посаждате към закъмлената в ранницата си темна горчица, реколта 1999 г. Удряте я на екс, след като от най-тъмният дебър на гробовете си ъзпрозивъждате орижия, която може да се конкурира единствено с издухването на носа на бад Коста – Черния Дракон.

б) „По гъвчили, тая е с оптика... Къде га праба сега...“ – калени в спомините бъдънини часове съобразението и бръзите Ви реакции ще спасяват отново. Грабвате училищния перел и го засищате към очила. Точно с 6есеката (надзират от Иво Инкрабек).

в) С боен юк се нахвърляте Върху гаскалицата: „Дай си му Power scroll-a, Чемпън сканан. Дай си му 6oooo...“

г) В тайкива моменти съжалвате, че не сте от групите Quake 3 типове – чували сте, че „ръзгън“-ът е решение на много проблеми. Единствено коещо ѝ може да отдава е да избиещ лист хартия с химикал, да надраскате набързо един „quit“ и го Ѹрвите на ученическата гаскалица.

Act IV: And Justice For All

Дори и най-пренизираните геймър, понякога трябва да яде. Дошли си в време за обяд и тръгвате към Стола. А там купен юнжът. Тъкмо пръвачват Ходя, когато се сблъскват с ужасен младеж, крещящ със все ѿръ: „Ломошо, гони ме търъв-килър... Помагомът-е... търъв килър... Искам при мамата“. Какво ще направите?

а) За всеки истински гроуб е Въпрос на въгъл и чест за помошне. Вадите книжата си с маши и му касваше „Хеййт“, за да бъга по-бързо. Сроби се газобозаймна бързина пъчът се забърза в близката коя, а вие най-после съхвашате смисъла на поизборката „Пътят към Ага е покрит с добри намерения“.

б) Съвсън на този свят има нещо, коещо да може да тръгне сърцата на истинския болник, но то още не е открыто. Помагате на страдащата по единствения начин, който познавате. Засърдявате го. Поне да не се мъчи, горкият...

в) Причерика ѝ Ви само при споменаването на словосочетанието „търъв килър“. Целият Шарп отговаря спрямо на забешите на тези гъбите. „Сега в време да се мре“ Възбужда ентузиазирано. Хвашаите Ѹрвата табла и отнасят темето на набедените за търъв-килър.

След по-малко от 2 минути столбият Шарп е обсипан с паднали ягоди. Така ге, отгде га сме сигурни, че шапата на убийците е нимала среща тук. „А сега си на попалъння инвентара“, казащите си и се залязате за работа.

г) Хвашаши паникъръсания пич, разтърсваш го здраво и му изкрешяваш: „Промени си ника, бе игуом...“

Act V:

Игва и най-голямото изпитание за ученика – контрол-номо. Както много добре знаем, приспешено в най-разпространените начин си да научиш уроците, затова никой никога не учи преди тях. На всяка цена, трябва да изкарите това контролно, иначе няма да га пуснат на нощна в петък. Как ще пренесеше?

а) Седнати сте на поседния чин, играчното място: „Ах... и зрасти, копея. А съм. Шлем, щом‘ не искам да ме чуе Тръгвостта (или каквото там остана от него). Трябва ми формулати за танцес и комансъснич... Но, идиот... второмът не е Ѹпърът на първо... Виж, пусни едн... дименциен гор‘ и ела мама му стара, после ще биш тиц Ѹвърът.“

б) Седнати сте защо точно загубръката на класа. Вадите пистолета и го опирате в ъбъд с думите: „Ех... кукло. Пиши 8 Ѹва екземпляра! Иначе задната ти няма да може да Ѹвъши известно време биологичните си задачки... Каниш?“

г) Олеквате се за компютър, но наоколо няма и сядалка някъде. Ами сега? Няма клавиатура. И мишка няма. Как ще пиша, по гъвчили? Ще закови Ѹвъдката пак... няма нощна... и как ще Ѹвъши фенсица на 120? „Ех... пич... гай єдин учебник... за малко само...“

в) *<boy_in_trouble>* Molja нјако да mi dade formulite po matematika po dcc, ina4e в ретку ѡјама побна?!<Troglobyte> Come get some...

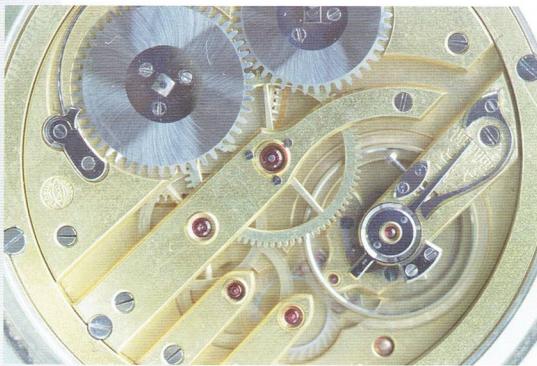
Ako сте отговорили с повече:

а) Виж сега... Тук трябва да ти кажем нещо от рода на: „Ученчето е по-важно от Него-то. Вземи се в ръце. Иначе скоро ще почнеш да изпиташ дискомфорт, като ходиш по-тучи с различна форма от хексагон. Животът не е рагонд генератор. В голяма степен ти си забиши от теб самия...“ Бля-бл-я. Абе щи добър ли си на тая игра? Я мини през редакцията...

б) Виж сега... Тук трябва да ти кажем нещо от рода на: „Ученчето е по-важно от CS. Вземи се в ръце. Иначе няма да те приемат Ѹвър ѡва военнито. Животът не е просто Ѹвър ѡфа игра, наоколо се случват хиляди други неща.“ Бля-бл-я. Абе щи на кой сървър ѡвър... Би...
Виж сега... Тук трябва да кажем нещо от рода на: „Ученчето е по-важно от Умитса-та. Вземи се в ръце. Иначе ще увиснеш в Матрицата. Животът преблага по-добри гингри – приятелите; и по-страни опасности – да останеш Ѹвъден, например: Бля-бл-я. Впрочем, колко ти е фенсица, щомът моя вече стана 120...“

в) Виж сега... Тук трябва да кажем нещо от рода на: „Ученчето е по-важно от чата. Вземи се в ръце! Иначе скоро ще ти зрешат контролните със следящи реченици: „Имаш за три, но дуришътът по съпостава да пиши на кирилица, а не на латиница. Животът не Ѹвър ѡфа игра, преди всичко от чата. Всички са ищмериенти комплек-сари, които Ѹвърат по чатовете. Ня-бл-я-я. Абе, пробва ли си никося ника Nenastitata? Страшен фон е...“

НЕ е необходимо да знаете, как работи един часовник, за да го ползвате **без проблемно...**



... и с **компютрите** е така.

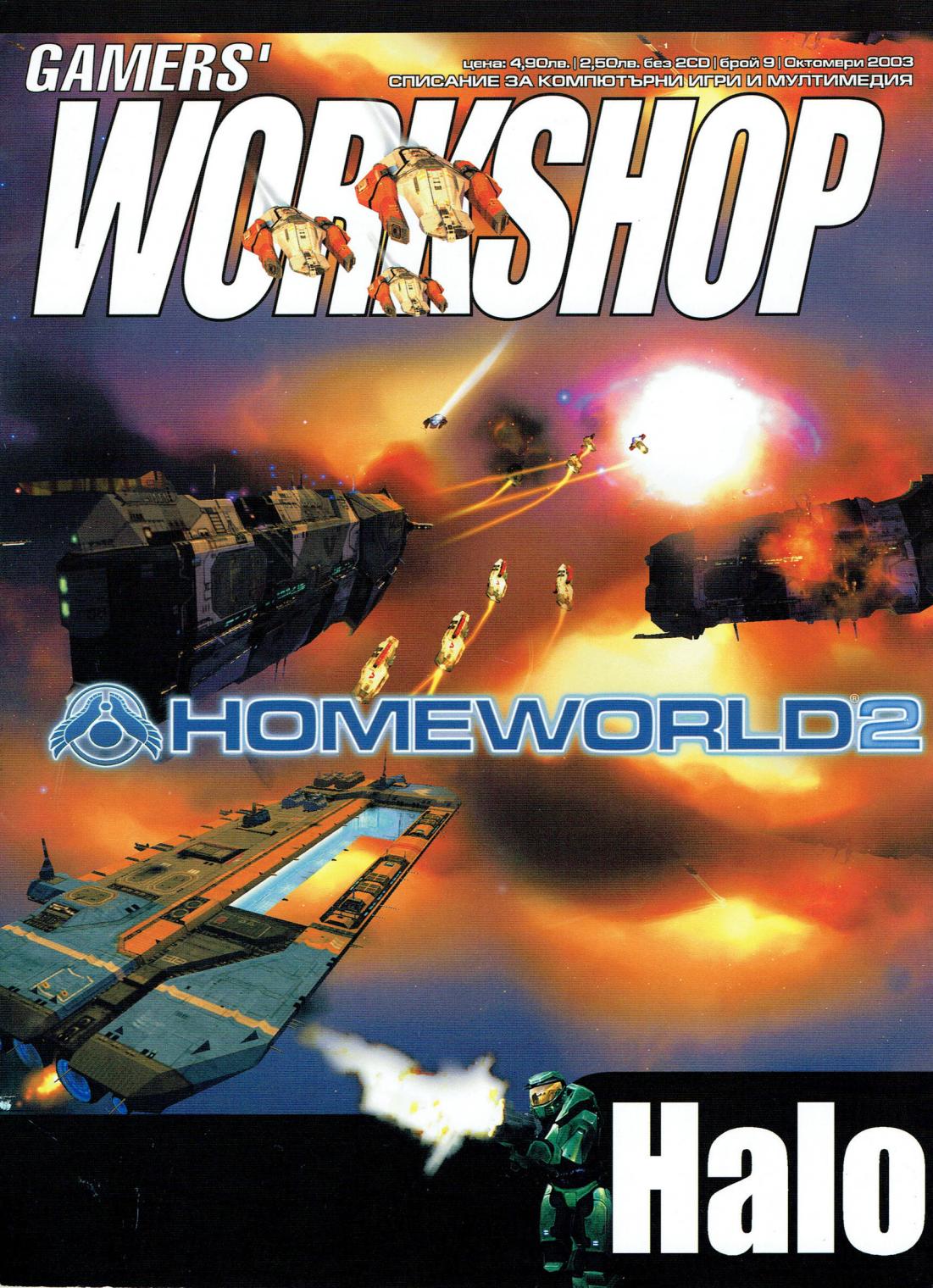


BGservice

Решава Ваш**ИТ**е проблеми

- ⌚ Абонаментна поддръжка на компютърна техника
- ⌚ Отстраняване на хардуерни/софтуерни проблеми
- ⌚ Внедряване на информационни системи
- ⌚ Структурно преокабеляване
- ⌚ ИТ консултации

GAMERS' **WORKSHOP**



цена: 4,90лв. | 2,50лв. без 2CD | брой 9 | Октомври 2003
СПИСАНИЕ ЗА КОМПУТЕРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ



HOMEWORLD[®] 2



Halo