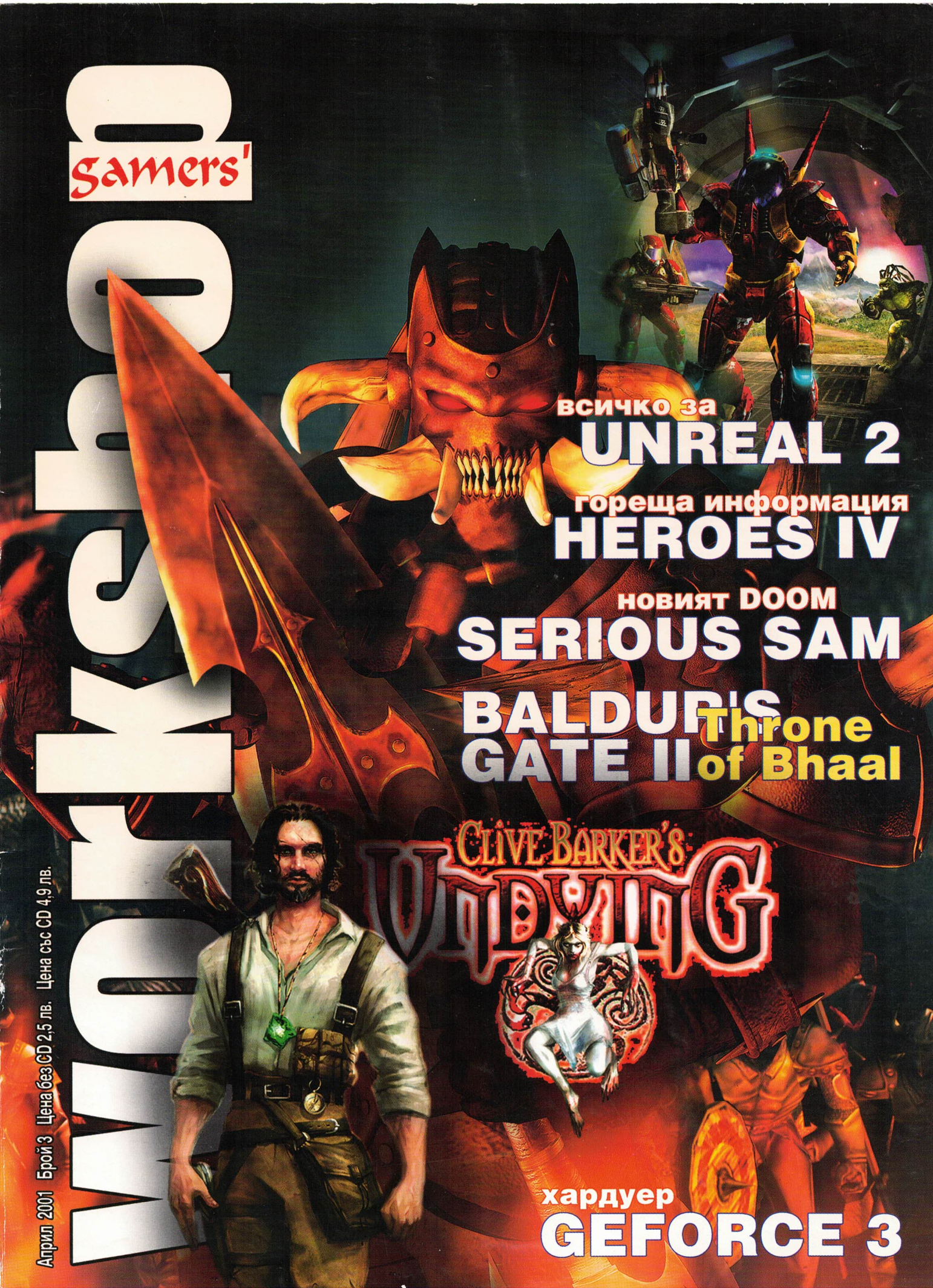



Април 2001 Брой 3 Цена без CD 2,5 лв. Цена със CD 4,9 лв.

DELL COM™

ЦАПК ПРОГРЕС ОООД е дружество, сертифицирано по стандарт БДС EN ISO 9001:1996, дистрибутор на Dell от 1990г. с повече от 3000 инсталации и сертифициран доставчик на Microsoft решения по програма MCP - Microsoft Certified Partner.

# Маркови компютри за Истински играчи

## Dell Dimension L600c

**999$**

/цена без ДДС/

3 години гаранция
1 година БЕЗПЛАТЕН Интернет
Произведен по стандарт ISO 9001

**Intel® Celeron™ 600 Mhz with 128K cache**
**64MB SDRAM**
**15GB Hard Disk Drive**
**Intel® i810 Direct AGP Video with 4MB VRAM**
**48x internal CD-ROM drive**
**Creative Labs SB 64v Sound Card**
**Dell Stereo Speakers**
**10/100 Mb Network Card**
**Slimline Keyboard & Microsoft PS2 Intellimouse**
**Microsoft Windows 98 & Microsoft Works Suite 2000**
**17" Dell Value FST Monitor**



intel inside
pentium® III

## Dell Dimension 4100

**1999$** /цена без ДДС/

3 години гаранция
1 година БЕЗПЛАТЕН Интернет
Произведен по стандарт ISO 9001

**Intel® Pentium® III 800 Mhz with 256K cache**
**128MB SDRAM**
**15GB Hard Disk Drive**
**32MB NVIDIA 15 GeForce 2 GTS Videocard**
**48x internal CD-ROM drive**
**Creative Labs SB Live Value 512 Voice Sound**
**Altec Lansing ADA 885 Dolby Digital 80W Speakers**
**10/100 Mb Network Card**
**Slimline Keyboard & Microsoft PS2 Intellimouse**
**Microsoft Windows 98 & Microsoft Works Suite 2000**
**17" Dell Monitor**

**От ЦАПК "Прогрес" ООД**
**Офис:** София 1574, ул. "Шипченски проход" 69А
**За кореспонденция:** София 1113, п.к. 112
**Тел.:** 02/705-257, 02/702-119 **Тел./факс** 02/973-38-53
**Сервиз:** 02/704-159, 709 111
**e-mail:** cadrd@progress.bgnet.bg; **web:** http://progress.bgnet.bg

**Сервиз и продажби**
**Центрове за висококвалифицирана помощ**

**София** - ПРОГРЕС 02/704-159 **Бургас** - ИНФОСТАР 056/683-087
**Варна** - ВИЗИКОМ 052/600-380 **Пловдив** - ДАНИНА 032/263-427
**Русе** - ЛИНКСИС 082/226-519 **В.Търново** - ПРИМ ВТ 062/642-926
**Ловеч** - ПЕТКОВ 068/21-94 **Ст. Загора** - ИНТЕРНЕТ ГРУП 042/601-101
**Благоевград** - INFOTECH GSM 088/560-835

Intel, логото Intel Inside и Pentium III са регистрирани търговски марки, а Pentium III Xeon, Pentium II Xeon, Celeron и MMX са регистрирани търговски марки на Intel Corporation. Dell, логото на Dell и Dimension са регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft. Снимката по-горе служи само за илюстративен материал и е взета от www.dell.com

# ИГРА НА БРОЯ



CLIVE BARKER'S UNDYING™

REVIEW

## РЕЦЕНЗИИ

13-17 стр.


| | |
|---|---|
| Quake 3: Team Arena | 28 |
| Severance | 40 |
| Serious Sam | 44 |
| Cossacks | 48 |
| Three Kingdoms | 51 |
| Icewind Dale | 54 |
| NBA 2001 | 56 |
| The Riddle of the Sphinx | 58 |
| X-Plane | 60 |
| Hired Team Trial | 64 |


PREVIEW

## ПРЕДВАРИТЕЛЕН ПОГЛЕД


| | |
|---|---|
| 10 | GameStock 2001 |
| 18 | Unreal 2 |
| 22 | Medal of Honor |
| 24 | BG2: Throne of Bhaal |
| 26 | Z: Steel Soldiers |






## ОТ КРАК НА КРАК


| | |
|---|---|
| Absolute Terror | 32 |
| WWII: Normandy | 33 |
| The Messenger | 34 |
| Age of Sales 2 | 35 |
| NASCAR Racing 4 | 36 |
| 4x4 Off-Road Adventure | 37 |
| Puzzle Mania | 38 |
| Chess: CM 8000 vs DF 6 | 39 |


## И ОЩЕ...


| | |
|---|---|
| Редакционно | 04 |
| Справочник - Клубове | 05 |
| Новини | 06 |
| Загадката на GW | 08 |
| Тестът на GW | 09 |
| Хадуер: GeForce 3 | 66 |
| Интересни WEB-сайтове | 70 |
| Софтуер: WEB-игри | 72 |
| Пощ@ | 68 |



## СПИСАНИЕ "Gamers' Workshop"

*Издател:*
"Уъркшоп Груп" ООД

*Адрес:*
София 1000
ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2

*Телефон:*
02/980-68-29, 980-72-45

*e-m@il:*
workshop@netbg.com

*www:*
www.workshop.netbg.com

*Основен разпространител:*
"Дженевра" ООД

*Телефон:*
02/46-43-93

*Печат:*
"Делта +"

*Телефон:*
032/630-642

## РЕДАКЦИОНЕН ЕКИП

*Редактори:*
Диян Димитров
Илиян Илиев

*Дизайн:*
Юлиян Калдерон
Иван Христов

*Реклама:*
Юлиян Калдерон
Благомир Петров

*Специални Проекти:*
Красимир Семерджиев
Евгений Тенев

*Автори:*
Александър Александров - Alex III
Александър Бакалов - Snake
Апостол Апостолов - Chappy
Благомир Петров - FonManiac
Диян Димитров - Freeman
Добрин Йорданов - Goodman
Елена Костадинова-Щих - Elexis
Иван Христов - uRKO
Илиян Илиев - Whisper
Петко Рангелов - SaintP
Юлиян Калдерон - Groover
Янчо Райков - Kmeta

Пролет пукна...

Ние не.

Хехе... Не знам кво ми щукна за тая чалга на Плешивото Чудо и изКу-калата компания. Може би щото гледам как на двора са се разлистили и напъпили едни ми ти листа и пъпки и си мисля:

"Баси, хубу че не са младежки. Щот идва момент когато пъпките се разпукват и направо не ми се мисли кво ще става тогаз..."

Ей таквиз едни идиотщинки ми се врътkат в кофандрелата днеска.

Ама я си го представете наистина. Ъъъъргрх. Иначе едно такова ми е ефирно и ведро, та дори и новият брой на PC mania, който разлиствам докато рупам чипс на прозореца, не мое ми развали настроението. Хейййй, брех пичовете му - пуснали ревю на Outlive, тя играта още я няма даже по пиратските сайтове. Бравос!

На дървото каца не'кво птиче и ми вика: "Чиче, чиче!". Комшийската котка отваря сънено око, тегли си един грапав език на веждите и започва да се примъква към дървото. Захвърлям броя, пускам си Quake-а, влизам вътре, отварям конзолата, тегля едно нагло "Giveall", нагрухвам се кат' попско чадо на Задушница с 200/200, излизам от Quake-а, вадя railgun-а и от птичето не остава колкото и за клечка за зъби. Ха-хаа твойта кожа - на ти едно "чиче". Мнооо съм смел на 200/200. Дори поглеждам към по-едрата плячка. Котката ме гледа тъжно и обвинително.

Тъй ли? НА! На ти твойта козина една ракета между очите. БАМ! Ааа-ма-ха, ще ме кара тя да се чувствам виновен.

На вратата се звъни. Отварям и гледам Elexis. Ясноо, пак е джиткала Tomb Rider - от врата ми се блещи едно към едно Лара Крофт.

Малеее, залепвам си един плесник на челото. Как забравих бе? Бързо пускам Duke Nukem, влизам, излизам, отивам в банята: Damn I'm looking GOOD!

Elexis ме оглежда критично, обикаля ме отвсякъде, после ни в клин, ни в ръкав ми мята едно върло круше - за блясък в очите - както ми казва - и нещо като аванс от всичко онова, което ще последва ако си позволя да пускам ръце на сеанса.

Баси, очите ми сигурно греят кат свръхнови, ако не са изскочили, щот в момента нищо не виждам, колкото до ръцете:

- Ти да не си луда ма, кифло?! Нали после ще трябва да се уча да дишам вакуум, щот ще се наложи да живея в орбита, за да се скрия от жената.

Отпарям й един могъщ шамар (малеее кво е яко да си бабанка) - за руменина, както й обясних. После още един - "В името на симетрията" - отвръщам на безмълвния й въпрос, свивайки притеснено рамене.

"Брашното на заем, тъпкано се връща, мойто момиче" - си мисля, подхилквайки се доволно.

Приключваме набързо с любезностите, Ели вади от раницата лаптопа си, зарежда Time machine, пуска играта, влизаме и се пренасяме с 2-3 месеца назад във времето. Ще се снимаме за календарчето на PC club...

*Из "Дневника на един Freeman"*

В изблик на тщеславие и тънко сметкаджийство си позволявам да ви губя времето с бъдещата си автобиография, която скромно съм решил да нарека "Дневника на един Freeman" и да ви призова, когато скоро се появи по сергиите да си я купите. Мнооо интересно четиво - само факти - Истината! Голата Истина! - дет се вика.

Но до тогаз има още време. По всяка вероятност ще последват още такива подобни рекламни съобщения - смятам работата да придобие кампанийност - маркетингът е най-важен за продажбата на всеки продукт. Имаме блестящи примери за това..., но сега не му е времето.

Искам да спра вниманието ви на следващата реклама:

**СПИСАНИЕ GAMERS' WORKSHOP ОТКРИ СВОЙ ОФИЦИАЛЕН IRC КАНАЛ В UNIBG: #GW-Clan**

# ПРИСЪЕДИНЕТЕ СЕ КЪМ КЛАНА!!!

**АКО СМЯТАТЕ, ЧЕ НОСИТЕ ДУХА НА WORKSHOP, АКО СТЕ НА НАШАТА ВЪЛНА... БЛЯ, БЛЯ... СТЕ ДОБРЕ ДОШЛИ... БЛЯ, БЛЯ**

Та заповядайте значи. Надявам се да намерите сродни души там. Фаундъра е печен, а и помощничката му си я бива. Честичко ще влизат и членове на екипа. Мое да става купон, мисля.

Бе както е тръгнало на реклами, да взема да кажа и за сайта. Начи, нов е! Нов дизайн, нова функционалност. Ще видите. Ако се престрашите да влезете, посетете форума. Там ще видите неща, които никога не сте си представяли, че може да откриете на подобно място. Някои няма да ги харесат, други ще онемеят от кеф, но ви гарантирам - всички ще бъдете изненадани.

За броя какво да кажа? Каквото можахме, направихме. ВСИЧКО (!!!) най-ново, или нека го нарека с любимата за едни наши колеги думичка - ЕКСКЛУЗИВНО - за култови заглавия като Unreal 2 и Heroes of Might&Magic 4 го има вътре, както и много други интересни неща, но щом четете това сигурно не е нужно да ви говоря повече, така или иначе ще ги прочетете.

Накрая ще ви кажа какво можете да очаквате следващия път:

НАЙ-ЯКИЯТ БРОЙ ОТ МЕСЕЦИ - ДА НЕ КАЖА ГОДИНИ - НАСАМ!!!

Малеее, какви игри излизат братя и сестри - Black&White (ако всичко е ОК и играта се появи навреме Whisper и AlexIII ще ви разкажат подробно за нея), Fallout Tactics, Summoner, едно мнооого, много дългоочаквано заглавие - Hostile Waters, Star Trek: Away Team (за която навсякъде отзивите също са много добри), споменатата в началото Outlive и... о, дай Боже: Tribes 2.

Само че за нея, дори и да излезе, едва ли ще успеем да ви разкажем още в следващия брой. Подобна игра изисква много повече игра и отделено й време от всяка друга. Няма да крия пристрастията си към този гениален гейм. Според мен Tribes е най-отборната игра от съществуващите.

Но както и да е. Желая ви приятно четене. Скапан съм от снимките - цял ден: Застани така, застани онака, ама не - тъй не е добре, извърти се малко, не, не чак толкова, дигни си още мъничко ръцете, свали си ръцете... при което се наложи да сменяме и фотографа, щото подбели дзъркели при гледката...

Абе тежък ден...

Айде, до другия път

*Freeman*

# Справочник на компютърни клубове

| Име на клуба | Град | Адрес | Тел. | № PC | Конфигурации | лв/ час | Екстри |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Allien's club | София | ул. "Бачо Киро" 24 | 9801110 | 9 | Celeron 500, 128 RAM, Voodoo 2000, 17" Sony | 1 лв. 1,5 лв. | Headoff Direct! |
| Clan | София | жк. "Надежда", ул. "Кравеник" 3 | 375505 | 12 | Duron 650, 128 RAM, Voodoo 3000, 15" CTX | 1 игри; 1,5 инт. | Headoff Direct! |
| Cyber Zone | София | ул. "Раковски" 149 | 9866681 | 7 | Pentium III 700, 64 RAM, GeForce2, 19" Sony | 1,3 лв. 5 лв.нощна | Headoff Direct! |
| Diablo | София | бул. "Христо Ботев" 46 | 9867471 | 18 | Pentium III 650, 128 RAM, GeForce 32 MB DDR | 1,1 лв. | Headoff Direct! |
| ElmetNet | София | кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 10-12 | 650303 | 10 | Pentium II 400, 64 RAM, Voodoo 3, 17" Sony | 1,2 игри; 2 инт. | Headoff Direct! |
| fun.club | София | ул. "Чехов" 59 | 707369 | 8 | Celeron 300, 64 RAM, TNT2, 17" CTX | 1 лв. 5лв. нощна | Headoff Direct! |
| Gigs | София | Студентски град, Бл. 16 | | 10 | Duron 650, 128 RAM, Voodoo , 15" AOC | 0,65/1,3игри 0,9/1,8 инт. | Headoff Direct! |
| Hangar 18 | София | Младост 1, блок 26 | | | | | Headoff Direct! |
| Headoff | София | ул. "Стефан Караджа" 7-Б | 9875408 | 20 | Duron 700, 128 RAM, Voodoo 3, 17" | 1,2 лв. | Headoff Direct! |
| Inferno | София | Младост 1, търговски център "РЕЯ" | 9743891 | 60 | Pentium III 733, 256 RAM, GeForce2GTS, 19" Sony | 1 лв. | Headoff Direct! |
| Pc Mania club | София | ул. "Люлин планина" 16 | 513608 | 12 | Pentium II 400, 64 RAM, TNT2, 17" | 0,9 лв. | Headoff Direct! |
| ProGame | София | жк. "Зона Б-5", бл. 7, вх. А | 227724 | 6 | Pentium III 533, 128 RAM, Voodoo 2, 17" | 1 лв. | Headoff WARP |
| Ronin | София | кв. "Свобода", ул. "Николай чудотворец" 9 | 370024 | 8 | Pentium III 533, 128 RAM, Voodoo 2, 17" | 1 лв. | Headoff WARP |
| STYLE.NET | Асеновград | ул. "Цар Иван Асен" 34 | | 20 | Pentium II 466, 64 RAM, Voodoo3 2000, 17" KFC | 1 лв.; 0,5 НТ | бар, климатик, Интернет, нон-стоп |
| The X-files | София | Фондови Жилища бл.203 | 313085 | 22 | Celeron 500, 128MB RAM, GeForce 2, 17" | 1,2лв 4лв/5лв. НТ | Headoff Direct! |
| West | Бургас | в сградата на кино "Септември" | | 46 | Celeron 460, 64 RAM, Voodoo 3, 19" Hansol | 1 лв. | Headoff Direct! |
| БулНет | София | ул. "Чумерна" N9 | 9871122 | 6 | Celeron 500,128 RAM, 15" Monitor | 1,3лв. | бар, нон-стоп, Интернет, VIP |
| Виртуален свят | Бургас | ул. "Вардар" 1 | | 84 | Celeron 460, 64 RAM, Voodoo 3, 19" Hansol | 1 лв. | Headoff Direct! |
| Катания 99 | София | жк. "Хаджи Димитър" ул. "Баба Вида" 2 | 9454642 | 35 | 533-850 MHz, 128 RAM, GeForce TNT2, 17" CTX | 1 лв.; 1,5 лв. VIP | Headoff Direct! |
| Киберия | Разград | ул. "Венелин" 24 | | 8 | Celeron 466, 64 RAM, Riva TNT2, 17" | 1 - игри, 2 - инт. | Headoff WARP |
| Корубата | Бургас | жк. "Славейков", бл. 59/60 | 687168 | 67 | Celeron 460, 64 RAM, Voodoo 3, 19" Hansol | 1 лв. | Headoff Direct! |
| Маската Z | София | ул. "Стефан Сарафов" 24 | 9534129 | 50 | Pentium III 667, 128 RAM, GeForce2, 19" CTX | 1 лв. 5 лв. нощна | Headoff Direct! |
| Матрицата | София | кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 64 | 665521 | 116 | Celeron 500, 128 RAM, TNT2-ULTRA, 19" CTX | 1 лв. | бар, климатик, Интернет, нон-стоп |
| Микрофон и мишка | София | подлеза на бул. "България" и "Несторов" | | 35 | Celeron 533, 15"/19" | 1 лв. | Headoff WARP |
| Мрежата | София | подлеза на бул. "България" и "Гоце | | 201 | Duron 700, 128 RAM, GeForce 2 GTS, 17" CTX | 0,99 Игри 3,49 Нощна | Headoff Direct! |
| Сан Марино | София | Делчев" жк. „Люлин“ бл.3 | 257014 | 50 | PIII 700Mhz / 128MB Ram / GeForce 2 / 19" CTX | 1,2лв. | бар, климатик, Интернет, нон-стоп |
| Храма | Бургас | "Захари Стоянов" N17 | 852144 | 54 | Celeron 460, 64 RAM, Voodoo 3, 19" Hansol | 1 лв. | Headoff Direct! |
| Южен Кръст | София | ул. "Райко Алексиев" 13 зад кино Изток | 713761 | 60 | Celeron733, 128MB RAM,TNT 2, MAG 17"FT | 1,5лв. Игри, 5лв. Нощна | Headoff Direct! |
| | | | | | | | |

# НОВИНИ

# ЗАКРИХА NAPSTER

**Един от най-популярните сайтове за обмяна на MP3 файлове бе закрит в началото на март. След дълги съдебни процедури, RIAA успя да принуди авторите на Napster да спрат да подомагат търсачите на нелегална музика из Мрежата. Създателите на малката програмка не са се предали - дори и в момента тече подписка в подкрепа на този продукт. Междувременно, докато текат всичките дела, можете да изберете заместник на Napster. Една много добра кандидатура се нарича Audio Galaxy. Подробности за нея ще можете да прочете в следващия брой, а ако искате можете сами да я изпробвате от диска ни или на адрес www.audiogalaxy.com**

### ANACHRONOX ПРЕЗ ПРОЛЕТТА

Играта беше обявена за излизане през март, но за пореден път е била отложена - този път за пролетта, каквото и да значи това.

### НОВИНИ ЗА ФИЛМА ПО DUKE NUKEM

Филмът ще бъде продуциран от Лари Казанов (Mortal Kombat I и II) и Threshold Entertainment. Филмът ще бъде базиран на популярната игра на 3D Realms.

Както се сещате, Duke ще бъде последната надежда на земляните срещу извънземната напаст. Все още не се знае кой ще играе ролята на мускулестия герой.

### BROKEN SWORD 3 ПОТВЪРДЕН

След многогодишно мълчание, най-сетне стана ясно, че се работи над третата част от популярната адвенчър поредица. Играта ще излезе някъде през 2002 година едновременно за Playstation, PC и X-Box.

Макар и все още да никакви подробности от BS3, успяхме да съберем няколко късчета информация. Старите познайници George Stobbart и Nico отново ще са в разгара на приключението, но вече като по-зрели персонажи. Действието в играта ще се развива в изцяло 3D свят. Според управляващия директор на Revolution (разработчиците на играта) Broken Sword 3: The Sleeping Dragon ще бъде мрачен трилър, с атмосферата и облика на Холивудски екшън филм. Играта ще изисква от феновете много повече от досегашните две заглавия - освен бърз и остър ум, ще са необходими и бойни умения. Първите снимки от играта, както и повече информация относно нея се очакват през Април.

### MANHATTAN PROJECT ОБЯВЕНА

През есента се очаква първия от поредица от осем епизода на нова екшън игра с главен герой Duke Nukem. Новият проект се казва Duke Nukem: The Manhattan Project и ще бъде third-person екшън, който според авторите от Sunstorm Interactive ще запази духа на Duke.

Играта ще бъде разпространяване само по Интернет на епизоди. Първият епизод ще бъде пуснат за безплатно сваляне от мрежата. Играта ще предложи на феновете познатия хумор, мъжкарски манталитет, богат арсенал от оръжия и безчет противници, чиито задници просто плачат да бъдат наритани.

### ПОДРОБНОСТИ ОКОЛО НАСКОРО ОБЯВЕНИЯ EXPANSION ЗА RUNE

За тези от вас, които не знаят - Rune: Halls of Valhalla е продължението на излязлата преди няколко месеца екшън игра Rune. Продължението ще може да се играе едновременно като самостоятелен продукт и като разширение на оригиналната игра. Основната насоченост на този expansion е към мултиплейъра. Към оригиналната игра ще бъдат добавени 15 нови героя , между които Джудже, Монголски войн, два Римски Гладиатора и три женски персонажа. 33 нови карти и два нови режима на мултиплейър са още сред новостите. Особено интересен е единият от новите режими за игра в мрежа, т.нар. Headball. Това ще е отборна игра, при която целта е отрежете главата на някой от противниковия отбор и да я вкарате в нарочно разположени за целта врати.

### ПЪРВИЯТ MOD ЗА SERIOUS SAM ВЕЧЕ В ПРОИЗВОДСТВО

Той ще се казва The War in Yovakosha и се очаква да излезе през Юли. Ето какво казва за играта един от разработчиците:

"Играчът ще управлява Rick Jeffries, член на 17-та дивизия от Земната Пехота. След като извънземни създания от друг свят, който по-късно учените ще нарекат Yavakosha, нападат астронавти на НАСА, разположени на Марс и Сатурн, земните сили проследяват нападателите до тяхната планета, където се завързват ожесточени сражения. Действието в играта ще се развива през 2020 година, когато лазерите още няма да са навлезли в армията, което означава че играчът ще разполага с по-конвенционални оръжие - автомати, картечници, ракетомети и др."

### NECROCIDE - КАК ВИ ЗВУЧИ?

NovaLogic пусна първи картинки от своя летен хит за 2001 година - триизмерния екшън Necrocide. Фирмата е наела известния сред геймърските среди фентъзи художник Brom за създаване на концепциите на противниците в играта, както и основния персонаж - млада вампирка която трябва да се пребори с немъртвите армии на злото и да спаси човешката раса (за да и пие кръвчицата след това). Картини на Brom са използвани при създаването на игри като Doom II и Heretic.

### SONY НАМИРА ИЗХОД

Около три години продължиха съдебните дела на известната компания срещу фирмата Connectix, създател на популярния Playstation емулатор Virtual Game Station. Ето че най-накрая SONY намериха решението - просто купиха правата върху програмата. Доста добър ход като се има предвид разходите на гиганта по съдебни дела.

### ENSEMBLE STUDIOS ЩЕ ПРАВЯТ СТРАТЕГИЯ ПО STAR WARS!

След като подписа договор за създаване на ролева игра по Star Wars със една от най-елитните фирми в този жанр, LucasArts са на път да поверят лиценз за стратегия по своя междузвезден лиценз на не кой да е, а Ensemble Studios, легендарните създатели на Ages of Empire! Работното заглавие на играта е Star Wars Battleground и ще използва технологии, залегнали в създаването на AoE, което е радост за притежателите на немощни конфигурации. Играта се очаква да се появи през есента на тази година. Според Ensemble и LucasArts, играта ще бъде последвана от нови стратегически игри по лиценз на Star Wars, но вече базирани на модерни (и определено триизмерни) софтуерни решения.

### ПРОПАДНАЛИ ПРОЕКТИ...

Докато фирмите-производителки бълват информация за нови и нови игри, някои от тях имат и не толкова приятни новини за своите фенове. Dreamland Chronicles: Freedom Ridge, която трябваше да се появи на пазара под логото на Virgin Interactive, няма да има този късмет. Поради свършване на финансовите средства, разработчиците са останали на сухо, а от Virgin са се отказали от разработката. В момента авторите на Dreamland Chronicles търсят европейски издател, но шансовете да намерят такъв са минимални. Единствената надежда са интересите на Bethesta към издаване на играта, но фирмата-разпространител не притежава права над лиценза, използван за направата на Dreamland Chronicles. Kalisto, която закупи права над филмовия лиценз "Шотландски боец" и разработваше дълго време онлайн игрови свят по него, май е напът да се провали. Highlander Online е замразена за неопределено време,а от Kalisto отказват коментар. Последното заглавие, с което трябва да си кажем сбогом е триизмерния екшън-адвенчър на Octagon Entertainment по телевизионния сериал "Relic Hunter". Играчите в тази игра щяха да поемат ролята на млада професорка с идеална външност, която използва своите бойни умения срещу всякаква паплач и решава пъзели и загадки по своя път. Е, това няма да се случи, поради липса на средства, независимо от проявения интерес от редица издатели.

### БЕЗ HIRED GUNS

След продължителни съмнения около бъдещето на тактическия екшън Hired Guns, от VR-1 най-сетне си признаха, че играта така или иначе може никога да не види бял свят. Играта трябваше да бъде издадена от Psygnosis, която държи лиценза върху класическата игра за Amiga със същото име, но след промените настъпили в издателя, играта, чиято бета бе готова още миналото лято, вече отдавна не е конкурентно способна на пазара. Дори и VR-1 да намерят нов издател, те не могат да се сдобият с лиценз за това, защото интелектуалната собственост над Hired Guns принадлежи на Psygnosys. В този омагьосан кръг на VR-1 не им остава друго освен да изпият една кана ледено студена вода, а на феновете им остава разочарованието от една хубава игра по-малко.

### DOOM III & GeForce 3

Джон Кармак, 3D-гуруто от iD Software демонстрира пред погледите на посетителите на Macworld 2001 в Япония новият Doom III енджин, използвайки Macintosh, захранван от GeForce 3, новото чудо на NVidia, което бе официално обявено преди 2 дена. Макар от iD да не допуснаха изнасянето на прекалено много кадри и филмов материал, това, което бе демонстрирано може да се нарече най-малкото "невероятно". Новият енджин позволява в реално време всеки обект да наслагва своя сянка в зависимост от осветлението както е в реалния свят. Подобни ефекти вече могат да бъдат наложени на практически всеки пиксел, с което визията става просто невероятна. От iD похвалиха GeForce като най-доброто нещо, което човек може да постави в компютъра си, а на феновете на iD и Doom вече трябва да им е ясно какво да си купят, за да подкарат играта с нужния размах.

### БОБ УАЙТ НАПУСКА ION STORM

Главният дизайнер на хитовото заглавие Deus Ex обяви, че не е доволен от работата, която върши и напуска фирмата си. Това ще стане официално вероятно на 12 март. Уайт възнамерява да продължи кариерата си в национална лаборатория в Лос Аламос, Ню Мексико.

# HEROES OF MIGHT & MAGIC IV

**На 1 март 2001г.** се появи първият (и единствен засега) официален скриншот от Heroes of Might and Magic 4, заедно с няколко оскъдни трошици информация. Първото и най-важно нещо е, че играта се предвижда да стане готова към края на месец септември тази година. Освен това бяха споменати някой подробности около енджина на играта - говори се че той ще поддържа минимална разделителна способност от 800x600 и максимална от 1280x1024! Въпреки че играта ще бъде двуизмерна като своите предшественици, графиката ще бъде коренно променена. Дизайнерите са преразгледали всеки един детайл и вместо само да "поизгладят треските" са решили да изградят HoMM4 наново. От New World засега отказват всякаква понататъшна информация.

HoMM е сред любимите на играчите на стратегии, военни и ролеви игри, допринесли немалко за просперитета на компанията - над осем милиона копия продажби за последните десет години. Най-голямата новина е, че Heroes 4 ще е в изометричен псевдо 3D режим. Момчетата от 3DO заявяват, че това им решение не е повлияно от стратегии като Age of Empires, макар да признават, че много ги харесват, а от твърдата им убеденост, че така ще могат по-добре да реализират новите идеи в играта.

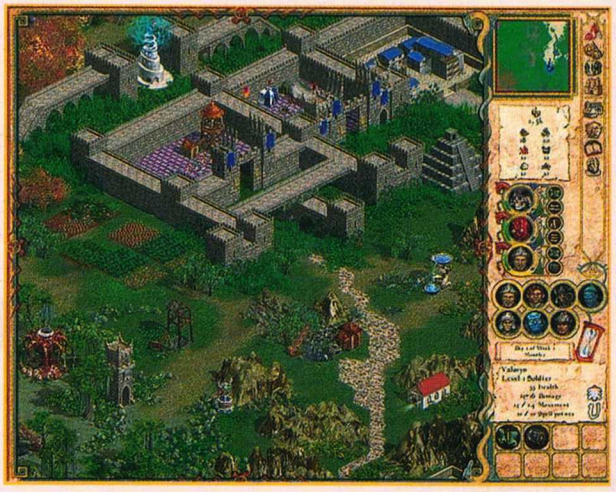
Gus Smedstad, главният програмист на екипа разкрива: "Много внимателно огледахме Heroes 3 и решихме, че има какво да се подобри. Силните герои бяха доста уеднаквени и някои създания от различни градове не бяха достатъчно различни. Новата игра ще предлага по-добра диференциация между героите, които ще бъдат по-персонифицирани. Също така разгледахме и забавните коментари по мрежата. Играчите не харесваха някои магии - бяха твърде силни. Също така много от тях смятаха, че няма големи разлики между някои от магиите. Получихме и множество съвети относно развитието на уменията на героя. Смятаме да вземем предвид всеки един съвет и да помислим над него. Това е трудна задача, но смятаме че играта ще е ОК."

**Доста** спекулации плъзнаха из Мрежата след пускането на снимката - относно значението на някой неща видни на нея. Тъй като от 3DO запазиха пълно мълчание, всичко което четете тук е събирано от форумите на някои от най-популярните фенски сайтове, посветени на поредицата Heroes of Might and Magic.

**Първото нещо**, което веднага се набива на очи е огромната икона на пясъчен часовник, която според много фенове означавала възможност за преминаване от походов в реално времеви режим и обратно. На един от форумите, дизайнерката на Heroes 4 Дженифър Булард беше така добра да опровергае това. Според нейните думи играта ще бъде изцяло походва, както всички сме свикнали да я играем, и че "пясъчния часовник" има съвсем друга роля, без да уточни точно каква. Освен това г-жа Булард разясни може би най-обърквашото нещо на снимката - огромната доминираща структура, за която всички ние си мислехме че представлява град. Думите й бяха " някой е попрекалил със стените и мостовете. Те са декоративни обекти. На тази снимка няма град." От тук научаваме, че най-сетне в играта ще има мостове, но дали те ще имат реално приложение или ще бъдат чисто естетическа добавка тепърва ще разберем.

И така нека съберем оскъдната информация и

## Да започне анализа!



### Обща картина:

"Градът" на картинката е само нахвърляни стени. Все още се работи над истинските градове. Стените бяха описани като "декорация". Изглежда ще имаме истински стени по картата в HoMM4!

Да продължим с предположенията касаещи някой отделни сгради. Светилището, пазара, пирамидата, магическия кладенец и статуята (за късмет?) са лесни за разпознаване. Другите изглеждат като сгради за създания (Beholders? Pikemen? Приличащата на магическа кула постройка изглежда доста добре, но след като това е общата карта най-вероятно става дума за място за закупуване на магии?

Прави впечатление, че вида на екрана не е много различен от Heroes 3 с голям прозорец за основната карта, малка карта на целия свят и прозорец със статистики на героя. Забележете, че ресурсите са си останали абсолютно същите както в Heroes 3. Иконите с директни команди са в самия край на екрана и не се различават много от познатите ни в HoMM3.

А сега за героите: Огледайте внимателно прозореца за статистиките им: Здраве, Щета, Движение, Магически точки. Това може да означава само едно - най-сетне и героите ще се бият! Също така изглежда те ще имат две специалности и осем второстепенни умения. Изглеждат като Tactics, Scholar, Armorer, явно уменията, поне на този етап не са се променили много в HoMM4. А сега и странностите. Изглежда всеки герой има седем полета за армии, но на картинката там има герои. Героят ще може да води армия от герои? Какво ли значи всичко това? Дано по-скоро да разберем.

### Фактите:

**1.** Ще има HMM4. Екипът на New World Computing работи здраво по въпроса, и то още от миналото лято.

**2.** Историята ще се развива в Jadame, нова земя, различна от Erathia и Enroth, но в същото измерение.

Jadame се появява за първи път в Might&Magic VIII: Day of the Destroyer. Разбра се, че действието в Might and Magic IX и Legends of Might and Magic също ще се развиват там. От тази информация може да се направят някой предположения за вероятните създания, които ще срещнем в играта.

**3.** Maranthea (главната дизайнерка на HoMM4) е участвала в създаването на биографиите на поне 200 герои, тъй че може да предположим, че броят герои ще нарасне.

**4.** Maranthea също така разкри, че досегашният енджин (непроменен още от HMM1) ще бъде изменен напълно. Могат да се очакват сериозни изменения и на екрана на бойното поле (тези на основното игрално поле могат да се видят на снимката).

**5.** Играта ще си остане походова. Не са предвидени нито реално времеви варианти нито игра от първо лице. (слава Богу!)

**6.** И за финал на краткия списък с "Факти" нека да напомним: Досега няма официална информация от NWC относно детайли около HoMM4. Разполагаме с някой "факти" и малко картинки от любителски сайтове, но до момента всяка една информация би трябвало да се счита за слух.

### Слухове:

**1.** Дата на излизане: Най-вероятно краят на 2001. Споменава се 15 септември, но нищо не е окончателно. Дано да стане максимално скоро.

**2.** Maranthea каза, че настоящия набор от заклинания и умения ще бъде сортиран и "ненужните" ще бъдат изхвърлени (Надеждата на феновете е, че това ще е краят на "Eagle Eye"). Засега няма никаква информация за нови магии или умения.

**3.** Слухове за градовете. Най-новият е, че ще има два изцяло нови града, други ще отпаднат, а останалите ще си поомешат създанията. (Нещо като прехода от HoMM2 към HoMM3)

**4.** Очаква се малка част от героите от HoMM3 да преминат и в HoMM4. Crag Hack и Sandro са били във всички серии на Heroes досега и най-вероятно ще останат верни на традициите.

**5**. Работи се над нова система на уменията, за да допринесе към по-голямата диференциация между героите от високо ниво.

**6.** Има много усилен слух за два нови класа герои: Крадец (Thief) и Призовател (Summoner).

И за финал една малко тревожна новина: HoMM IV няма да се представи на E3 през Май тази година, така че може да се предположи, че датата за края на 2001 може да не е съвсем вярна и играта ще излезе чак през 2002-а.

**Whisper&Cohen**

## ВъпроСчеТо на РаботИЛничкаТА

Здравейте,

Нов брой, нов късмет.
Драгомир Иванов от София има сериозна причина да черпи, защото току-що се сдоби с GeForce 2 MX. Той бе един от многото, които успяха да решат правилно предишната загадка в броя. А тя беше следната:
Имахме две въжета които изгарят за 1 час неравномерно, една запалка и задачата ни беше да измерим точно 15 минути. Това става по следния начин. Заплаваме едното въже едновременно от двата края, а второто въже само от единия. Точно след половин час първото въже ще изгори. Тогава запалваме и втория край на второто въже. То ще изгори за 15 минути.
**Следващата загадка има следното странно условие:**
Разстоянието между Кайро и Дамаск е 1000 километра. Целта ви е да преместите 10 000 килограма трева от Кайро към Дамаск. За целта можете да използвате камила. Тя има следните особености:
1. Животното изобщо не иска да помръдне, ако не преживя непрекъснато трева. Камилата изяжда точно 1кг за 1км.
2. Камилата, макар и генетично подобрена, може да носи едва до 1000 кг.
В задачката се пита можете ли изобщо да пренесете НЯКАКВА трева до Дамаск и ако смятате, че може, колко най-много?
Мисля, че загадката ще ви накара да се позамислите за около две минути. Срещу тях вие имате шанса да спечелите всички излезли досега броеве на списание **"Фентъзи Фактор"** - едно от малкото (двете) списания за фентъзи и фантастика в България. Ще има и малки поощрителни наградки.

**Пращайте отговорите си на адрес:** ***София 1000, ул. „Гурко" 34, вх.2,ет.2 „за редакцията на сп. Gamers' WorkShop"***
***или на електронна поща:*** *workshop@netbg.com.* **Краен срок за подаване на решения: 13 април**

# БИСЕРИ

**В този брой наред със смешни картинки, решихме да публикуваме бисери, които наш читател ни изпрати по пощата. Толкова много се смяхме, че просто не успяхме да устоим на изкушението...**

Българско бельо директно от вносителя. (надпис на Женския пазар)
Няма да се събличам, направо почвам. (учителка по литература)
Славяните ловяли риба и други горски животни. (кандидат-студентски)
Рамбо Силек (второкласник)
Баба Илийца бръкнала в пазвата си, но там не намерила нищо освен малко сухи корички. (съчинение)
Всеки истински комунист е под земята. (надпис на мина)
Смирненски с юмрук в ръка. (съчинение)
Във всеки двор говедо. (надпис на ТКЗС)
Поради ремонт бръснеме отзад. (надпис на бръснарница)
Главата на войника е да мисли, а мозъка да съобразява. (военен)
Калугерът предложил на баба Илийца да пренощува в манастира, но тя отговорила, че не може, защото в гората я чакал един по-млад бунтовник. (кандидат-студентски)
Гогол страдал от тройственост, която се състояла в това, че с единия крак той стоял в миналото, с другия приветствал бъдещето, а между краката му била страшната действителност. (съчинение)
Жените от племето пееха и танцуваха около огъня, а малките членове отмерваха ритмично такта.(съчинение)
Ето например Пешо, с едното ухо слуша, а с другото гледа през прозореца. (учителка)
20 години плодотворна размяна на циркови номера между СССР и България! (лозунг в цирка)
Ученици можете ли да си представите колко много насекоми е имало в палеолита, това не са стотици ,милиони , милиарди , а десет хиляди!!! (учителка по биология)
Ставане сутрин точно в пет, независимо колко е часът! (венен)
Имате ли розовата пантера, но в синичко, че е за момченце?
Вие вече почвате да ме обиждате. Първо като ме видите и веднага хуквате към тоалетната, сякa съм ви някакъв диуретичен чай. (учителка)




Когато отивате на екскурзия, не забравяйте любимия си шах




Неизвестно защо, сбирката на групата за подпомагане на индивидуалисти е ... индивидуална







Новите телевизори вдигат летвата на реалистичност на нови висоти

# Тестът на Workshop

**Години наред учените се опитват да проникнат в тайните на човешкото мислене, но (за щастие) все още не са успели. Това обаче не е попречило на някои напредничави личности да покажат, че видите ли, те знаят как мислите вие. Такива самозванци най-често работят в разни шарени списания като запълват някоя излишна страница със новоизмисленото си лъжливо тестче, точно като това отдолу. Подобни паразити са едни от градивните елементи на човешкото общество. С казаното досега аз сам се хвърлям в пропастта, но, заклевам се, ще повлека мнозина само с няколко прости въпроса. Да видим, бива ли ви да анализирате останалите.**

**1.Искате ли да сте на мое място?**

А) Че каква е разликата?

Б) Моето място е твое място и твоето място е мое място. Братя и сестри, нека споделяме своите места в името на сплотеността ни!

В) Простак! Да ти го... (цензурирано) ...на мястото!

Г) Зависи какви облаги ще получа от това.

Д) Не съм съгласен с останалите. Първите двама очевидно не осъзнават промяната на местата дори от чисто геометрична гледна точка. Третият въобще не е разбрал въпроса и реагира неадекватно. Четвъртият участник разглежда въпроса твърде едностранчиво и неправилно.

**2.Лесно ли се ядосвате?**

А) Не ми се е случвало. Нужно ли е?

Б) Ядът замъглява нашите възприятия и внася хаос във връзката помежду ни. Братя и сестри, нека никога не се ядосваме един другиму и живеем в хармония!

В) Аз ли бе? Майко, бесен съм! Ей сега ш`ти навра тъпата тиква в... (цензурирано). Кирлив, мръсен, долен... (цензурирано).

Г) Защо не, ако това спомогне за по-бързото решаване на даден проблем в моя полза.

Д) Не съм съгласен с останалите. Отговорът на първия показва неувереност, вероятно продиктувана от нежеланието му да отговори на въпроса. Вторият трябва да говори за себе си, а не за връзките си с останалите. Въобще няма да коментирам третия участник, а забележката ми към последния е, че ще си навлече много неприятности, ако продължава да мисли само за лично облагодетелстване.

**3.Четете ли упътванията на игрите, преди да ги започнете?**

А) Все ми е тая.

Б) Ох, игрите! Проява на дружелюбност и извор на чиста радост. Братя и сестри, нека играем заедно, за да скрепим нашата духовна близост!

В) Да чета ли!? Сега ш`ти прочета нещо! Ш`ти прочета надгробния надпис, ето к`во. Абе, ти... (цензурирано).

Г) Да, разбира се. Помага в много ситуации. Дори мога да спечеля от това.

Д) Не съм съгласен с останалите. Първият участник не е аргументирал отговора си, т.е. отново крие нещо. Следващия не говори точно по въпроса и се опитва да отклони темата, което не е правилно. Трето, живите хора нямат надгробни надписи. Четвъртия продължава да пренебрегва предупреждението ми.

**4.Обичате ли други да гледат как играете на любимата си игра?**

А) Да гледат, ако искат. Не ме засяга.

Б) Защо само да гледат? Защо не се включат? Братя и сестри, нека заедно играем нашите любими игри, за да се опознаем по-добре!

В) Шь гледат, ама друг път! Я са погледнали, я съм им... (цензурирано).

Г) Не мисля, че е правилно да гледат на версия. Все пак аз ще се тормозя за тяхно удоволствие. Трябва да получа нещо в замяна.

Д) Не съм съгласен с останалите. Първият е крайно безразличен към околните, с което може да си навлече гнева им. Вторият е в другата крайност, което също крие опасност. Третият олицетворявя самата опасност, а за последния нямам повече думи.

**5.Обичате ли други да гледат как играете на игра, на която сте много сакати?**

А) Все едно. Няма да стане по-различно.

Б) Защо да гледат? Защо не помогнат? Братя и сестри, нека си помагаме в добро и зло, защото в нашата дружба е нашата сила!

В) Кой сакат, бе!? Ти, ти, ти сакат ли ме нарече!? Аве, посрьо, само да та стисна за шибания... (извинете, за малко да забравя - цензурирано).

Г) Ха - ха, мой човек, няма такива игри. Не си ли чувал за чийтове? За какво да играя някоя игра, ако не я превъртя. Целта оправдава средствата, нали знаеш?

Д) Не съм съгласен с останалите поради същите съображения.

**6.А, значи има игри, на които сте много сакати?**

А) Е, и? Дреме ми на оная работа.

Б) Ами, какво да кажа... Неведомни са пътищата Господни.

В) (цензурирано).

Г) Вече дадох отговор на този въпрос, но срещу известно заплащане бих го повторил.

Д) Не съм съгласен с останалите. Първо, "ония работи" не могат да дремят. Второ, Господ няма нищо общо с неспособността на запитания да играе. Трето, запитаният не бива да се държи по подобен начин и последно - не мисля, че той/тя е отговорил/а точно на този въпрос.

**7.Вманиачавате ли се често?**

А) Какво значи "вманиачавам се"?

Б) Манията е низша форма на фанатизма. Братя и сестри, не позволявайте на тъмната страна на това състояние да ви обсеби!

В) Знай`ш ли к`во е мания? Мания е т`ва да ритам кирливия ти, лайнян, мазен, еб... Т`ва тиксо пък за к`во ти е? Махни се, пусни ме, ей, не го...

Г) И още как! Много обичам да играя на "вързано", когато съм сигурен, че ще спечеля.

Д) Мисля, че е излишно да споменавам некоректността в отговорите на останалите.

**8.Доскуча ли ви теста?**

А) Не знам, ще си помисля.

Б) Скуката отбльсква положителната енергия и е истински терор за душата. Братя и сестри, не оставяйте своите ближни да скучаят, защото тяхното нещастие рано или късно ще стане ваше!

В) Ммммм? Мм! Мммммммммм!!! Мммммм...

Г) Ще получа ли награда, ако ти кажа, че не е?

Д) Не съм съгласен с теб, защото не е логично да задаваш подобен въпрос.

**Време е да научите истината за себе си:**

Ако сте отговаряли предимно с "А" - Твоите анализаторски способности граничат с абсолютната нула. Но защо ли да ти го обяснявам - теб и без това не те интересува. Опитай се да поживееш по-близо до ръба.

Ако сте отговаряли предимно с "Б" - О, праведний, помоли се за душата ми преди да се размажа на дъното на дълбоката пропаст. Помоли се и за своята, защото ще се върна да я взема. Сега ти си заблудена божия овчица, която снове из непознат свят, но щом срещнеш много хора, неразбиращи твоите идеи ти ще се опиташ да разбереш техните. И тогава ще затънеш дълбоко, дълбоко, дълбоко... е, не чак толкова, но достатъчно за да ме последваш. А дотогава - бъди благословен!

Ако сте отговаряли предимно с "В" - Знаеш ли какво мисля за теб? Нищо! Ти си абсолютно нищо. Ти си толкова голямо нищо, че човек може да се изгуби в теб. Като сипеш толкова много псувни просто не ти остава време да се замислиш над каквото и да е. Само едно ми е интересно - как изглежда компютърът ти? Страх ме е дори да предположа.

Ако сте отговаряли предимно с "Г" - К'во да ти кажа, от всички запитани ти се оказа най-близко до моето положение. Предполагам, че си изучавал много хора, макар и само от гледна точка на това дали са достатъчно глупави, за да им измъкнеш парите. Хайде, скачай, ама без лъжене - мислиш, че не съм видял скрития парашут или бънджи-въжето зад онзи храст.

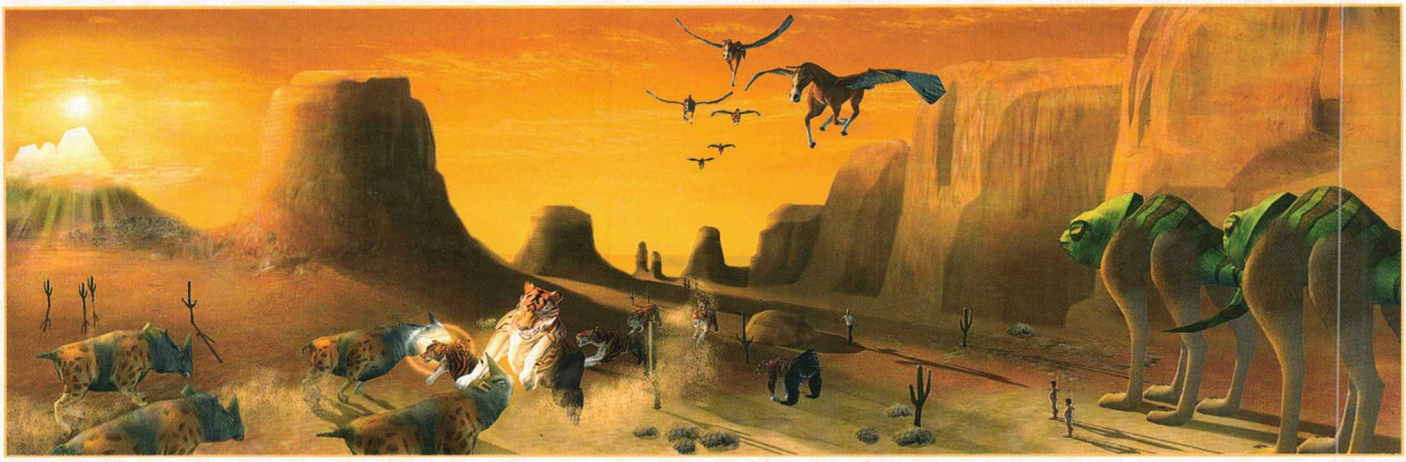
Ако сте отговаряли предимно с "Д" - Защо прочете този тест? Имаше ли смисъл, след като не отговори на нито един въпрос? Как може да знаеш кои са грешните отговори, след като не знаеш кой е правилния? Зададох ти три въпроса, с които, не се съмнявам, ти не си съгласен. Но твоето мнение няма никаква стойност, защото ти отдавна си там, долу, на дъното на пропастта и продължаваш да копаеш сухата земя, с желанието да пропадаш все по-дълбоко и по-дълбоко. Не съм съгласен с теб!

**Demonheart**

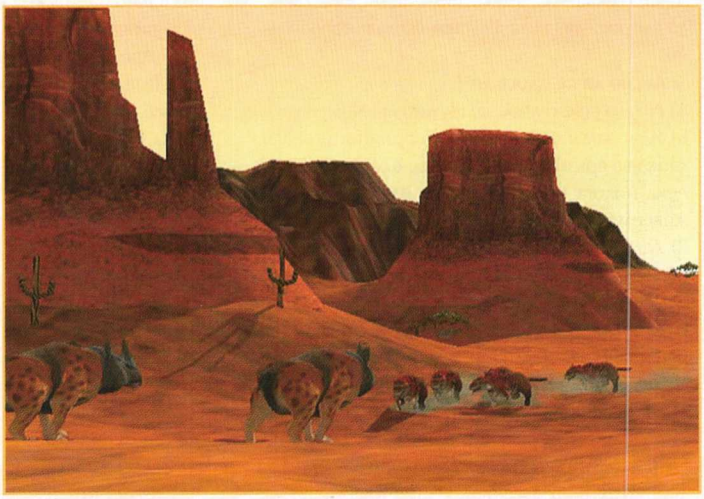
# GAMESTOCK 2001

## ОТ МАЙКРОСОФТ С ЛЮБОВ

**Всяка година по това време софтуерния гигант отваря врати за да покаже на света какво ново му крои в света на развлекателния софтуер. За разлика от предишните години обаче, на тазгодишното изложение акцентът падна основно върху новата конзола на Бил Гейтс и компания - X-Box. Въпреки това PC заглавията, показани на изложението бяха повече от обещаващи. Ето ви един кратък поглед върху най-интересните заглавия.**



## Sigma



Камерата се спуска плавно над великолепно рендвана 3D природна сцена - остров, покрит с тропически гори и водопади, широки долини и тучни поля. Стада от зебри препускат през равниците, а след това се разпръскват когато група лъвове се спускат върху тях. И тогава става страшно ...

Сигма предоставя в ръцете на играчите възможността да манипулират генетичния код на над 40 животински вида, създавайки по този начин нови създания, които да хвърли срещу враговете си. Гореспоменатите лъвове ще тичат много по-бързо ако им дадете крака от гепард. От своя страна зебрите биха могли да се защитят от лъвовете ако имаха змийски глави. От показаното на Gamestock е видно, че 3D моделите на вашите генетични произведения ще се държат и бият така, както очаквате от тях - в зависимост от наличните си органи. Според всички колеги от западните медии, присъствали на изложението, Сигма не е само оригинална концепция, но и великолепно техническо изпълнение. Остава само да видим дали наистина е така. Искам да припомня на тези от вас, които са пропуснали този факт, че Relic напуснаха издателите си Sierra и се настаниха при Microsoft, въпреки големия успех на предишната им игра Homeworld. Причината за това бе именно Сигма - спецовете от Sierra преценили, че този проект е прекалено, как да кажа, нестандартен. Странно защо ли?

## Zoo Tycoon







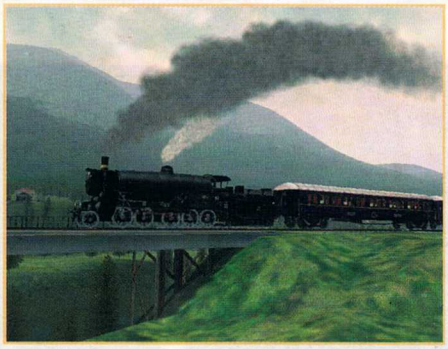
Най-новата игра, която дебютира на Gamestock е Zoo Tycoon - заглавие, което ще позволи на играчите да построят и управляват тяхна собствена зоологическа градина. Подобно на Roller Coaster Tycoon, основната цел на играчът е да привлече достатъчно посетители в зоопарка си, като същевременно им осигури развлечения и забавления за да ги направи щастливи. Естествено не трябва да забравяте и животните, на които трябва да осигурите подходящ хабитат и нормални условия на живот, както и да следите да не стане някоя сериозна издънка, като например да забравите да затворите клетката на лъва след като сте го нахранили. Всички почитатели на бизнес симулаторите ще имат нов повод за радости в най-скоро време.

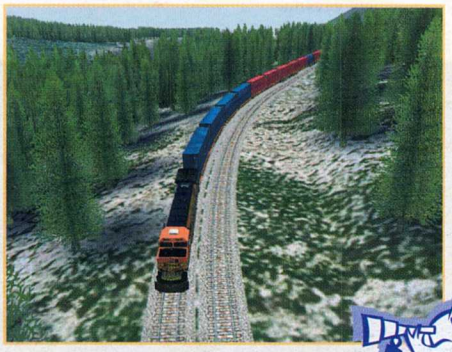
# Microsoft Train Simulator

Ето една игра, за която Майкрософт твърдят, че се разработва само и единствено заради почитателите на влаковете. Това заглавие е насочено към точно определена група хора, които никога не биха си купили игра, но биха дали всичко за любимите си локомотиви. Влаковият симулатор ще предлага същата дълбочина и реализъм, както ще осигурява Flight Simulator-а. Играчите ще имат възможност да заемат ролята на пътник или машинист в избраната от тях композиция, със съответните възможности и умения. Влаковия симулатор абсолютно точно ще възпроизведе локомотиви и композиции от зората на железопътния транспорт до най-модерните и свръхбързи влакове-стрели. Това се казва игра за маниаци.





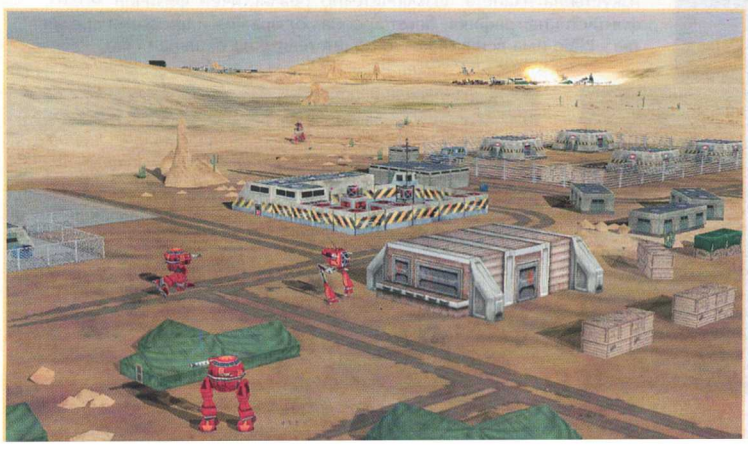




# MechCommander 2



"Става въпрос за мощ. Става въпрос за МАЧКАНЕ НА НЕЩА!" крещи Mitch Gitelman, екшън гуруто в развлекателния клон на Майкрософт, докато обяснява последната игра от BattleTech/MechWarrior вселената. Вместо да управлявате един робот, както е в поредицата MechWarrior, MechCommander 2 е тактическа игра, в която играчът е извън битката, но командва цял отряд от механичните исполини. Дали ще се възползвате от особеностите на терена за да придобиете стратегическо предимство, или просто ще вдигнете във въздуха някои и друг тон земна маса, докато си създадете такова е ваша работа. Като цяло, очертава се едрогабаритен екшън с доста фойерверки.

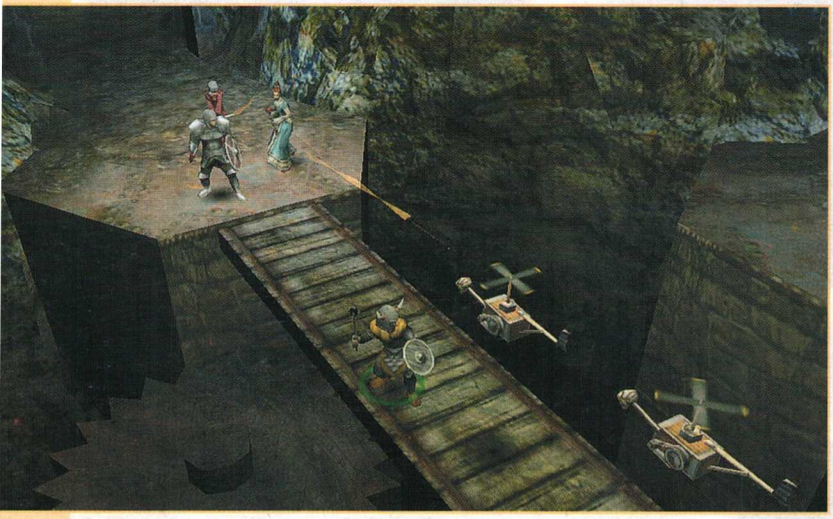




# Dungeon Siege

"Целта ни е да обединим дълбочината на старите ролеви игри с динамиката на новите". Това са думи на Chris Taylor, ръководителя на проекта Dungeon Siege. Тази игра запали любопитството ни още на миналогодишното E3, когато бе показана за пръв път, и продължава да тормози сънищата ни. Действието в нея ще се развива в изключително детайлен 3D свят, които ще е на разположение на играча да го изследва. Нелинейни мисии, неусетно преминаване от дълбоки подземия в китни гори, многобройни и коварни противници - това са само част от нещата, които можем да очакваме от Dungeon Siege. Chris Taylor обяснява, че тази игра няма да е сложна като Baldur's Gate да речем - тя ще има много сериозен ролев елемент, но ще е по-близко по действие до Diablo. При все това, на играчите ще бъде предоставен геймплей с невероятна дълбочина. Dungeon Siege е едно от най-обещаващите и очаквани от нас заглавия за тази година. И ако си спомним за успеха на Total Annihilation (Chris Taylor беше водещ дизайнер в Cavedog по онова време), мисля че можем спокойно да се доверим на г-н Taylor и да дочакаме есента.

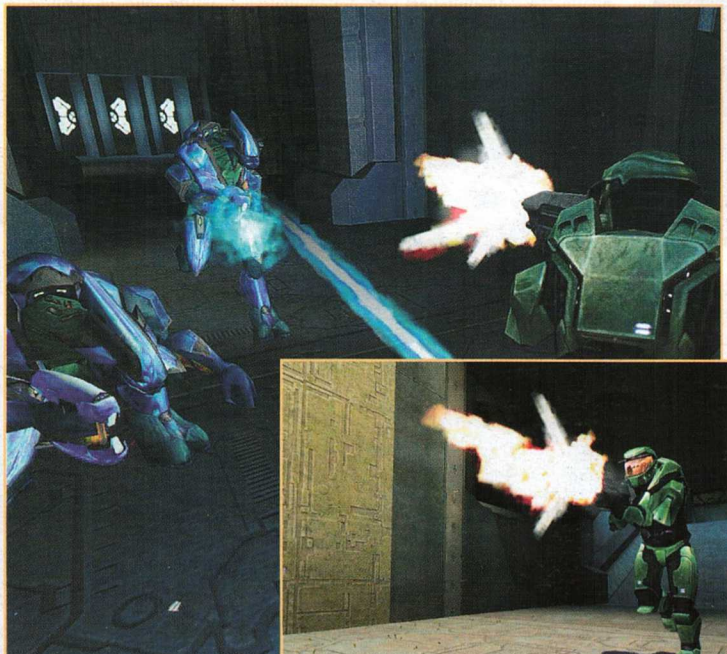






# HALO

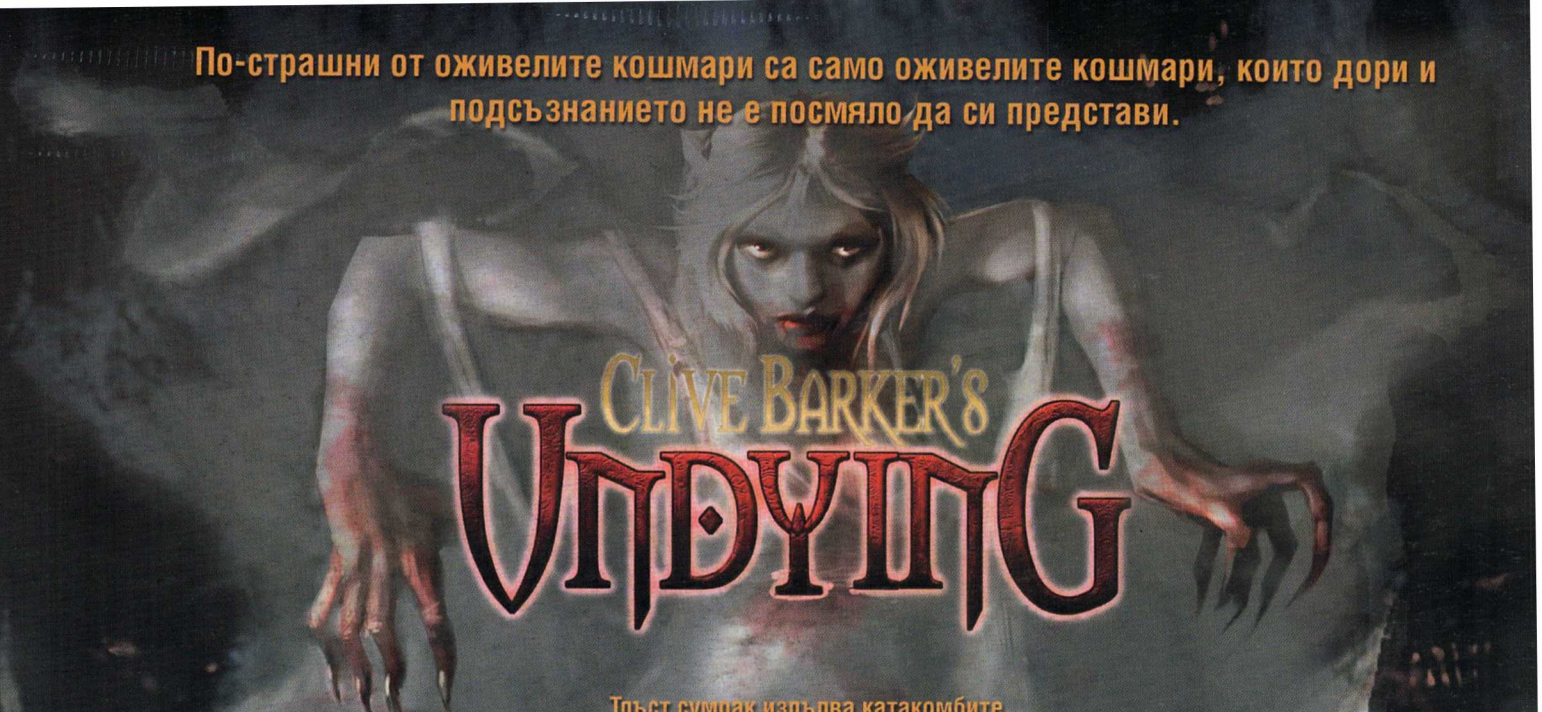
Точно така, Halo - една от най-очакваните игри за последните две години. Всеки един от нас е въздишал и се е прехласвал по великолепните снимки от играта. Две неща станаха абсолютно ясни на Gamestock-а - първото е, че Halo еволюира във First Person Shooter, въпреки че досега бе лансирана като third person. Да, първо лице ала Quake. Второто нещо е потвърждението на факта че играта ще излезе първо за X-Box, а чак след това и за PC. Здраве да е, ние сме готови да чакаме. Играта ще предложи на феновете невероятен екшън в далечните краища на галактиката, където хората са изправени срещу извънземна раса, а залогът е тайните на древна цивилизация, скрити в недрата на пръстеноподобна изкуствена планета. Изключително реалистичен физичен модел, фантастична графика, богат арсенал от оръжия и превозни средства - Halo има всичко, което почитателите на екшъна искат.







**По-страшни от оживелите кошмари са само оживелите кошмари, които дори и подсъзнанието не е посмяло да си представи.**



# CLIVE BARKER'S UNDYING

Тлъст сумрак изпълва катакомбите.

Усукал се е гладно около предметите, поглъща хищно форми и цветове, пода, тавана, стените...

И мен.

В океана от мътен лепкав здрач, обгърнал ме плътно, сетивата ми са удавници, съпротивляващи се диво на притегателната сила на дълбините.

Където дебне Смъртта.

ТУК! Тук дебне тя. Чувствам го. Зная го. Чувам я!

Как драска с нокти някъде около мен. Долавям зловещото й присъствие в страховития вой, който ехото размножава в каменните тунели на катакомбите и смразява кръвта ми. В странните епизодични шумове, отекващи отчетливо в съзнанието ми, ровичкащи да намерят скритите там кошмари и да проправят пътя на лудостта. Ледения й дъх ме облъхва предупредително, яхнал крилете на изскочилите от околната непрогледност огромни прилепи и сърцето ми пропуска един такт. Пронизителните им писъци заглъхват някъде назад.

Сам съм... В мрака... Сляп... Уплашен... Материалният свят се е свил до крехката черупчица на собственото ми, разпадащо се Аз.

Останалото е само ужас.

Раздвижвам се преди да съм полудял. Побягвам. Стъпките ми оглушително прокънтяват, а ехото ги разнася, събуждайки изгаряща трескавите ми мисли тревога.

За онова, което може да ги чуе! Което се спотайва, причаквайки ме в тъмнината.

Филизите на паниката - ехиден Юда - плъзват като зараза и снасят яйцата на истерията в бездруго истеричните ми мисли. Миг по-късно хиляди студени тръпки се излюпват. Плъпват по гърба ми. Впиват малките си мразовити зъбки в гръбнака ми...

Студът прониква чак до костите.

Бягам, бягам, бягам...

Прокобен животински кикот ме приковава на място. Отговаря му и още един. Няма създания на този свят, способни на подобни звуци.

В гласовете са втъкани нотите на Преизподнята. Трескаво се оглеждам. Безпосочният бяг ме е отвел в порутена зала. Долавям смътно контурите на пречупени колони и каменни отломки. Мракът грубо изнасилва треперливата светлина на няколкото мъждукащи факли, караща го да изглежда още по-плътен и застрашителен. Разнася се гърлено ръмжене. В тъмното нещо се раздвижва.

Две парчета мрак ненадейно се откъсват, превръщат се в демонични сенки и се мятат към мен с огромни подскоци.

Отстъпвам инстинктивно и под краката ми се разнася хрущене. Хвърлям бърз поглед.

ЧОВЕШКИ КОСТИ!

Стъпвам по човешки кости... Стотици, хиляди човешки кости! Подът е постлан с тях - сюреалистичен килим, набъбнал на места в огромни купчини Отвсякъде ме посреща ироничната усмивка на Смъртта и пустотата на празни очни кухини.

Нямам време да се замислям дали ще попълня колекцията. Обръщам гръб на купчините стара смърт се приготвям за раждането на новата - моята или на двата кошмарни комплекта от стоманени мускули, огромни нокти и зловещо ухилени зъби, откопчили се от ревнивата прегръдка на мрака, носещи се настървено срещу ми.

Поемам дъх и вдигам пистолета. Ще ми се обаче вместо него да стискам топ.

Бързо прехвърлям през ума си подходящите магии.

Никога не съм се чувствал толкова гол и беззащитен - единствено мисълта за близкия Save ми помага да не се разкрещя истерично.

В този миг някакво тракане зад мен изправя космите на тила ми.

От купчините бавно започват да се надигат скелети...

Автор: FREEMAN

Шутър, Екшън, Адвенчър, интерактивна хорър-приказка?...

Жанрови имена и определения избухват като малки експлозии в пустотата на ума ми докато се опитвам да реша като какво да ви представя Undying. Всички те, в една или друга степен, се отнасят до играта, само дето... не казват всичко.

Тя наистина е First Person Shooter, поне що се отнася до перспективата от първо лице и наличието на оръжия, с които шутването става възможно. Но не е само това!

Тя наистина е и Екшън - дотолкова, доколкото екшънът не е свързан само с шутването, а активно се гради и от наличието на цял комплект нападателни и защитни заклинания. Но не е само това!

Тя е и Адвенчър - най-малкото защото ще се изправите пред приключения и загадки, изискващи, освен агресия, наблюдателност и досетливост. Но не е само това!

Някои от вас, като мен, дори могат да я възприемат и като мрачна, страховита хорър-приказка, в която късметът им е дал възможност да попаднат и да вземат основно и дейно участие. Но ТЯ не е само това!

Усещам, че нещо в определенията все не достига, нещо едва доловимо ми се изплъзва, но съм неспособен да го формулирам или уловя.

Хм, не ми е за пръв път да стоя объркан, търсещ правилните думи, но този път е по-различно. Ей, богу, този път наистина е много по-различно.

В тесните рамки на сухите термини вселената на Undying просто не би могла да се побере.

Затова ще опитам така:

**Играта, която за броени дни достигна деветото място в класацията на PC Data за най-продавано заглавие**

**Историята.** Тя е замайваща, силна, агресивна - като аромата на старо вино. Свенлива като младо момиче, което бавно ще пуска дрехите си на пода - една по една - в мрака. Докато накрая той остане единствената й одежда. И тогава - в последната сцена - вие ще светнете нощната лампа и ще ахнете. Така ще бъде, ще видите. Ще бъде хубаво.

Говорейки за нея трябва да призная, че тя не би могла да съперничи на най-добрите образци в RPG-жанра например, но за 3D екшън е просто прелест. Тук задължително трябва да отдадем заслуженото на Клайв Баркли - нашумял на запад писател, за когото Стивън Кинг се изказва със суперлативи и който е в основата на сценария на Undying. Фабулата е богата, динамична, с неочаквани обрати. Нишката й се прокрадва през няколко различни свята - всеки със своя собствена атмосфера и предизвикателства. Следвайки я ще посетите различни места, ще се сблъскате с какви ли не противници, ще преодолявате препятствия и ще разгадавате загадки; постепенно ще разплитате стегнатите й възли, елегантно сплели минало и настояще в едно неповторимо приключение. Очакват ви спиращи дъха пътешествия в пространството и времето. Очаква ви среща с ужаса, но също и с екстаза на избавлението. Завиждам ви, приятели.

Undying е играта, която щеше да остави късче празнина, да се превърне в едно от многото миниатюрни липсващи парченца в пъзела на духовната ми същност, ако не я бях изиграл. Без нея някаква частичка от емоционалната ми съвкупност завинаги щеше да остане сиротна и недокосната. Случвало ли ви се е да се сблъскате със ситуация, книга, филм, картина, музика... игра, за която по-късно да осъзнаете, че е била единственият ключ, способен да отключи дадена ключалка в душата ви. Ето такава игра е Undying. Поне за мен.

И ако това не ви е достатъчно прочетете следващите редове.

* * *

*Октомври, 1023 година. Мрачна буреносна нощ. Мальк платноход отнася Патрик Галауей към мистичната земя на друидите - бреговетe на Ирландия. И към срещата му със съдбата.*

*Патрик е на път, за да изплати един стар дълг. Към един стар приятел. Дълг за живот. От време, чиито кошмари продължават да го преследват; време оставило кървящи язви в душата му, вградено в*




Unreal енджин! Коментарът е излишен




Щитът ми се разпада под ударите на туземната гад




Едно от многото ужасяващи създания в Undying




Финалният бос. Пригответе си достатъчно динамит.

*грозния белег, разсичащ дясната половина на лицето му, посяло умората печал в дълбините на очите му. Времето на първата световна война.*

*Патрик и Джеремая са в специалния отряд за борба със суеверията и разследване на свръхестествените явления. Незнайни същества са започнали да се появяват ненадейно нощем сред войниците и също тъй необяснимо изчезват, оставяйки след себе си кървава вакханалия. Вдейки една вечер те са нападнати и тогава - сред ужаса - Джеремая спасява живота на своя приятел, рискувайки своя.*

*Дошло е време дългът да се върне. В имението на Джеремая се разиграват страни, кървави събития и той отправя своя зов за помощ към единствения човек, за когото е сигурен, че може да му помогне - обладаващият свръх-естествени способности Патрик...*

Тук интрото свършва и започва... СТРАХЪТ!

* * *

Мога да ви опиша Undying като се спра само на един-единствен елемент в нея.

Просто защото всичко останало е подчинено - само и единствено - на него.

Именно в начина на изграждането му се крие гениалността на създателите на играта и уникалността на самата нея.

**Левъл-дизайнът** е сред най-добрите примери за това как трябва да се подхожда към този аспект в една игра. Огромни открити пространства се редуват с мрачни, понякога клаустрофобични коридори, подземия, етажи и прекрасно подхранват тягостното чувство за нагнетяване на напрежението, към което авторите откровено са се стремели почти през цялото време на играта. Психологически погледнато тактиката им е превъзходна: Джапате си, значи, жизнеутвърждаващо и що-годе бодро по открития терен - който е съвършено пресъздаден природен пейзаж - с хълмовете му, долчинките, гънките и равните му участъци - когато, да речем, по билото на близкия рид забелязвате движение. Миг по-късно дочувате и воя на изчадията, размотаващи се наоколо във ваша чест. Вече сте нервни, но чувството за широта и мисълта, че имате достатъчно пространство за маневриране ви дава кураж. Следват няколко скоростни нападения, с които евентуално се справяте, но които набързо ви доказват, че оптимизмът ви е твърде оптимистичен [ :-) ] и ето, че точно тогава - с разклатена увереност и покълнал страх - играта ви набутва в някакво тъмно местенце, било то замък, къща, храм, обор, пещера, катакомба... и ви оставя насаме с мрака и твърде многото посоки, от които нещо кошмарно може да ви налети. Перфектно изпълнено.

Хе-хе, хитреци! Но гореспоменатото, както и сами се досещате, се отнася главно до находчивостта на дизайнерите да съчетават открити и затворени пространства. Ако трябва да кажа нещо за самите нива то ще е: великолепни.

Разчупени, богати, разнообразни като вътрешна архитектура, детайлни и оригинални - нивата са сред основните градивни елементи на разкошния Геймплей. Стъпките ви ще отекват по коридорите и залите на висящи във въздуха храмове и остатъци от сгради, ще прогонват тишината в черни тунели и подземия, ще изтръгват протяжен стон на агония от прогнилите дъски в отдавна изоставени здания, ще претичват по стълбища, площадки, гредореди и покриви, шумът им ще се губи сред тревите, но където и да ви отведат ви обещавам едно: НЯМА да ви е скучно!

Виждате ли, в Undying има точно три неща, които са брутално яки:

Историята, архитектурата на нивата и звуците. Ако изключим това, всичко друго в нея, малко или много, е стандартно. И дори да приемем, че останалите компоненти са на едно добро ниво (което си е точно тъй), то те в никакъв случай не са нещо изключително и разгледани поотделно - всеки сам за себе си - не обясняват защо Undying е толкова впечатляваща игра. За да си отговорите на въпроса, просто трябва да се досетите, че в предходното изречение ударението пада върху "поотделно".

Undying наподобява прекрасно сработен и дисциплиниран тим, в който всички са устремени към една цел, в който всеки има своя роля и стриктно се придържа към нея. В случая отборът се състои от елементите на играта, а целта се нарича:

## atmosFEAR

Веднъж Whisper използва този каламбур в една от статиите си. Още тогава той стана емблематичен за игри като Undying. Не се сещам за друга дума, в ко-

**Звукът.** Криминалистите казват, че понякога много по-показателно е не това, което го има, а онова, което отсъства на местопрестъплението. И ето как се случва една липсваща на лавиците книга, да се превърне в отправна точка за разрешаване на случая. Е, поне в романите така става.

Всъщност Undying не е най-богатата на звуци игра. Ако беше, нямаше да е същата. Сред какафония от шумове, един шепот, едно проскърцване, един животински рев или обикалящите наоколо стъпки просто не биха имали същия ефект. Тук отново всичко е подчинено на атмосферата. Като изключим някои от нивата, в които се движите под съпровода на усилващ се и заглъхващ барабанен съпровод, в Undying основният фон е тишината - и именно тук ще осъзнаете в пълна степен, какво означава тя внезапно да се взриви от трясъка на разбития прозорец, през който ненадейно нахлува една от кошмарните гадинки и се хвърля, разтворила грозна паст към гърлото ви. Но онова, което е дарено със звук просто ще ви разхлаби ченето. Играта има може би най-доброто озвучение, което изобщо може да бъде постигнато днес.

По отношение на звука не са правени никакви компромиси, той просто е перфектен. Достатъчно е да чуете грохота на светкавиците, шума на изливащия се дъжд, гласовете...

Ах, гласовете... - не знам, не знам какви актьори са наети за озвучаването, но по-професионално свършена работа наскоро не съм срещал. От това по-реалистично означава да сте се насмукали с трева.

Прокълнатото семейство. С всеки един от тях трябва да се справите



**Враговете.** Няма да се спирам надълго върху тях, но ще кажа, че разнообразието е доста голямо и обхваща дори и растителния свят в лицето на растения-убийци. Освен стандартните скелети, както и няколкото чешита кривнали от правия път монаси, пирати и магьосници, в играта има един куп изчадия на Ада, чието описание би представлявало солидно предизвикателство към речниковия ми запас. Тук ще спомена единствено странните сухоземни риби, които имат навика съвсем неочаквано да ви връхлетят с подскок от някоя сянка и да впият многозъба паст слабините ви. Да ви кажа честно направо съм се превивал на стола при вида на онова, което му се случва на героя докато наблюдавам смъртната анимация и мисълта, какво ли е да си на негово място. Що се отнася до поведението и изкуствения интелект на гадините, с риск да се потретя или попетя ще кажа, че те изцяло са подчинени на атмосферата и внушението. В повечето случаи единственият ясно изразен стремеж у тях е да ви видят сметката, при това доста настървено илюстриран, но има и изключения - хората са умни - крият се, дебнат, сменят оръжията си в зависимост от ситуацията. Всеки враждебно настроен субект в Undying има специфично поведение и стил.

**Оръжия и магии.** Нищо особено по отношение на оръжията. Пистолет, рязана пушка, арбалет, едно странно пушкало във вид на драконова глава, което играе ролята на нещо като гранатомет защото изстрелва зарядите си по параболична траектория, шашки динамит, коса (единственото оръжие способно да се справи с босовете) и... кажи-речи изчерпваме арсенала. Характерното е, че някои от оръжията имат алтернативна стрелба, като например арбалета в алтернативен режим е със zoom. Друга особеност е, че оръжията могат да се зареждат с различни амуниции - например пистолетът може да стреля с обикновени и сребърни куршуми, пушката със стандартни и експлозивни патрони (вторите запалват противника). Големият плюс тук е, че оръжията са реализирани изключително реалистично - имам предвид най-вече времето за презареждане, щетата, която нанасят, както и фактът, че разстоянието оказва влияние върху нея и върху точността. И тук имаме зониране на пораженията. Изстрел в главата задължително е по-ефективен.

По-голям интерес представляват магиите. Те са нападателни, защитни и пасивни. Сред нападателните са ectoplasm, lighting, soul-storm - изстрелвате срещу врага съответно плазма, светкавица и взривяващи се черепи (последната безспорно е най-добрата).

Защитните се изчерпват с магията shield, която едва ли е необходимо да обяснявам какво представлява и замества далеч по-ефикасно липсващите в този екшън брони.

Пасивните са Scrue (нещо като второ зрение - изключително полезна при разкриването на някои тайници и секрети. Освен това заклинанието обогатява по един неповторим начин играта и историята, но как ще ви оставя сами да разберете) и haste.

Най-оригинална обаче е Invoke. Чрез нея можете да съживите за кратък период убито от вас създание, стига да не е немъртво. Немъртвите магията убива (единственият начин да пречукате перманентно скелетите, иначе пак се съживяват), а приложена върху хората приживе ги кара да се самоубиват, след което можете да ги съживите, за да ви служат.

Тук задължително трябва да отбележа, че магиите могат да се ъпгрейдват. Осъществява се посредством специални камъни - amplifier-и, които ще намирате из нивата.

В заключение ще добавя, че по отношение на оръжията и магиите в играта е постигнат прекрасен баланс, изразен най-вече в комбинацията и симбиозата между тях. Но в това ще се убедите и сами. Само ще кажа, че Undying е първата игра, която дава възможност да се атакува врага ЕДНОВРЕМЕННО с три неща - оръжие, магия и динамит.

Унагледено действието на магията Invoke. Този пират е принуден да се самоубие



ято да е нагнетено толкова съдържание и която така красноречиво да обрисува играта. Не ме е било страх по такъв начин от времето когато играх първите нива на The Wages of Sin.

Не, не, чуйте ме. Има различни видове страх - страхът в Alien vs Predator е нещо съвсем различно. Страхът в Undying не прилича на него, не прилича на страха в Half Life или в Resident Evil, не е и като този в System Shock. Той е като страха във филмите на Хичкок. Страхът роден в тъмното, в което дълго време не се случва нищо, докато в съзнанието като ръждиви пирони се забиват скърцащи, плашещи звуци, за да превърнат в един момент самообладанието ви на пихтия, когато изведнъж действията на екрана отприщят стаената си динамика и се развият с ужасяваща скорост, а дълго трупаното напрежение се превърне в ужас.

Ето това е Undying (поне в по-голямата си част) - Атмосфера. С това ще я запомня. И именно на тази атмосфера е подчинено всичко в играта.

Затова тя е създадена с Unreal енджин - защото само подобна платформа може да пресъздаде прекрасните й текстури и тъмната й, мрачна - зловеща красота.

Затова оръжията в играта ще ви се сторят слаби - за да не ви дадат нито веднъж възможността да се изправите срещу враговете си със самочувствието на всепомитащ и недосегаем.

Затова звуците са сред най-добрите, които съм чувал - за да ви накарат да се почувствате там - вътре!

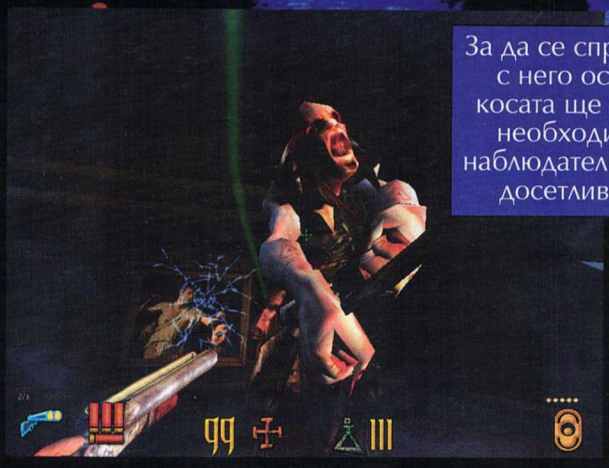
Затова и създанията са замислени по такъв начин - да се сливат с околността, да се появяват неочаквано, да изникват изненадващо и непредвидимо от земята; да не притежават инстинкт за самосъхранение и кой знае какъв интелект, но да имат настървеност и кръвожадност в изобилие - за да не ви се иска да стоите там - вътре. Но и да не можете да напуснете, приковани от притегателната сила на перфектното приключение.

И тук ще си позволя да цитирам Алекс, който каза нещо от рода:

"Цялата механика на играта е съсредоточена в градежа на атмосферата".

И дори да не запомните нищо друго от тази статия, запомнете поне това!




За да се справите с него освен косата ще са ви необходими наблюдателност и досетливост

**Графика, Интерфейс, Геймплей и всичко останало...**

За графиката няма какво толкова да се каже. Unreal енджин. Всичко е ясно. Никакви забележки. Не знам дали от шотовете личи, но Undying е една наистина много красива игра. Текстурите, начинът, по който е анимирана всяка живинка, визуализацията на оръжията и магиите, детайлността, ОТСЪСТВИЕТО на бича на съвременните 3D игри - клипингът - всичко това прави Undying ако не графичен шедьовър, то поне едно заглавие с впечатляваща визия.

Интерфейсът също е на обичайно за играта високо ниво. Не срещнах никакви трудности нито при нагласянето на конфигурацията от клавиши, нито при боравенето с отделните му компоненти. Учудващо елегантно - посредством проста комбинация между клавиш и мишка - е решен и въпросът с бързия избор и смяната на оръжията и магиите. Удобен! Е ключовата дума тук.

Геймплей. Тук бих могъл да се разпростра на дълго, но ми се струва, че из статията ще намерите достатъчно примери, илюстриращи какво означава да играеш Undying. Бих искал да отбележа, че хорър-атмосферата няма да ви съпътства до края. Играта е разделена на няколко игрални свята, между които ще сновете, следвайки сценария - всеки със своя собствена атмосфера и излъчване, всеки със свой собствен геймплей. В последната една трета тя става повече екшън и напрежението ще ви поотпусне. Една от малкото ми забележки е свързана със стандартизирането на Геймплея след един определен период, когато ъпгрейдвали до дупка магиите се разхождате с постоянно активиран щит (магията Shield) и заредили най-мощното си заклинание (scullstorm). Именно тогава играта се превръща повече в екшън, но за жалост доста еднотипен. Въпреки това Undying не страда кой знае колко от този недостатък - увлекателната история и голямото разнообразие от игрови ситуации и нива няма да ви позволи да скучаете. В края на тази секция оставям и лошата новина - не е предвиден Мултиплеър.

Но знаете ли какво? Случвало ми се на няколко пъти в подобни случаи, за други игри, да споменавам, че това няма никакво, ама никакво значение, защото играта и така е великолепна. Никога досега тези думи не са носели толкова много смисъл.



# UNREAL 2

Автор: WHISPER

След много слухове и недомлъвки, най-сетне успяхме да се сдобием с потвърдена информация относно едно от най-очакваните заглавия за последните години - Unreal II. Няма да се впускам в излишни отклонения, а директно ще мина по същество, тъй като има доста да се каже, а мястото е малко.

Unreal II ще използва най-новата Unreal технология (т.нар. Unreal Warfare, за когото писахме преди време), на базата на която ще се опита да обедини силната фабула и соловата игра на оригиналния Unreal с великолепния мултиплейър на Unreal Tournament. Въпреки, че играта се води за продължение на Unreal и действието в нея ще се развива в същата игрална вселена, главният персонаж и мястото на събитията ще са коренно различни. Играчът ще влезе в ролята на граничен шериф от Теранската Колониална Управа, отговарящ за сигурността и безопасността на колонистите в отдалечен сектор на Космоса, чието заселване току що е започнало. Вашите работодатели

**UNREAL 2**

**Производител**
Legend/Digital Extremes

**Разпространител**
Infogrames

**Жанр**
first person shooter

**Internet**
www.unreal2.com

**Дата на излизане**
2002 година

**Сдъвкано и ...**

Продължението на Unreal отново ще предложи уникално single player преживяване и много добър мултиплеър





- базираното на Земята Гражданско Правителство - е слаб и незначителен играч на Теранската политическа сцена, доминирана изцяло от корпоративни фракции и от могъщата Теранска Армия.

Във вашия сектор всичко е спокойно - ежедневните патрули на тричленния ви екипаж (пилот, механик и разузнавач) не дават никаква индикация за неприятности. За съжаление много скоро всичко се обръща с краката нагоре. Сякаш изведнъж проблемите започват и мирното късче космическо пространство се превръща в център на ожесточени сражения между пет космически раси, различни наемнически групировки и ударни отряди от Теранската Армия. Източникът на проблемите е откриването на непознати реликви, остатъци от отдавна изчезнала цивилизация, които са разхвърляни на седем от планетите в сектора.

Играчът несъзнателно се оказва въвлечен в този конфликт - той трябва да защити колонизаторите, да опази артефактите от лошите и да разреши загадката на тези странни и могъщи извънземни предмети..

Соловата кампания ще се разгръща чрез поредица от мисии, обвързани със силен сценарий. Полето на действие в тези мисии ще е изключително разнообразно - сред руините на древен извънземен град, дълбоко под земята в прилежно издълбани тунели, на повърхността на вулканичен свят или на борда на вражески космически кораб - общо над десет различни уникални терени, всеки с характерен облик и дизайн. Всички мисии ще бъдат предхождани от подробен брифинг, а в много от случаите и с игрална анимация, подобно на тези от No One Lives Forever.

Една от най-основните цели на създателите на Unreal II е да създадат игра, която да е динамична, интензивна, с ескалиращо напрежение, но и същевременно да разкаже история - с интересни персонажи, със сериозни взаимоотношения помежду им и със сериозни проблеми. Поголяма част от взаимодействието между персонажите ще се осъществява между отделните мисии. Освен това ще има и специални моменти по време на бойните мисии, когато взаимодействието между отделните герои и развитието на фабулата ще са основният фокус на геймплея.

Както вече споменахме, главният герой в Unreal II няма да е сам - с него ще са верните му другари от

## ЕКИПАЖА НА АТЛАНТИС

Не'Бан е вашият пилот - инопланетно създание с особен характер, кофти настроение и лоши навици. Исаак е механикът на кораба - човекът, които се грижи за поддържането на всички системи в оптимално състояние. Освен това Исаак е този, които ще отговаря за цялата екипировка и въоръжение на главния герой. Айда е 'призрак' - екзотична бивша служителка на Военното Разузнаване с тъмно минало. Всеки един от тримата си има собствена самоличност, собствена история и мотивация. Не'Бан, Исаак и Айда работят заедно от доста време и с течение на играта често ще разговарят помежду си и ще споделят мнения с главния герой.

## ГЕЙМПЛЕЯТ

Соловата кампания на Unreal II ще се разгърне чрез 13 мисии, свързани със силен сценарии. Всяка една от тях ще пресъздава различна тактическа ситуация - играчите ще могат да участват в освобождаване на заложници, в охрана на цивилен конвой, в масирана директна атака срещу вражеска база, в защита на населено място срещу противниково нападение, тайно проникване и разузнаване, както и в класически за жанра мисии от типа "намери и унищожи". След всяка мисия, играчът ще се завръща на борда на кръжащия в орбита кораб Атлантис, където ще получава инструктаж за следващата задача, ще изследва и идентифицира намерените по време на предишните мисии предмети и оръжия, ще обменя информация с членовете на екипажа, ще допълва и променя екипировката си.

Освен обвързаните с историята мисии, играчът ще може да участва в три включени в играта турнира, където ще се съревновава с ботове на мултиплейърни карти(нещо като соловата игра в Quake 3).

Самият режим на игра в мрежа ще бъде изключително силно застъпен, за разлика от оригиналния Unreal. Четирите основни мултиплейър режима са както следва! - deatmatch, team deatmach, last man standing и capture the flag. Освен това ще има и един специален режим, за когото обаче пичовете от Legend и Epic не са особено склони да говорят на този етап. Е, това не значи, че не успяхме да изкопаем нещичко за него. Той ще бъде комбинация между екшън и стратегия. Идеята е за отборна игра, в която противниците ще се борят за контрол над планети и гореупоментаите артефакти. В основата на играта ще лежи използването на нанотехнологични репликатори, чрез които могат да се създават все по-съвършени оръжия и екипировка, като автоматични картечни установки, силови полета, радарни сензори, разузнавателни и сервизни роботи и много други. В началото на играта, участниците ще избират измежду три играли класа, като в зависимост от това ще имат различна роля. Освен това в зависимост от избрания клас, играчите ще имат различ

на скорост на движение, ще могат да носят различни брони, да ползват различни оръжия и т.н. Всички класове, раси, умения, оръжия, екипировка и други ще бъдат представени в соловата кампания, където играчите ще могат да се запознаят с тях. Tribes?! Хм, тепърва предстои да разберем.

## ТЕХНОЛОГИЯТА

Без да изпадаме в много подробности и технически термини, ще изтъкнем някои от основните новости в технологията на Unreal II. Първото и най-очевидно за играчите нещо е увеличеният брой полигони, използвани за моделирането на всички обекти в играта. Според авторите от Epic тук говорим за десеторно увеличение на полигоните, което звучи направо невероятно, но ако се вгледате в снимките от играта, ще видите, че май наистина е така. Изцяло новата система за генериране на терени ще позволи изобразяването на огромни открити пространства и природни сцени в цялата им прелест и детайлност. Революционна система на скелетна анимация, разработена от екипите на Epic и Digital Extremes ще даде в ръцете на дизайнерите невиждани досега възможности за вдъхване на живот в персонажите - от движенията на телата до израженията на лицата им. Не на последно място тук трябва да се спомене и новата система за моделиране на частици, чието основно приложение ще намери място в създаването на убедителни и истински изглеждащи огън, пушек, различни тъкани и материали (кожа, плат, метал, стъкло), коса, както и различни атмосферни състояния. Списъкът с новостите и подобренията е огромен, но тук не е мястото да се спираме на всички тях. Остана само да спомена и подобрения изкуствен интелект на управляваните от компютъра персонажи (NPC) и противници, за които тепърва ще бъдат изнесени подробности. Като имаме предвид, че Unreal, а след него и Unreal Tournament бяха двете игри, които последователно вдигнаха летвата в този аспект, можем спокойно да изчакаме подробностите - едва ли пичовете от Epic и Legend ще ни разочароват.

## ОРЪЖИЯТА

Арсеналът в Unreal II ще включва някои от задължителните за жанра оръжия; към този момент са потвърдени класическия вече Rocket Launcher, високоскоростна картечница и снайпер. Освен тях в играта ще намерят място и няколко дебютанта. Като цяло ще има към 15 оръжия, като повечето от тях тепърва предстои да бъдат анонсирани.

Ето ви някои от новите играчки, които са обявени досега:

- Многорежимен гранатомет. Стреля с различни амуниции - напалмови, фрагментационни, димни, електростатични, стазисни и газови гранати. Самите гранати могат да бъдат настроени да се взривяват при сблъсък или да се настройват за детонация след определено време.

- Огнехвъргачка. Изстрелва струя от възпламенен газ, който обгръща и унищожава за секунди противника.

- Такра. Изстрелва рояк от малки метални проби с двояко действие. Първото действие е офанзивно -по желание на играча пробите могат да проследят и атакуват набелязаната цел. Второто действие е дефанзивно - ако ситуацията стане напечена, играчът може да изпозлва пробите за защита, като след тяхното изстрелване те оформят защитен пояс около тялото на героя.

- Leech Gun. Това странно оръжие изстрелва пиявици, които веднъж прикачили се върху тялото на врага го забавят, изсмукват енергийните му запаси и/или жизнените му сили.

## ПРОТИВНИЦИТЕ

Повече от 24 създания ще срещне играчът в Unreal II. Естествено, любимците от първата игра, зловещите Skaarj, отново са тук, но те са само едно от петте извънземни раси, които ще намерят място в играта. Всъщност Skaarj са единствените създания от оригиналното заглавие, които се завръщат в Unreal II - всички останали ще бъдат нови. Ето една малка част от новите врагове:

- Наемници (Mercs). Наемните войници са основната ударна сила на големите корпорации и ще се срещат във всякакви разновидности. Най-опасни и търсени са брутални компютърно управлявани кибер-бойци и елитните теранси Heavy Mercs, облечени във внушителни подсилени брони. След тях идват т.нар. "grunts" - наемници, еквивалентни на редовите бойци от теранската армия.



Те са здрави, умни, относително добре бронирани и екипирани с различни оръжия. Тези наемници са особено опасни, защото обикновено се движат на групи и могат да комуникират помежду си, което означава добра организация и екипна работа по време на битка. На най-ниското стъпало сред наемниците се заема от т.нар. Light Mecs - ниско платени нещастници, които се екипират с каквото намерят или успеят да си сглобят.

- Страйдъри (Striders). Страйдърите са странни създания - те си "отглеждат" оръжия и брони, дори и космически си кораби. Един Страйдър не представлява нищо особено - конусовиднно петно слуз на четири крака, кухо като градинска лейка и въоръжено само с редица зъби. За нещастие обаче низшите страйдъри могат да обединяват, създавайки по този начин доста по-опасните Strider Villains. От своя страна те също могат да се обединяват, сформирайки огромните и смъртоносни Strider Nemesis. Nemesis са изключително интелигентни и разполагат с доста ужасяващ арсенал. По-големите страйдъри могат да преминават през различни препятствия, изпречили се на пътя им, като се разделят на низши страйдъри докато преодолеят препятствието и след това се събират наново.

- Ен (N). Това са междупространствени извънземни създания, които могат едновременно да се намират на множество места във времето и пространството. В действителност Ен са само три, но тъй като по неизвестен начин могат да бъдат на много места едновременно, изглежда че има стотици хиляди от тях. Ен използват само пси-базирани оръжия за далечен бой и всяко едно от трите създания има различно оръжие. В действителност не можете да убиете Ен - когато застреляте някой, вие просто изцеждате енергията, използвана от него за 'сгъване' на пространството в тази определена точка.

За край на тази статия, ще ви предложим един поглед върху това как ще изглежда соловата кампания.

## 60 СЕКУНДИ ОТ SINGLE-PLAY-Я

След като слизате от рампата и се отдалечавате на известно разстояние, транспортния кораб се изстрелва нагоре, оставяйки след себе си ярка огнена диря. Спирате се за минутка да огледате повърхността на планетата Харон. Докъдето ви стига погледът виждате странни остри хълмове от лед и скали, наподобяващи гигантски шила. Вулканични отвори бълват огън, пушек и пара към сумрачното небе, на което ярко се откроява газовият гигант Янус.

Дисплеят на костюма ви светва и се появява лицето на Айда, която се намира на мостика на Атланис, откъдето ще наглежда мисията ви. "Базовият лагер се намира на 500 метра зад теб" - казва тя. "Отваряй си очите на четири."

Обръщаш се и оглеждаш останките от лагера. Огньове горят сред разрушенията и отпадъците. Виждаш следи от взривове - огромни дупки в стените, твърдия метал на които се е изкривил навън като назъбени листа на цвете. Докато се приближаваш, тъмнината, царяща във вътрешността на сградите е разкъсана от ярки заряди виолетова светлина и ритмични оранжеви проблясъци. Чуваш съскането на енергийни оръжия и познатото стакато на теранските картечници. Вмъкваш се през една от дупките в главната сграда. Приклякваш и бързо оглеждаш обстановката. Ожесточена престрелка се води между отряд от терански наемници и група извънземни - странни бронирани създания с шест крайника, които могат да бъдат само Изарианци. Всяка една от формациите е разположена в противоположните краища на командния център на лагера - огромна стая, пълна с унищожена техника и оборудване, и изпълнена със сгъстяващ се дим. Силите и на двете страни изглеждат равностойни.

Първата мисъл, която ти минава през главата е, че и двете групи не би трябвало да са тук. Сигналът за помощ, който ви доведе на Харон бе изпратен от обитателите на лагера - екипажът, които се грижеше за комуникационната станция.

И двете страни те виждат едновременно. За миг стрелбата спира и всичко е тихо. Един от Изарианците, едър индивид, които сигурно е командирът, вдига един от крайниците си за поздрав. В същото това време наемниците откриват огън срещу теб. Виждаш премигващите пламъчета от дулата на картечниците им, пушекът, искрите и парчетата от пода и стените около теб. Прикриваш се бързо зад разбит терминал, обмисляш ситуацията и вземаш бързо решение. Въпреки, че наемниците са очевидно вражески настроени, определено Изарианците са по-голямата опасност. Избираш "универсална комуникация" на дисплея на костюма си и се провикваш в микрофона "Кои отряд сте?". Наемниците спират стрелбата. "Крещящите Орли, изпълняващи поръчка на ТераКор. Кой по дяволите си ти?" "Спрете стрелбата. Аз съм на ваша страна!" Изарианците обаче са достатъчно умни да се досетят накъде отиват нещата. Само след секунда си обграден от ярки виолетови лъчи от техните енергийни оръжия. Терминалът зад които се криеш постепенно започва да се разпада под тежкия обстрел. Пускаш микрофона си за последно. "Мога да им мина в гръб - хайде да потанцуваме момчета!"

Сваляш единствената си електромагнитна граната от колана, активираш я и я хвърляш към позициите на Изарианците. Чуваш я как гръмва и усещаш как костюма ти за секунда излиза от строя вследствие на ударната вълна. Експлозията произвежда очаквания ефект - Изарианците спират стрелбата, тъй като техните комуникационни системи, костюми и оръжия са временно извън строя. Излизаш иззад прикритието си и се спускаш към позицията на Изарианците, стреляйки с автомата си през това време. Докато се приближаваш към тях, Изарианците се възстановяват от електромагнитния шок. Няколко лъча просъскват около теб. Разтопена пластмаса и метал се разхвърчат от близката стена. Приклякаш и се промъкваш още напред. Вече си им в гръб и имаш ясни мишени пред себе си. Прицелваш се в един от тях и натискаш спусъка. Извънземното се завърта и пада. В този момент наемниците изкачат иззад прикритията си и се спускат напред, стреляйки. Още двама Изарианци падат, а останалите напускат позициите си и се оттеглят надолу по коридора...



Автор: GROOVER

# MEDAL of honor

**Medal of Honor**

**Производител**
2015

**Разпространител**
Electronic Arts

**Жанр**
first person action

**Internet**
www.2015.com

**Дата на излизане**
есента на 2001г.

**Сдъвкано и ...**

От създателите на Wages of Sin идва конкуренцията на Return to Castle Wolfenstein.

Студената ноемврийска нощ бавно отстъпи мястото си на още по-студеното ноемврийско утро. Тъмните облаци се разхождаха из небето и не предвещаваха нищо хубаво. Градът под тях тънеше в мъгла състояща се от равни порции въмли дим, бълван от танковите колони и екологично чисти компоненти. Градът спеше. По-внимателното око би съзряло фигурата на мъж, притаен под дъсчения мост малко след централния площад. Утринният хлад, който от дълго време търсеше жертва, се втурна срещу вдървената от чакане фигура. Премина през коженото яке, проникна през ризата и удари право в гърдите. Човекът не издаде нито стон. Само се преви още малко и са загърна по-плътно в якето. В това време мина първият камион. По главата му се посипа душ от спечена кал и камъчета. Крайно време беше. До няколко минути ще мине и комендантa.



Когато влязох в града един от Нацистите ми поиска документите. Показах му го - .45-ти калибър



Някой намерил топлия труп и веднага съобщил на щабния командир

Мъжът отвори чантата и извади оттам няколко пръчки динамит и часовников механизъм, прикрепени с помощта на черно тиксо. Нагласи часовника на пет минути. Време беше да се измъква....

Върна се в щаба, където го потупаха по рамото и го оставиха да седне. С каменна физиономия, мъжът се стовари на стола. Един от екипа го погледна разтревожено и каза на останалите: "Момчета, хайде да ги завършим тези лицеви анимации. Няма да ни отнемат повече от седмица, а Майки ще може да изразява чувствата си." Лейтенант Майк Пауъл го погледна с каменната си физиономия. Майки ще го нарича. Ще му каже той на това леке. Веднага след като завършат записването на репликите му. В момента репертоара му беше много ограничен. Огледа се наоколо. Освен познатите физиономии имаше и две нови. Един възедър мъж с черна коса и мустаци спореше с някакъв дебелак, който носеше няколкото си оредели косъма като чалма. За да скриват плешивината му. Май щяха да се хващат на бас за нещо. Кой ще успее да ущели по-точно броя на листата в едно дърво. Ей, направо фурор предизвикаха тези момчета с успешното пресъздаване на зеленината. На него му изглеждаше много добре. Останалите твърдяха, че е като истинска. Че се състояла от хиляди полигони, че всяко едно листо и клонче били 3D, че светлината се процеждала през тях по уникален начин. Не можеше да ги разбере. Понякога използват странни и доста безсмислени думи. Като модифициран Quake 3 Engine.

Супер-детайлни текстури. Огромни открити пространства. Невероятно пресъздадена атмосфера на полуразрушен град.

Не разбираше откъде на екипа му хрумват подобни неща. Те дори бяха предначертали план на действие за цялата операция. Започна се в Северна Африка, където трябваше да "обезвреди" няколко радио-поста и стратегически позиции на врага. Ако оцелееше, а някак си все оцеляваше, независимо колко беше ранен, щеше да мине през Европа - Нормандия, Франция (с помощта на френската съпротива) и накрая в самото сърце на Германия. Обясниха му, че не е нужно да е особено интелигентен, за да свърши работа - нямало да се иска да решава разни загадки. Само от време на време трябвало



Вдигна се тревога и всички тръгнаха да ме търсят из града

Но аз вече бях откраднал картата и офейках



да се крие в сенките и да изпълнява секретни мисии. Да действа като Гарет-крадеца, като облече униформа на нацистите и се внедри в техните редици. Предупреди-ха го също така, че в някои ситуации, ще му се наложи да кара Sherman танк, а в други да бъде на мястото на снайпериста в джипове, откъдето да отстрелва лошите... Както и да го погледнеш, работата си беше сериозна.

"Кажи сега Майки, имаше ли проблеми?" - прекъсна мислите му човек от екипа.

"Не големи. Нещо текстури недобре. Прозира свет-лина и нещо бяло."

"А, сигурно не сме покрили добре дъските на моста. Иначе звукът от правилната ли посока идваше?"

"О да, този път звук добре. Чуваше се идеално."

Това като че ли засега им стигна и те започнаха да обясняват нещо на новодошлите, които усърдно запис-ваха казаното. Тъй като ставаше дума за него, лейтенан-тът наостри уши

"Погрижихме се всичко да е максимално реалистич-но. Предвидили сме 24 оръжия, всяко от които е изпи-пано до последния детайл. Както от страна на наците-те, така и за съюзниците. Сред арсенала ще сложим ог-нехвъргачка, снайпер, лепящи се бомби... Дори и тере-ните сме се постарали да пресъздадем като истински. Всъщност, преди истинската работа да започне, всички от екипа минахме през подробен инструктаж от Капитан Дейл Дай, който е свършил същото с Tom Hanks, Tom Sizemore, Matt Damon и останалите от "Спасяването на Редник Райън". Но приликите с филма не свършват до-тук. Първите 15-ина минути от лентата имат своето пре-въплъщение в играта под формата на атаката над Нор-мандия. Самият Стивън Спилбърг бе изумен от детайла и реалистичността, която сме постигнали при битката. От трептящия от свистящите куршуми въздух и стоно-вете на ранените. Той дори ни даде няколко ценни съве-та, къде да разположим огневата мощ на противника."

Двамината кимаха и си записваха. Побутнаха се и единият попита:

"А, интересува ме още нещо. Дали бихте могли да ни кажете какъв е броят на ..."

"Противниците, с които лейтантатът ще трябва да се пребори. " - довърши въпроса си другия.

"Враговете значи. Те ще са над 22 типа и естествено ще бъдат нацисти. Например ще се срещне със снайпе-ристите на вермахта, моторист, офицери на Гестапо. За всеки един от тях сме предвидели специфични пове-денчески модели, които да бъдат относително реалис-тични."

"Да, виждаме. Например онези дървета там. Чудим



Това беше целта ми - силно охранявания дом на един от шефовете на Гестапо



След което трябваше да се измъкна с влака, който ще мине оттук точно в 12:34

се колко ли листа сте рендерирали по тях."

Лейтенант Майк Пауъл не издържа и напусна полу-разрушената сграда. Заобиколи чувалите с пясък и тръг-на към центъра. Там щяха да го чакат с нова задача. Предрешен като немец да проникне в базата им и да от-крадне документи. Докато се запътваше към явката, не-чий рев раздра тишината. Май гласът принадлежеше на един от онези, новите.

Автор: GROOVER

# Baldur's Gate II

## The Throne of Bhaal

**Едва** ли новината за работата над expansion pack на Baldur's Gate 2 дойде като изненада за някого, имайки предвид огромния успех на това заглавие. Има едно неписано правило в игралния бизнес - всяка игра, генерирала над 350-400 000 бройки продажби, "автоматично" предполага втора част или продължение (expansion), или и двете. Както се досещате с 1 милион продадени копия Baldur's Gate 2 просто крещеше "Още! Още!". Подобно на Tales of the Sword Coast, който вл і свежа кръв в първия Baldur's Gate, Th rone of Bhaal ще направи същото за BG II, че и повече. Всъщност да кажем че Throne of Bhaal е expansion pack към BG II звучи някак непочтително. Самият факт, че продължението ще предостави някъде към 40-50 часа игрално съдържание, което е доста повече от голяма част от съвременните заглавия, говори за това.

### КРАЯТ НА САГАТА ЗА ДЕЦАТА НА BHAAL

**Throne** of Bhaal ще бъде апогеят на поредицата Baldur's Gate - на играчите ще им бъде предоставена възможността със собствените си действия да впишат последната глава в епопеята за Децата на Bhaal, започнала през 1998 година с излизането на първият Baldur's Gate. Това по всяка вероятност ще е и последния валс за легендарният вече Infinity Engine, на чиито гръб ролевия жанр се възроди и процъфтя (в едно интервю пичовете от Bioware споделят за BG II, че "това е последната 2D игра за нас.") . Действието на expansion-а започва в околностите на град Сарадуш, които се намира под обсада и както можете да предположите от двете страни на барикадите са не други, а вашите родни братя и сестри. Съзнателно или не, вие сте въвлечен в този конфликт, като този път залогът е не само душата или живота ви, а бъдещето на самите Forgotten Realms (Забравените Царства).

**В края** на Baldur's Gate II вашите персонажи достигат до към 20-то ниво. Много хора се чудеха и продължават да се чудят накъде повече може да се развиват героите. Все пак 20-то е изключително високо ниво и е почти недостижимо в настолна игра, а да не говорим, че в BG II вие се борихте с mind flayer-и, бихолдъри, вампири, демони, дракони - едни от най-коравите създания във вселената на AD&D. Щом сте се срещнали с тези създания и сте оцелели, какво може да се направи срещу вас? За отговор на този въпрос ще трябва да изчакаме докато излезе продължението, но това което знаем отсега е, че таванът на опита ще се вдигне двойно! Точно така, героите ви могат да достигнат до 40-то ниво, което в света на AD&D граничи с божествен статус. Божествения статус предполага божествени възможности и умения, но и божествени отговорности. За да достигнете до това положение ще трябва да се справите с разни членове от семейството ви, които са не по-малко могъщи от вас.

### КАКВО НОВО?

**Освен** допълните местности, продължението на историята и удвоения таван на опита, Throne of Bhaal ще предложи на играчите още доста изненади. Като начало един нов подклас ще бъде представен - т.нар. Wild Mage, който ще си има специфични умения, силни и слаби страни. Със сигурност е известно и наличието на най-малко един нов персонаж (NPC), които ще може да се присъедини към вашата група. Старите ни познайници (Minsc и компания) ще бъдат обогатени с допълнителен диалог, като дори техните личности ще бъдат доразвити. След изпитанията през които сте преминали заедно, изглежда съвсем естествено Налия да стане малко надменна и студена - все пак тя е 20-то ниво архимаг! Освен това можем да очакваме и ново развитие в личните

**Baldur's Gate II**

**Производител**
BioWare

**Разпространител**
Black Isle/Interplay

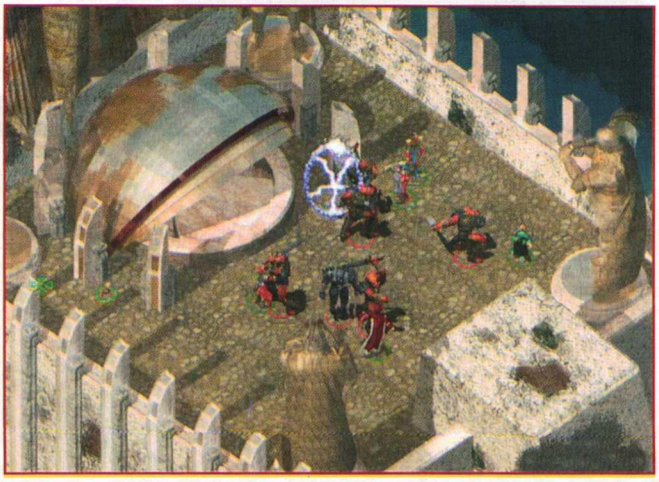
**Жанр**
RPG

**Internet**
www.interplay.com

**Дата на излизане**
май 2001г.

**Сдъвкано и ...**

Продължението на BG II ще бъде последната игра от сагата. В нея има куп подобрения, като най-интересното сред тях е въз можността на героите ви ще могат да достигнат до 40-то ниво









взаимоотношения между главния ви герои и заобикалящите го негови другари и другарки.

**Благодарение на главозамайващите 8 000 000 точки опит и вече споменатия таван от 40-то ниво, вашите персонажи ще имат достъп до нови изключително могъщи възможности и умения.**

**На** разположение на владеещите магията ще има над 40 нови заклинания, докато бойците ще могат да овладеят някои нови специализирани умения, като унищожителната атака Торнадо, чрез която ще могат да нанасят огромни поражения на всички околни противници. Тук искам да похваля пичовете от Bioware за далновидността - в продължението на BG II ще бъдат вмъкнати някои елементи от 3-тото издание на правилата за Dungeons and Dragons. Всъщност тази практика започна още в самия BG II с въвеждането на новите класове Варварин и Монах, а след това бе продължено в expansion-а на Icewind Dale. Благодарение на тези неща играчите ще могат да се пренастроят към новите правила и да бъдат готови за Pool of Radiance II и Neverwinter Nights. Малко се отплеснах, но казаното по-горе е в пряка връзка с играта.

Макар че в Baldur's Gate 2 играчите имаха възможност да намерят, сглобят и използват едни от най-могъщите предмети и оръжия във вселената на Advanced Dungeons and Dragons, то в продължението феновете могат да очакват нови изненади. От Bioware споделят, че в играта ще намерят място реликви с нечувани възможности, чието използване в някои случай ще носи и негативни последици.

**Може би най-интересната новост в Throne of Bhaal ще бъде т.н. Abyssal Stronghold - собствения замък на играча**

,който за разлика от BG II ще се намира не на Фейруун, а в едно от измеренията. Пак за разлика от BG II този замък ще бъде доста по-полезен на играчът в сравнение с този от втората част на играта. В своя Abyssal Stronghold вашият персонаж, в зависимост от това какъв клас е, ще може да създава предмети, отвари, магии, свитъци - всичко, което му е необходимо. Освен това в този замък играчът ще има силата да призовава което и да е NPC от BG II. Ако да речем сте изоставили Minsc някъде из Аткатла, и ви се прииска отново да чуете безумния брътвеж на чалнатия рейнджър, няма да имате никакъв проблем.

**В техническо** отношение няма да има големи промени - самият Infinity Engine вече е изпържен кажи-речи до дупка. Все пак ще има една съществена новост, която не бе особено добре развита в досегашните игри. Става на въпрос за автономността на заобикалящия ви свят - в досегашните игри NPC-тата или се разхождаха напред назад, или стояха на едно място и симулираха разговори, или си седяха по масите в кръчмите. В продължението обаче пичовете от Bioware са се заели (вярно, малко късно) да оправят този проблем. Обитателите на игралния свят вече няма просто да стоят на едно място и да ви чакат да ги заговорите - те ще ходят до магазина, до вкъщи, до местната кръчма, с две думи ще изпълняват една стандартна за себе си дневна рутина. Неща повече - освен, че няма да бездействат, персонажите ще имат и нещо като предварително зададен емоционален статус. От време на време на някой ще му избият чивиите, ще скочи на бой на събеседника си, ще настане меле. Както обяснява един от дизайнерите на играта "Ще бъде интересно дори само да се разхождате из града (Сарадуш), без да правите нищо!"

**Тъй като** бе анонсирана съвсем скоро, все още има доста неизвестни около Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal. За наша радост обаче от Interplay са обявили 31 май за дата на излизане на продължението, така че много скоро ще можем да издигнем любимите си персонажи до статуса на богове.




Автор: GROOVER

# STEEL SOLDIERS

**Z: Steel Soldiers**

**Производител**
Bitmap Brothers

**Разпространител**
EON Interactive

**Жанр**
real time strategy

**Internet**
www.bitmapbrothers.com

**Дата на излизане**
средата на 2001г.

**Сдъвкано и ...**

Продължението на Z идва с красива 3D графика, интересни идеи и същото нестандартно чувство за хумор.

**Седяхме** в шезлонгите заедно с авера и се припичахме на обедното слънце. Поркахме машинно масло "Металеница". Роботите знаят защо. Него ден беше доста топло. Всичко живо се беше изпокрило из базата - дори и камъните незнайно откъде се бяха сдобили с крака и в момента бавно се отдалечаваха към сенките. В такова време системите се претоварват и роботите се смахват. Слънцето бе размекнало разни студени спойки и ни беше налегнала меланхолията. Бяхме започнали да си спомняме за старото време. Когато под заплахата от ръждясване в карцера мърдахме тенекиените си задници нагоре-надолу из картата и завземахме позиции. Биехме се до последното болтче. Беше неспокойно, чувствахме се несигурни, но поне вършехме нещо. А сега бавно се превръщаме в купчина никому ненужно желязо. Ех, славни времена. А не беше толкова далеч - има няма 500 години. Тогава още можехме да се надпиваме с ракетно гориво, да се състезаваме из независимите територии. Нищо не може да замени усещането за скорост, когато си се натрясКал до козирката и летиш с 1500 километра в час из пустинята...

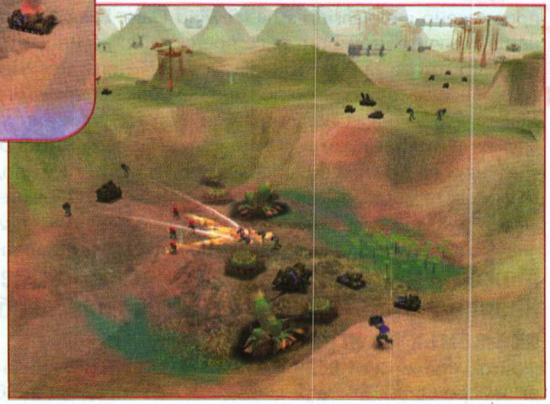




**В този** миг завиха сирените. Не беше поредното учение - явно работата беше сериозна. Получихме сигнал, че трябва веднага да се прибираме в базата. Там ни разказаха, какво се е случило. Някакви малоумници били навлезли в чуждата територия, а там вместо да ги пуснат по живо, по здраво, ги арестували. Примирието бе нарушено и отново ще има война. Не можах да сдържа едно радостно изскрибуцване. Веднага усетих дузина ядосани механични очи, насочени към мен. Проклети пацифисти. Аз отивам да си смажа базуката, пък вие ако искате се крийте в базата! Подсвирквайки отдавна демодиран военен марш, се отправих към оръжейния склад.

**Писачът** се почеса по главата и се опита да прогони няколкото му останали косми по оплешивяващото теме. Беше си ги пуснал дълги, за да може да си ги увие като чалма около главата и да не се забелязва плешивината. Чиста загуба на време - при всяко подухване на вятъра те безмилостно се разхвърчаваха и неизменно заставаха пред очите. "Дотук се получи добре. Ама как да продължа нататък?". Опита да се да си спомни, за какво ставаше дума в първия Z. О, да бе. Стратегия в реално време, която по нищо не приличаше на останалите в жанра. Май се завземаха територии, от които всяка секунда идваха ресурси. С тяхна помощ се произвеждаха роботи, с които се защитаваха завзетите земи и се посягаше към новите такива. Интересна игричка си беше, типично в стила на Bitmap Brothers - опростена идея и пристрастяващ gameplay. Точно като Xenon, Gods и Magic Pockets. При спомена някаква усмивка се опита да се прокрадне по лицето му. Усетил нейните попълзновения, той я погледна строго. Смутена тя се отдалечи и се стопи в навъсените ъгълчета на устните. Щеше да се весели, като свърши тази работа. Нямаше време, а вдъхновението го беше напуснало с края на онзи Бакарди Спайс. Бутилката кротко си стоеше на бюрото и по един ненатрапчив начин напомняше за кехлибарената течност, която някога побираше. Побърза да върне мисълта си към статията. За историята вече бе казал надвенатри. Май беше време да спомене за концепцията на играта. А тя, както и да гледаше нещата, си беше както в първата част. Завземаш територии - печелиш пари. Целта - да се превземеш цялата карта и съответно да се разруши основата база на врага.

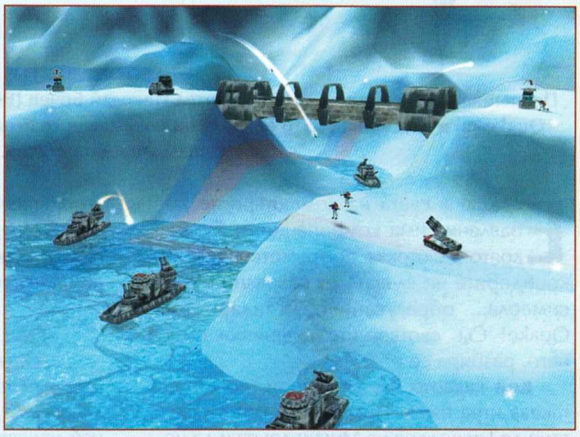
**Тук няма да има ресурси, които да ти се налага да събираш и пренасяш.**





**Колкото** по-обширна територията, толкова по-тлъст доходът. Макар че освен големина, всяко едно парче земя си има и стратегическо значение. Например, ако имаме малка територия, която обхваща голям хълм, тя ще предлага удобно място за контролиране на околните земи - нависоко единиците в играта ще са по-точни, по-далекобойни и ще нанасят по-големи поражения. Защо ли? Ами защото всичко е 3D, по дяволите. Ей, съвсем беше разсеян. Направо се ядоса на себе си. Какво толкова, един бас, майната му. Ама сега Whisper сигурно си гледа живота, а той бичеше по клавиатурата като ненормален. Къде ли му беше и неговия акъл да се занимава с такива глупости. Стига толкова. Това вече е минало. Сега към статията. Значи задължително да спомене, че играта ще е триизмерна. С помощта на мишката много лесно ще може да се върти камерата, да се сменя гледната точка, да се мащабира картината. Само толкова ли беше? Погледна купчината листа на бюрото - предварителни погледи, чатове, логове ... маса материал. Нищо чудно да има и нещо повече за графиката. Порови малко и намери. Такааа, значи да се отбележи, че няма да има fog of war. Още в самото начало на играта, човек може да разгледа цялата карта. Няма да има повече оправдания от типа, ама аз не познавах нивото. Чуждите единици, естествено няма да могат да се виждат. Само с помощта на мрежа от радари или ако попаднат в обхвата на твоите единици. Това беше интересно. За разлика от 90% от останалите стратегии, компютърът ще разчита на същите средства, за да установи местоположението ти. Никакви лъжи и измами. Изкуственият интелект явно ще си го бива. И как няма да е, като за неговата разработка е отишла около година. В настоящото си състояние, той ще може да разузнава позициите на противника и в зависимост от неговото положение, да реши какво да прави - да изгражда защита, да завзема територии, какъв тип единици да произвежда и т.н. Ще има възможност дори да координира въздушни и наземни атаки, както и да решава, дали да разрушава мостове по картата, ако това ще подобри тактическите му позиции. Компютърният опонент е замислен така, че да кара играчът непрекъснато да бъде нащрек. Да прави нещо, защото иначе го очаква смърт. Хубаво изречение, да не забравя да го включа в статията. Я да видим какво още може да охарактеризира Steel Soldiers. Играта ще бъде много динамична. Непрекъснато ще ти се налага да вземаш решения. Едно от основните неща в играта ще бъде избора на единици. Те ще бъдат най-различни по ранг и калибър и ще варират от обикновените пешаци до зловещите Terrain Disruptor-и. Последни просто ще стрелят с гюлета, които ще поразяват голяма площ. Май няма да деформират терена. Аха, ето го, тук хората са си казали. "За какво да правим нива, ако някой може просто да изоре през нивото и да обезсмисли цялата тактическа схема". Я да видим някои по-интересни единици. Освен Terrain Disruptor-а, който ще стреля силно, но ще зарежда бавно, си имаме и танкове, които са значително по-бързи, но и с по-малка огнева мощ. Ще има и телепортатор, който ще може да пренася до 6 единици на която и да е точка от картата. По този начин играчите никога няма да могат да бъдат сигурни, че са в абсолютна безопасност. Разбира се, телепортаторите също ще изискват време за зареждане, при това то никак няма да бъде малко. В Steel Soldiers, явно ще има и стандартните APC-та, които ще побират по 4-има пехотинеца, а самия транспортьор ще може да се побере в хеликоптер. Точно така - хвъркатото освен за разузнаване на местностите, ще може и да пренася войски и да ги снася във вражата база. А там ще го посрещнат с хляб, сол и противовъздушни установки. Освен това тези роботи с противовъздушните ракети, сигурно и те ще са от делегацията по посрещането. Ако пък е построен и генератор на предпазно поле нещата се заплитат още повече. То представлява купол, който блокира изстрелите, но войските ще могат да влизат под него и сражението да се води под него, защото единственият начин да се премахне силовото поле е да се изключи отвътре.





## Авторите на играта държат на нейната простота и са се старали да максимално да изчистят геймплея от ненужните елементи.

**Това** е поредната причина за близо четиригодишната работа над този проект. Ето още едно хубаво изречение. Задължително трябва да го включи и него. Да не забрави да спомене, че всеки елемент в играта е тестван много часове, преди да бъде отхвърлен или прибавен. Като за пример тук са дали махането на горящите камиони от Steel Soldiers.

**Доволен** от себе си, писачът се облегна на неудобната седалка. Болката в гърба бавно започна да се отича от тялото му. Това му подейства ободряващо и той се заигра с мисълта да напише нещо по-различно от една обикновена статия. Ами да, вече стана до болка познато да кажеш няколко думи за историята, графиката, звука, интерфейса, геймплея и с извода да се извиниш на читателя, че отново си му казал едни и същи неща, използвал си едни и същи изречения, станал си сив, стандартен. Или може би дори да върже тази статия към някоя друга. Неее, това би отнело прекалено много време, а неговото изобщо не достига. Пък и кой ще го оцени? Със сигурност не и колегите. Взимайки това решение, писачът отново зае прегърбена поза и започна работа.

Автор: GW

# QUAKE III TEAM ARENA

**Посвещава се на нашият добър приятел Николай Бочев [BG] Shiny - един от най-добрите Quake-ри в България, който не само ни показа как се играе тази игра, но и ни помогна много за настоящата статия.**

Едва ли в света на компютърните забавления има комбинация от букви, която да отеква по-грьмотевично из коридорите на славата от сакралните пет символа, образуващи легендарното: Quake! Със съответните цифрички след него, разбира се.

**Кой** каквото ще да говори, но втора такава игра няма. Никой не може да застане до Господаря на Мултиплеъра и да не помръкне засенчен от блясъка му. От неговото минало и история, от онзи особен ореол на монолитна непоклатимост, преклонение и респект, съпътстващ всеки пионер и първопроходник, достигнал неподозирани преди него селения. Тук обаче не е мястото за дискусии по тази тема - няма да се впускаме и в ретроспекции, нито ще се опитваме да проследяваме история, тенденции, развитие...

**На следващите** страници просто ще ви представим Team Arena - така, както я видяхме - няколкото души, които водени от служебния дълг (хехе) и желанието за 5-6 часа шеметно забавление се замъкнахме една петъчна вечер в "Матрицата", за да видим що за птица е туй Quake 3; Team Arena...

*...По скромното ми мнение това е най-хубавото нещо, което се е случвало в мултиплейър пространството от излизането на самия Quake 3 насам. С други думи - поредната крачка на титанът id във вярната посока. Q3: TA*

**Snake**

*...Според мен ID направиха поредната стъпка в погрешна посока, като създадоха продукт, който ще се хареса само на hardcore геймърите, тези, които и без това обичат Quake 3.*

**Alex III**

*...Team Arena е една чудесна игра, с която прекарах няколко незабравими часа, и с която тепърва ще прекарам още стотици такива, но... Но Team Arena не е Quake3, а си е една съвсем нова игра с напълно различна концепция...*

**Goodman**

*...Arena-та е типичен пример за претупана работа, липса на креативност и ясна концепция. Всъщност концепция няма... Но най-лошото е, че Id са крали от самите себе си. Това е все едно да обереш просяк. Кралят може и да има нови дрехи, но отдолу е гол и си е все същия, да не говорим, че не е никакъв крал, а само е крал.*

**Freeman**

**В традициите** - които не са това, което бяха - на GW ще започнем с малко предистория. А когато става въпрос за история кой по-добре би могъл да с прави от нашия щатен хроникьор Goodman? Ето какво се е случило от негова гледна точка:

"Ето че най-сетне дойде края на работната седмица, дойде дългоочакваният миг, в който ще срещна колегите на Quake3: Team Arena за да им покажа "who's the man". Седя си на спирката и чакам Snake. Още с пристигането му обявявам на висок глас "Веднъж поне и аз да съм първи!", имайки предвид, че постоянно закъснявам за срещи. Той пък ми връща топката с "Така е, колега, като не можете да сте пръв на Quake3...", имайки предвид как го размазах на последния deathmatch. Улисани в сладки приказки и хвалби от рода на "на кой му е по-дълъг... railgun-а", пристигаме пред Матрицата, където ни очакват останалите. Слизаме в небезизвестния клуб, който лично на мен никога не ми е харесвал, не успях да го забичам и тази вечер. Обхваща ме тягостно чувство като погледна дългите симетрични редици с гъсто подредени компютри, чувство, което страшно ми напомня огромната месомелачка от "Стената" на Pink Floyd - машината уеднаквяваща и обезличаваща индивидите... Но нейсе, зъбното колело Goodman се запътва към отреденото му място да влее малко кръв в машината, и то да даде нещо на света. Докато си оправям cfg-то около мен вече кипи ожесточена битка - кой ще направи повече фрагове докато мрежата е увиснала и противниците стоят безпомощно замразени. Groover дори изказва предположение за жанра на играта - походова стратегия - и ме приканва по-бързо да се включа за да можем да направим четворки на Heroes 3: Team Arena. При мен положението не е по-розово - то не са нови оръжия, то не са едни чудеса... и докато на Quake3 се оправям прекрасно с 10 клавиша и една мишка, тук не могат да ми стигнат и 20. Най-сетне влизам в играта и какво да видя - тая отврат с engine-а на Q3 ли е правена?!! Сякаш съм се върнал в добрите стари времена на Duke Nukem и компания. Посягам към графичните настройки, но момчетата от Матрицата ме предупреждават, че на този компютър няма GeForce3-ка, тъй че да си карам на super-extra-low quality. С проклетия си

**Q3: Team Arena**

**Производител**
iD Software

**Разпространител**
Activision

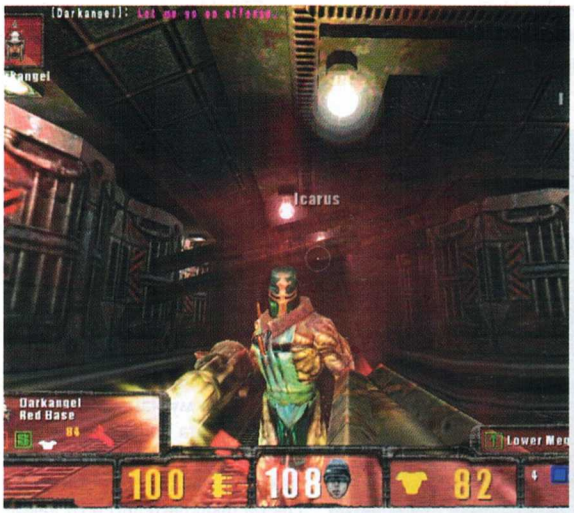
**Жанр**
first person action

**Internet**
www.quake3teamarena.com

**Изисквания**
Celeron 600, 128MB Ram, Direct 3D съвместима видеокарта

**СДЪВКАНО И ...**

**Последният представител на фамозната серия Quake през погледа на четири нежни създания от екипа на Gamers Workshop. Ха-ха.**










късмет съм седнал на единствената машина оборудвана с S3 Virge-DX. Нищо, няма да векувам тука я, капризите - вкъщи! Поемам дълбоко дъх, изпуквам пръсти, провиквам се към врага "Аре, правете жива верига около базата си, щото иде the strongest of the mightiest, иде негово величество Lord Goodman!" и щурмувам с карбофлекса..."

Мдаа, такъв дух трябва да има в един истински играч на Quake. Сърце мъжко, и така нататък. Но да оставим това. Горните редове имаха за цел само да ви заредят с енергия, да ви накарат да почувствате атмосферата на една истинска еуфорична нощна мрежа с приятели и Q3: Team Arena. Или поне началото на вечерта, защото, както се оказа, в края й настроенията бяха различни, а и изводите за достойнствата и не-такивата на играта също. И така, да започнем по същество.

**Трябва** предварително да ви предупредя, че следващите редове са уникални и за да се доберем до информацията скътана в тях се наложи да пристъпим някои непрестъпни доскоро морални норми. Но какво ли не прави човек в името на своите читатели? За да се сдобие с нея Alex трябваше да отиде при врачанската врачка, а пък ние след това да я убием (подир няколкото часа прекарани с милата бабка, на Alex сърце не му даваше да й посегне), за да не може шпиони на конкуренцията да се докопат до инфото. Лека й пръст. И така, ето какво научи Alex относно начинът, по който е била замислена (и в последствие реализирана) играта от врачанската врачка, подслушала един управителен съвет в офисите на Id в недалечното минало. Чуйте неговия преразказ:

**- Колеги,** моля за внимание. Хммм, успехът на всичките версии на Team Fortress, Capture The Flag модификациите на 3D shooter-ите, Assault, Strike Force, Counter-Strike и прочие отборни игри доказва, че сред потребителите в това отношение съществува глад.

**Трябва** да се включим активно в този пазарен сегмент.

**Как** обаче да кръстим бъдещата си игра? Какво име би било подходящо, за да покаже в една фраза творческия полет на нашата фантазия, и в същото време да изразява красноречиво същността на ориентираното към отборна игра продължение на Quake 3: Arena? Предлагам следното - "тим" плюс "арена" прави - какво? Quake 3: Team Arena! Е сега ако някой ни обвини в липса на въображение, значи търси под вола теле! Какво ще кажете? Възражения? Щом няма да минем нататък. Сега, проблемът е, че тепърва да замисляме геймплей, оръжия, power-up-и, енджин и прочие е неприемливо. Времето ни притиска. Ето какво ще направим:

Ще вземем концепцията на CTF от Quake2. Но ще я поопростим, че е много сложна - геймплеят някак е твърде стратегически, мисълта има прекалено голямо значение. Хората днес, ако съдя по вас, искат по-простичко да е всичко. Така че това трябва да се поправи. Като начало, ще променим идеята на руните (бел. врач. врач: tech powerup-и в Quake 2). Сега всеки отбор ще си има негови си руни - да не се кахъри, че му липсват и да не се чуди откъде да ги вземе. Пък и ако трябва за всяка руна да пада такава борба каквато беше в Quake 2... не, руните трябва да се обезценят и всеки да може да си вземе някаква. Проблемът обаче, е че не можем съвсем буквално да препишем всичките powerup-и, понеже ще вземат да ни обвинят в липса на свежи идеи. Какво да направим? Джон?

- Амии, можем да им сложим нови имена например. Ами да, ето как ще стане:

Autodoc-ът ще стане Guard (при взимането й получавате 200 здраве и броня, а при нараняване здравето ви се възстановява с течение на времето, но не и бронята).

Power Amplifier-ът ще бъде Doubler (действа като постоянен Quad damage, ама само удвоява демиджа).

Time Accel-ът ще стане Scout, ама, ще го направим да увеличава, освен скоростта на стрелба и тази на движение (нещо като постоянен Haste)... Ама... чакайте сега, той май много брутален ще стане, бе! Хм, трябва да го прецакаме някак... Сетих се! Ще го направим да маха всичката броня от човека, който го използва!

- Джон, Джон задръж малко. Абе не може всичко старо. Нещо ново трябва все пак да има.

- Добре, ами Disruptor Shield-а ще го махнем тогава. Ама ще трябва да си напънем мозъците и да измислим нещо ново на негово място, че иначе тъй ще ни изтипосат в пресата...

*[Около месец по-късно след активна колективна мисъл изведньж някой възкликва:]*

**Еврика!** Ще сложим Ammo-Regeneration - да увеличава муниците с времето! Да, да, спокойно, не ме замеряйте с тези сандвичи, знам че за нищо не става тая руна ама айде измислете вие, де. Що мълчите, а? Ами това е, готово - ей го на, имаме вече четири руни - да не сме с по-малко от предишния Quake. Сега можем ли вече да си ходим?

- Не, не сме свършили. Сега да понаправим малко нива. Закъсняваме с графика? Ще трябва да закърпим положението с няколко от старите - ще сложим вътре от новите руни, от новите оръжия...

*[В този момент двама програмисти и един художник изненадано повдигат вежди]*

- Оръжия?!? Нови! Да мислим?! О! УЖАС!!!

- Да бе, вярно, не сме решили какви ще са тия оръжия. Ами ще го оставим този проблем за накрая. В краен случай ще сложим някое от старите пушкала или... или пък от колегата Ромеро ще чопнем. Ей оная пушка дето стреля с противопехотни мини в Daikatana, например, е доста готина. Пък и в края на краищата Ромеро е бивш кадър, все едно, че ние сме я измислили. Сега обаче първо да понаправим нивата, да потестваме.

*[След няколко седмици]*

- И така, какво виждаме тук? В нормалните нива новите руни нещо не се вписват добре. Първо, нашата млада надежда - Scout-ът, хич за нищо не става тук. Картите са прекалено малки, те са за брутален близък бой, а тоя ми ти Scout като се покаже иззад ъгъла на тесния коридор - така, както е без броня, и айдее - освиткали го... Затова ще направим нивата по-големи - да може да търчи на воля пък ти ходи го стигай. Към 10-20 пъти по-големи по площ. Ще сложим и арени под открито небе. Без значение, че енджинът не е правен за това - голяма работа, нали хардуерът поевтиня. И текстурите отдалече изглеждат като гнусна кафяво-зеленикава тиня, ама нейсе - нали геймплеят е по-важен? Важното е, че сега Scout-ът вече е пич... "










**В този миг** на хоризонта се появи конкуренцията и се наложи набързо да приключим сеанса с врачанската врачка и със самата нея. Колко много интересни моменти изпуснахме, можем само да гадаем. Затуй, от тук-нататък, за останалото и за онова, което не става много ясно от горните редове ще ви разкажем ние.

## РЕЖИМИ НА ИГРА

Те са четири - Capture The Flag, Capture The One Flag, Harvester и Overloud.

Първият е познат на всеки, вторият е като първия, но се играе само с един флаг

Harvester - по средата на картата Обелиск.Всеки път когато някой играч умре при обелиска се появява череп със съответния цвят - целта е да се събират колкото се може повече черепи и да се занесат до противниковата база.

Overload - във всяка база има Обелиск със определено количество health (в случая 2500:)).Целта на всеки отбор е да унищожи чуждия Обелиска, което хич не е лесна задача, защото Обелискът се регенерира адски бързо Нямаме кой знае какъв коментар тук, освен един: Най-смисленият режим е CTF. Нещо старо и изпитано. Концепция издържала теста на времето. В останалите липсва тази тръпка.

## ОРЪЖИЯ И БОНУСИ

Има два нови бонуса: The Kamikaze и Invulnerability. Те са holdable item - значи, че като ги вземеш можеш да ги носиш и да ги използваш когато намериш за добре. Камикадзето е най-мощното средство за масово унищожение в играта. Експлозията му нанася 400 damage и помита всичко шаващо в региона. Invulnerability-то обгражда играча с непробиваема сфера (включително и от камикадзе), за което обаче си има и цена - не можеш да мръднеш и на косъм, а ако си го направил насред скок оставаш да си висиш насред въздуха и да си пуцаш "Новите" оръжия включват реставрираният от Quake2 Chaingun, новият прочит на Nailgun-а от Quake 1 и познатите от един от Expansion пакове на Quake 2 proximity mine launcher.

За Chainguna можем само да кажем, че такава смъртоносна скорострелност на компютърния екран още не е виждана - брутален гън. Nailgun-а пък няма нищо общо с едноименния си предшественик - тук общо взето той е някакъв по-добър вариант на двуцевката и се явява абсолютно безполезен на далечни разстояния, но за сметка на това е най-унищожителното оръжие от упор - нанася 300 damage. Proximity mine launcher-а изстрелва гранати, които се залепят по всякакви повърхности (дори върху друг играч - тогава гръмват след около 20 секунди) и принципът му на действие, наподобява силно biorifle-а от Unreal Tournament. Изключително употребяван за миниране на ключови места от базата, защото "умните" мини се активират само от враговете. Няма да коментираме сега достойнства и недостатъци. Всичко ще стане ясно в края на статията.

## НИВА

По този въпрос в компанията се получиха значителни разногласия. Ето ви две мнения:

"...Левъл дизайнът за пореден път е на върховно ниво. id, кво да ги правиш... Критиката ми в този аспект е свързана единствено с двете въздушни CTF-карти, които видях, където ориентацията е повече от невъзможна, така че отмъкването на вражия флаг (свър

зано с непреодолимото изпитание да намериш как да стигнеш до базата им) и опазването на своя (свързано с намирането на твоята, ако се родиш извън нея) може да се отдаде единствено на случайното стечение на обстоятелствата, отвели те на нужното място. Което не значи, че не е забавно в някаква степен, но аз лично го броя като минус."

*Snake*

...Така както, според Ницше, човекът е свързващото звено между маймуната и свръхчовека, така и нивата в Team Arena-та са свързващото звено между идиотските руни и power-up-и и опропастения Геймплей. Вместо да се явят балансьор в бъркотията от несъобразени оръжия и руни, те внасят в общия хаос и своя пагубен дял. Не само, че една част от тях са почти буквално изкопирани и що-годе попреработени от Quake 3, но и повечето са тотално непригодни към идеята за ОТБОРНА(!!!) игра - или са прекалено големи и твърде открити, или са прекалено големи и така оплетени, че човек направо забравя каква беше целта на играта докато се мота из тях, или пък са твърде малки и повече подходящи за "One on one"-единоборство или меле. Иначе нивата предразполагат към купон, в тях дори могат да се срещнат и някой много оригинални решения. Като цяло картите в Q3:TA са в най-добрия случай добри за отборен Deathmach, но не и за режими като Capture The Flag (CTF), Harvester и Overloud.

*Freeman*

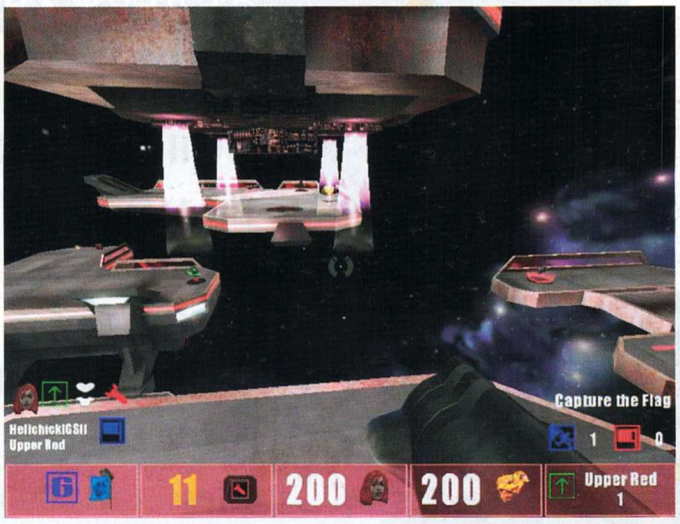
Соломоновото разрешение на спора оставяме на вас.

## ГЕЙМПЛЕЙ

Учудващо единомислие цари по един показател тук:

Както се изрази Snake: Q3:TA реално погледнато си е Q3 с някой добавки.

По-нататък обаче започват разногласията. И тук ще наложим малко дискриминация над по-младите членове в екипа (които са по-отскоро в Мултиплеър попрището), единият от които (Snake) твърди, че въпросните добавки са изключително удачни и че отборният елемент в играта е в рамките на "здравословния минимум" (което явно го кефи), а другият (Goodman) твърди, че: "идеята в играта е друга и тя си е написана с големи букви в заглавието - Team. Прекалено многото бонуси, прекалено многото оръжия, прекалено многото съотборници, прекалено многото алтернативни методи за постигане на целта са все неща, с които трябва да се съобразяваш. Да мислиш, най вече да мислиш, а не безогледно да пуцаш..." и ще дадем думата на старите кримки - Alex и Freeman да ударят финалната точка:










**Alex III**: Id са превърнали един тип игра, който изисква мисъл и координация между съотборниците, в кървав екшън, в който битките се печелят индивидуално от по-загрухания играч. Сякаш несигурни в идеята си, те са направили от една страна безумно грамадни и сложни нива, подходящи за промъкване и муден геймплей, а от друга - малки, бързи, открити карти, където играта започва да прилича на меле и се решава от по-бързите рефлекси и по-добрия прицел, а не от координацията и тактиката на разиграване. Отнели са стратегията и отборната игра от традиционния Capture The Flag. Тук прийоми като бавното изтощаване на противника или битките за владение на powerup-ите са безсмислени, заменени с див и безидеен екшън. А междувременно трудно постигнатият баланс на оръжията в оригиналния Quake 3 просто е бил изметен в ъгъла. На негово място се опитва да се намести нещо, което даже от птичи полет едва ли може да мине за справедлива и уравновесена структура. Вярно е, че играта е стремителна и увлича с темпото си и индивидуалността на схватките. Само че това е точно обратното на "Отборна арена"! Ако исках адреналин и тест за рефлексите си, щях да си пусна deathmatch, а не CTF...

**Freeman:** Мога съвсем малко да добавя към това, което казаха колегите. Напълно подкрепям Алекс, мисля, че и Snake и Goodman са почувствали и видели същите неща, но са ги изтълкували по различен начин. На тях им е харесало, на нас със Алекс не. Защото, както и той каза ударението тук трябва да пада върху отборната игра, а такава почти няма. Освен липсата на баланс между отделните компоненти на Геймплея огромен недостатък е прекалената динамика на играта. Q3 Team Arena е по-динамична дори и от Q3. Безумие! Каква отборна игра би могла да е възможна, каква координация при такава бясна динамика и респонване в произволни точки. За нищо такова не остава време. Само за екшън - също е опорочен от брутални оръжия - RPG-то е постоянно присъствие в почти всички нива, а за Chaingun-а и Nailgun-а в близка дистанция направо не ми се говори. Тук е направен бегъл опит нещата да бъдат скърпени и пооправени от power-up-те, които, признавам, са що-годе идейни, но... просто не се е получило.




## Съдържание

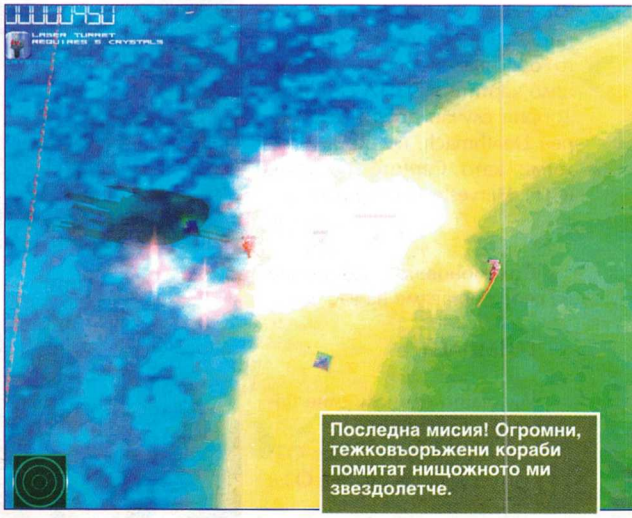
Absolute Terror
WWII: Normandy
The Messenger
Age of Sales 2
NASCAR Racing 4
4x4 Off-Road Adventure
Puzzle Mania
Chess: CM 8000 vs DF 6

# ABSOLUTE TERROR

Когато правят игри, японците създават или нещо гениално, или пълна глупост. Absolute terror определено спада към втората група. Виждали ли сте онази игра, в която едно звездолетче се върти на екрана и стреля по метеорити? Идеята тук е същата. Вашето звездолетче кръжи в едно затворено пространство и стреля вражески такива, които се опитват да му отвърнат по много нескопосан начин. Историята е изтъркана: вие сте пилот от супер-свръх секретен отряд и управлявате експериментален кораб, норечен "Катана" (Изберете японското! :). Вашата мисия е: избийте врага! Край на инструкциите. Започва теорът, състоящ се от 50 мисии. Във всяка следваща ви очакват все повече и помощни врагове. Освен да



ги гърмите, вие трябва да събирате кристали (пръснати са из терена), с чиято помощ строите кули и работилници, които стрелят враговете или поправят кораба. Поради това създателите Crystal Interactive са решили, че играта им е екшън-стратегия, но аз бих го определил като нискокачествено конзолно екшънче. Героят ви... простете, героинята, с която играете е смеска между котка и жена, но манга-художниците си падат по подобни странности.




Последна мисия! Огромни, тежковъоръжени кораби помитат нищожното ми звездолетче.




Аз и моите кули разгромяваме нещастните врагове в първата мисия.

Единственото, което тя прави е да пуска тъпи лафове. Надявах се, че ще има поне хубава финална анимация и изгубих два часа в опити да превърти последното ниво. Успях и какво да видя - едно грозно залязващо слънце и надписи. Техническата страна на играта не е по-добре. Напълно неоправдано е задължителното изискване на OpenGL. Спокойно можеха да я направят същите ефекти и в 2-D графика. Звуците са като извадени от 8-битово Nintendo (няма да се учудя, ако наистина е така). Затова - палете хипер-двигателите, заредете мега-бластерите и унищожете играта!

**Demonheart**

Оценка: 08%

# WWII: Normandy




Това на преден план, което прилича на ауспух от ЗАЗ, ти е картечният пистолет. Това на заден план, което не прилича на нищо, е немски солджър.

**Втората** световна война очевидно е крайно благодатна тема за създаване на забавления от всякакъв вид и калибър - като се започне от кино-епопеи, влезли в историята, и се стигне до това, което влезе в CD-Rom-а ми преди малко и беше засилено директно към настоящата рубрика. Защото в графата "забавления свързани с WW II" настоящата игра се класира малко под пластмасовия шмайзер, с който си пуцал по съмахленците си навремето, крещейки трррр, джш, трррррррр, Пешооомъртъвсипъъъък несичестенщекажанамамаааааа.

**Или поне** е точно толкова модерна, красива, увлекателна и интерактивна. Въпреки, че използва съвсем приличния lith tech енджин WWII: Normandy е забележително грозна. Издържана предимно в четири цвята - сиво, зелено, кафяво и черно графиката е ужасяващо безлична, за което без съмнение спомагат и грозните текстури, липсата на каквито и да е специални ефекти, адекватни на времето си, и врагове, които би могъл да отличиш едни от други само след щателен ДНК-анализ. Един приятел, който преди малко се сбъска с прелестите й възкликна, че дори Jedi Knight-а изглежда поне три пъти по добре от това чудо. И е прав.

**Цялата** тази графична немощ е впрегната в изграждането на едни от най-ужасните нива, които окото ми на рецензент е виждало. WWII се качва директно на първо място в класацията ми за най-куц левъл дизайн в историята на 3D шуутърите. Освен, че са зверски линейни, те са и дяволски еднообразни, а мисиите, които трябва да изпълняваш на всяко едно от тях рядко раздвижват нещата в посока различна от изтребването на всичко що шава и шпреха на дойч. Всъщност всичко, което шава шпреха на немски с изключение на едни пиксели с размери на средно-голям кухненски бокс, които пълзят по небето, така, че шансът да се обърка е минимален. А как шават милите германци, ако знаеш. Сега разбирам защо са я загубили тази война. Ми че те само инвалиди са имали на фронта явно.

**Въпреки,** че от друга страна са били крайно издържливи инвалиди, като ги гледам. Отнасят по два изстрела с пушка в главата от упор и не им мигва окото. Просто по дефиниция си е казано, че врагот издържа, примерно - не мисли, че съм си играл да ги броя - на три изстрела с пушка, пет с пистолет или един с базука. От този момент нататък такива незначителни неща като разстояние, зони на поражение или ударна вълна просто изгубват значение. В добавка е изключително трудно да разбереш дали в момента уцелваш нацист пред теб или не, защото екстри от сорта на кръв, която да пръска от съответните места или на текстури за поражение са в сферата на твърде недостижимите за авторите на играта върхове в жанра. Единствената кръв във WW II: Normandy се появява като локвичка под труповете. Ама пък може да се изключи. Така де, аман от насилие.

**Арсеналът** ти е изключително беден и включва единствено нож, пистолет, картечен такъв, гранати, пушка и базука. На всичкото отгоре разполагаш с абсолютно всичките оръжия още във второто ниво. Спестено ти е търсенето и на специфични амуниции или аптечки, защото из нивата се търкалят изключително компактни и удобни ранички с общи функции - пълнят ти кръвта и ти дават определен брой заряди за всяко оръжие. В добавка последните се търкалят буквално на всяка втора крачка така, че шансът да останеш без патрони за любимото си пушкало (препоръчвам базуката, въпреки вече упоменатата почти пълна липса на ударна вълна) или, недай си боже, да умреш е крайно минимален. Всъщност в името на тази рецензия се бях зарекъл, че няма да се сейввам и ще играя докато ме убият и без да искам почти успях да превъртя играта. За това се искат около три часа, в които включвам времето за обед и следобеден сън. Нужно ли е да казвам повече?

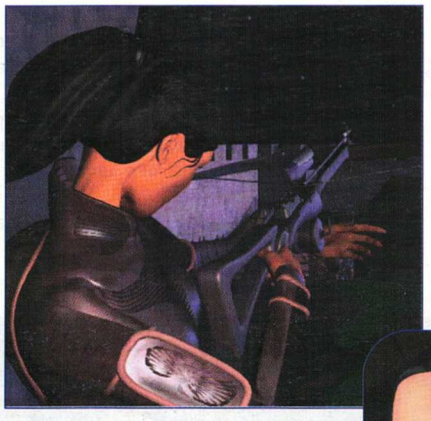
**Snake**

ОЦЕНКА: 25%

ЦИФРОВИ СИСТЕМИ
ПЪРВИЯТ ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК В БЪЛГАРИЯ
Варна, ул. "Неофит Бозвели" №6
тел. 052/ 259-135, 603-231
София, ул. "Триадица" №4, ет. 2
тел. 02/ 981-13-01, 980-44-57
AppleShop
http://www.digsys.bg/appleshop/
КУПУВАЙТЕ продуктите на Apple™ в Интернет
50% отстъпка
от месечните такси на услугите PersonalEUnet за ученици и средношколци
TourInfo
http://www.digsys.bg/tourinfo/
Туристическа информационно-резервационна система в Интернет
INTERNET от ЦИФРОВИ СИСТЕМИ в над 45 града на България
50 часа / 45 лева
http://www.digsys.bg/icard/
Internet карти- достъп в над 45 града
5 часа / 6 лева
10 часа / 10 лева
20 часа / 19 лева
50 часа / 45 лева

# the Messenger

**Скъпа** дъще, Моргана. Най вероятно ще съм мъртъв когато откриеш това съобщение. По време на разкопките на Лувъра открих фигурка с форма на лъв и няколко гравирани плочки слонова кост. Отнеха ми години за да ги разчета. Изглежда че авторът е Анселм Боувей - магьосник живял през 14 век. По това време Филип Добрия унищожил ордена на тамплиерите - заграбил съкровищата им и изгорил тамплиерите на клади. Някои от тях - черните тамплиери - се заклели да отмъстят и продали душите си на дявола. Те принудили магьосника да хвърли заклинание, основаващо се на четирите стихии на апокалипсиса, върху четири предмета, които те нарекли "Ключовете на Сатаната" - бик, ваза с инкрустиран римски орел, статуя на асирийски демон и лъв. Веднъж събрани заедно тези прокълнати предмети ще донесат хаос и разрушение на земята. Такова е отмъщението на тамплиерите. Изглежда Анселм е откраднал лъва от тях - фигурката, която аз открих. Зная че братството на черните тамплиери все още съществува. Те търсят четирите предмета и искат лъва, който се пази в Лувъра. Винаги съм казвал, че е опасно да го държат в обикновена стъклена кутия. Моргана, сега ти имаш опасна задача - отиди в Лувъра, вземи лъва и го унищожи. Направи поне едно нещо за мен в живота си, казал дъртия професор параноик и побързал да се гътне преди лошите тамплиери да завземат света.









**Да, тате,** тичам! Първо, въоръжена като морски пехотинец, ще вляза в строгоохраняваните галерии на Лувъра през покрива. После като намеря фигурката на лъва, няма да я счупя, а с помощта на духа на един добър тамплиер ще се пренеса назад във времето да изпълня и разни поръчки на Анселм. Накрая ще се разходя през още няколко исторически епохи за да събера и останалите Сатанински ключове и ще ги унищожа заедно, за да видиш колко добра дъщеря съм, рекла и сторила невротичната щерка, която никога не била чувала поговорката, че любопитството уби жена...ъъъ...котката.

**Това е,** накратко, историята на The Messenger. Ще се въздържа от коментари колко "велика" е тя - в края на краищата всеки има право на собствено мнение. Това което не мога да премълча обаче е, че цялата игра не се върти около историята, както е във всеки порядъчен куест, а около големия задник на главната героиня. Не че имам нещо против момичето, напротив - мило и драго давам да изляза една единствена вечер с нея, и признавам - изкарах цялата игра надървени въглища, но защо, по дяволите, бе, господа разработчици, сте преекспоатирали единственото хубаво нещо в цялата игра, като във всяка втора cut-сцена zoom-вате тоя огромен задник, около който се върти цялата вселена? Защо бе, пилета шарени, сте сложили по една 5-секундна cut-сцена за награда при всяка разрешена загадка? Защо загадките ви са толкова елементарни, та минавам през тях като нож през масло (и те наистина повечето загадки с ножа се решават, сериозно). Защо? Защото много добре знаете, че историята ви е плоска, издиша отвсякъде, и е сложената там само за да скрие крие факта, че The Messenger е една разходка из Лувъра, целяща да ни запознае с архитектурните му особености и развитието им в исторически аспект. Защото не може да не сте чули, че въпреки размера си - цели 2 диска - играта няма никаква музика. Защото няма как да не сте видели, че ползвате някакъв морално остарял енджин, дето въпреки, че сцените му са предварително рендирани, изглежда отвратително. Защото знаете как ненавиждам CD-то ми да се развърта всеки път, когато вляза в нова стая, и цялата ми машина да се успива. Но аз ви разобличих, тарикатчета нйеди! Цъкал съм с клавиша PrintScreen като побъран и съм свалил 100 MB screenshot-ове с оная готината мадама с големите очи. Записвам си ги във следващата порно-компилация и от там ще разучавам историята на Лувъра.

**Goodman**

**Лувърът при Филип Аугуст.**



**Лувърът днес.**



## Лувъра

**В края на XII век Париж е под постоянната заплаха на англичаните. Филип Август загражда града със стена, която завършва при река Сена. В тази най-уязвима точка той решава да построи крепост. Така се появява Лувъра. В централната му част се намира огромно укрепление, чиито стени неведнъж са напоявани с кръвта на враговете. При Шарл V (1380) Лувърът става резиденция на краля. Пристрояват се луксозни стаи, както и библиотека, съдържаща внушителното за времето си количество от 973 творби. През XVI век Франсоа I превръща старата крепост във великолепен дворец, наблизо е построен Тюйлери. При Хенри IV и сина му Луи XIII са изградени и обзаведени с творби на изкуството две странични галерии, свързващи Лувъра с Тюйлери. Златният век на Лувъра приключва, когато през XVII век Луи XIV решава да се премести във Версай. През XVIII век, напуснат от кралската свита, Лувърът се превръща в обиталище на артисти, проститутки и отегчени благородници. Под управлението на Наполеон III всички жилищни сгради между Лувъра и Тюйлери са разчистени, двата двореца са свързани посредством още странични галерии, а пространството между тях се превръща в огромен площад. Пожар поглъща Тюйлери през 1871г. С течение на времето градините пред Лувъра се разрастват и заемат площада. През 1981г. Лувърът, досега държан от Министерството на финасите, преминава в ръцете на Националния музей на Франция.**

ОЦЕНКА: 50%

# Age of Sales 2

За радост на всички фенове на Age of Sales (1997) най-сетне излезе и дългоочакваният й сикуел (модерна дума, произлизаща от английското sequel - ще рече продължение!).

Страхотно начало на статия, но... ако имаше фенове на AOS. А аз за такива не знам. Защо ли? Ами тя не блести с нищо. Най-общо може да се опише като военноморска тактическа (да не се бърка със стратегическа) игра, в която вие поемате командването на един или цяла група платноходи и имате за цел... познахте - да убиете (потопите, плените, подпалите и т.н.) лошите.

AOS2 се отличава от своя предшественик главно в техническо отношение - покрасива е. В нея отново нямате никакви стратегически елементи - играта не изисква от вас да управлявате каквито и да били ресурси, да чертаете планове за предстоящи битки, да планирате разгръщане на фронта на атаката и др.т. Вие просто трябва да проведете поредното морско сражение с платноходи от 18-19в. И това е всичко. Всъщност не звучи толкова зле, а? В края на краищата нали и в игри като Myth или Ground Control идеята в същата, само че командвате сухопътни войски. Защо тогава и една игра посветена на морските битки да не стане хит (минус едно:-)?

Но да започнем както си му е реда...

Играта предлага шест кампании (в излезлия наскоро patch е включена и седма, но не съм я виждал), няколко десетки сценария (около стотина), както и, разбира се, игра в мрежа. Действието в кампаниите се развива в периода между 1775-1820 г., като може да разигравате битки между англичани и американци, англичани и французи, та дори и между "братушките" и османската империя в нашето си собствено Черно море. Отделните кампании се състоят от няколко сценария с различна степен на кампанийност - докато в едни те просто са хронологично свързани, то при други понататъшното развитие ще зависи в значителна степен от вашите решения. За разлика от предишната AOS вече не можете да си създавате произволно генериращи се кампания, но наличните такива са достатъчно добри.

Akella са ползвали графичния енджин на излезлия им наскоро хит Sea Dogs и поради тази причина играта изглежда доста добре. Корабите са детайлни до вманиачаване - можете да видите как моряците ви се суетят по палубата, щетите нанесени от вражеските залпове, дупки в корпуса и веещи се парцали по мачтите на корабите. С други думи, що се отнася до корабите, дизайнерите са си свършили работата. Светлинните и димни ефекти също напомнят прекрасната визия от Sea Dogs, но морето... "ах морето... то остава..." неподвижно! Ама много неподвижно! Нямам предвид постоянно браздящите го малки вълнички, а липсата на каквито и да е истински вълнички. Да си припомним какви бяха те в Sea Dogs... "но замълчи сърце".

Тук имате чувството, че водите битката не в океана, а в някакво езеро.

Няма вълни, но за сметка на това има плитчини! Вярно, има ги и могат да ви изиграят лоша шега, но могат и да се окажат най-ценният ви съюзник, ако се научите да се възползвате от тях. Има и острови с крепости на тях, но те не играят особено голяма роля в битката, а са по-скоро досаден придатък към нея.

Управлението на играта е едновременно просто и интуитивно.

Ако ви се стори, че корабите ви не се оправят много адекватно с поставените задачи не бързайте да псувате гневно, а си задайте въпроса: "а какво е нивото на умение на моите моряци?". Проверете преди мисията можете ли да упгрейднете юнаците си от клас "D" до "A" и го направете.

"Е, сега вече би трябвало да се оправят с поставените задачи! Я, даже има функция да оставя компютъра да ми води кораба! И като се замисля, след като съм с такива елитни пичове, то май няма нужда да се потя. Хем ще видя, как според PC-то е най-добре да се води битка."

След тези успокоителни мисли пускам опцията за компютърно управление на моите кораби и първоначално оставам много доволен от факта, че те най-сетне започва да се поправят в движение (бачкат момчетата, не се помайват). Спокойно ставам да посетя едното място, а те, моите юнаци, ще смачкат врага през това време. Връщам се след десетина минути (е може да са били и малко повече) и... О ужас, единият ми кораб е запрашил на майната си (Ей, какво търсиш там, бе?), където няма нито един враг, докато другият е останал сам да се бори с петте турски корита. С този малък експеримент приключват всичките ми опити да прехвърля част от "бремето си" на PC-то.

Споменах за ремонта по време на битка. Това е едно от най-интересните неща в играта - управлението на екипажа в кораба. Имате обща бройка, от която заделяте за всяка една дейност - гасене на пожари, поправяне на платна и корпус, хора за абордаж и т.н. Но, по някаква непонятна причина, това разпределение действа най-добре когато го оставите на авто-режим.








За жалост обаче, той касае управлението на целия кораб, а това, както се убедихме по-горе, не е много добра идея.

Е, не можах да се насиля да изиграя играта до край. След един ден дзверене пред монитора в безплодни опити да се запаля по добре изглеждащите картинки си зададох логичния въпрос: "Защо Akella са направили такава повърхностна игра, при това толкова скоро след невероятния си хит Sea Dogs?"

Не можах да си дам смислен отговор, може би някой от вас обаче ще успее.

До тогава... смятам да задоволявам страстта си по морските битки със Sea Dogs.

**Cohen**

ОЦЕНКА: 35%

# NASCAR RACING 4

Рядко се намират игри, в които почти всичко да е изпипано до най-незначителната подробност. Това важи особено за автомобилните симулатори, където случаите на постигане на подобно съвършенство се броят на пръсти. За щастие има фирми, като Papyrus, които още с първата си игра - Indianapolis 500 (Indycar симулация), излязла преди повече от десет години, показа как се правят качествени четиригумни симулатори.

NASCAR Racing 4 е продукт на последователен многогодишен труд. Както се досещате тя е четвъртата от серията. Като се започне от менютата, мине се през графиката и звука и се стигне до геймплея - всичко е перфектно.

И така, да започнем с възможностите, които предлага интерфейсът на играта.







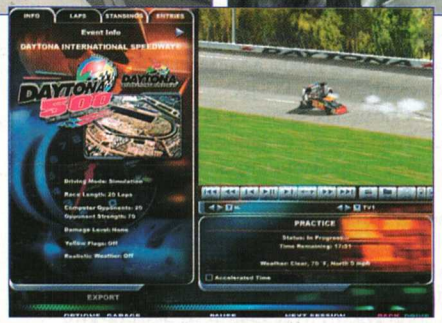



От голямо значение е възможността за автоматична настройка на графичния енджин. Препоръчвам ви да оставите играта сама да го направи и да не бъзикате онова, което ще се получи.

Оттук нататък следват различните варианти за игра. Първо, разбира се, трябва да си създадете профил, където да впишете името си и да си изберете кола. Това е нужно, за да можете да градите кариера с така направения виртуален шампион. След това пред вас се разкриват следните възможности: Single, Championship и Multiplayer.

Смятам че няма нужда да описвам тези класически варианти за игра - който чете статията знае за какво става дума.

В горните редове обаче стана дума за коли. Тук изборът пада върху четирите няколко-тонни звяра - Chevrolet Monte Carlo, Pontiac Grand Prix, Ford Taurus и Dodge's sleek Intrepid R/T. Пистите са овални, просто возилата са с такива скоростни и физически характеристики, че на друг вид писта биха излитали на всеки втори завой. Тук е именно и най-големият проблем на Naskar: Racing 4 - еднаквостта и монотонността на състезанието. Само най-големите маниаци биха изтърпели това повече от десетина часа игрово време. Но това не е недостатък, проста така е и в реалните състезания за Winston Cup.




Графиката и звукът са перфектни. По колата се забелязват и най-дребните детайли. Звукът от двигателя е реалистичен. Всички предпоставки за пълен кеф от шофирането са налице.

Опонентите са на супер ниво. Те са с имената и колите от реалните състезатели на NASCAR. Класата им може да се променя, като за начинаещи геймъри препоръчвам трудност най-много 70%. Особено внимание трябва да се обърне на настройките по колата, а те са доста, дори има възможност да си пребоядисате избраното возило.

Като заключение искрено препоръчвам на всеки фен на автомобилните симулатори да опитат тази игра, просто защото тя заслужава. Със сигурност няма да я джиткате с месеци, подобно на Colin McRae Rally 1&2 и Grand Prix 1,2&3, но гарантирам ви - ако я изучите внимателно - ще изпитате голямо удоволствие. Пък можете да се пробвате с някой приятел, да му попритиснете бронийката в мантинелите, да го принудите да направи някое салто мортале с колата си. Мисля, че би било забавно.

Единствената причина тази статия да се намира в рубриката от крак на крак е поради сравнителната неизвестност на NASCAR сериите в България. А оценката и е такава просто защото за мен това е максимумът, който може да получи игра носеща такъв ограничен потенциал.

**uRKO**

ОЦЕНКА: 80%

# Cabela's 4X4 OF-ROAD ADVENTURE

Чувствам че не е редно, но не мога да се въздържа. Ще ви го кажа в прав текст за да няма заблудени.

Това е най-тъпата игра, която съм виждал през живота си. Жал ми става като си помисля за горките CD-та излагани на високи температури за тоя що духа. Просто във всяка друга симулация с коли съм успявал да намеря някакво достойнство, нещо ново и авангардно, някакъв макар и дребен детайл, който да ме накара да се потопя във виртуалното шофиране за кратко или за дълго.

В Cabela's 4x4 ще получите единствено свобода при това в огромни количества. Опоненти няма, пътища почти няма, желание няма, но все пак статия трябва да се пише, обективност трябва да има.










Първоначално пред вас се разкриват следните възможности за игра:

SKILL - изпробване на шофьорските ви умения. Ще трябва да достигнете до определена точка от картата.

NAVIGATION - тук вече става тежко. Ще се наложи да се ориентирате чрез компас.

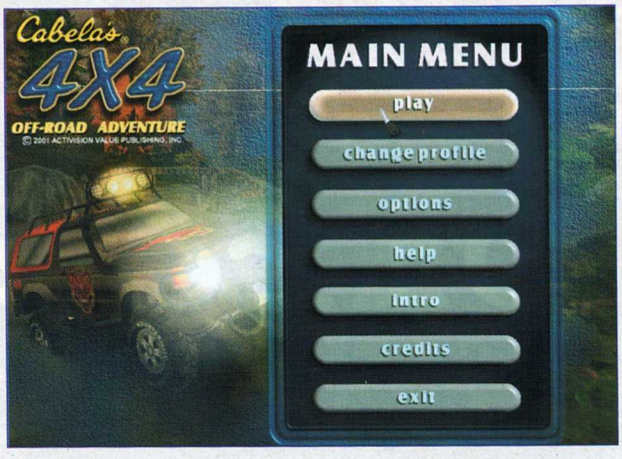
EXPLORE - ще шавате из картата и ще търсите точки, през които трябва да минете.

DISCOVERY - е тук вече е само за напреднали. Няма карта и компас. Бензинът може да свърши. А и тубата не побира много. А вие сте в Аляска. Студено е...

ENDURANCE - имате ли нерви да обикаляте из пустошта с часове. Ако някой е достигнал до тук да ме извинява за всички лоши думи към този "шедьовър".

И ето стигнахме там от където тръгнахме. Последният вариант на игра се казва...

FREEDOM - е тук вече превзехме кочината. Игра за калени Off-Road авантюристи, подготвени за безкрайно скитане из дивите местности.




Дерзайте...

За финал малко технически характеристики:

Безумен графичен енджин. Грозен, бъгав и зле вървящ дори на GeForce 2. За справка - шотовете към играта.

Звукът е реалистичен, но то коя ли съвременна игра от подобен тип е с лош саунд.

Като равносметка мога да кажа, че тази игра със залегналата в себе си (но явно, както е била залегнала така си е и задрямала) идея за симулатор на 4x4 возило (разбирай шофирано в пресечена местност, почти без никакъв състезателен елемент - по моему задължителен за този род игри) спокойно може да се нареди до шедьоври от рода на Deer Hunter, The Mummy и Virtual Valery. Е в последната поне има какво око да види и ухо да чуе.

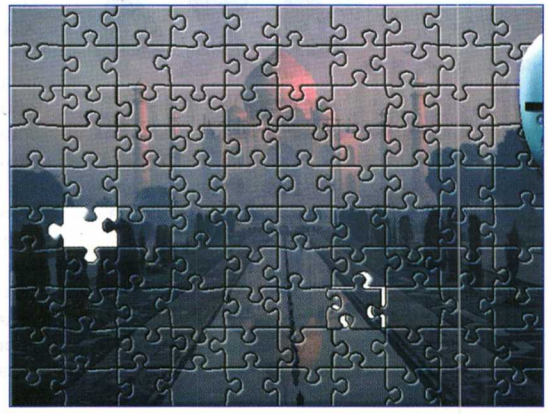
А, забравих. В Cabela's 4x4 има едно уникално решение. Колата се пали и гаси с клавиш. Да видите в студената Аляска какво набиране пада на горкото копче...

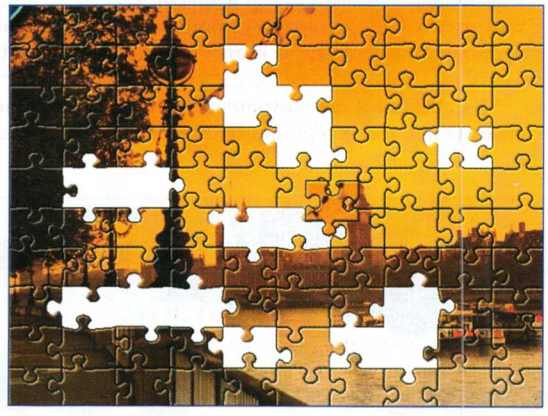
**uRKO**

ОЦЕНКА: 10%

# Puzzle Mania Citys

Та значи и за тая боза трябвало да драсна десетина изречения, uRKO? А? Ми да почвам да ги броя тогава, дотук станаха три, отават още седем. К'во да ви разбправям за реденето на пъзели, то не е работа за всеки акъл, иска се задълбочаване и вникване в концепцията, иска се да си много пекан в тая работа. Зат'ва ще взема да споделя с вас сложната процедура да не седнете и се опулите ако случайно ви попадне тая убииствено-жестока-и-супер-сложна игра в ръцете. Стъпка първа: получавате 1 брой CD-ROM с напис Puzzle Mania Citys от Urko - толкова желязна игра друг не може да ви даде. Стъпка втора: пъхате безценната придобивка в CD-ROM устойството си, тя се развърта с дивна скорост и на екрана се появява бутон install; натискате го и install shield-а ви спестява интелектуалните напъни да определите къде да сложите 344-килобайтовия spawn - хвърля го направо в диск C:\. Стъпка трета: пускате си играта, където ви чака най-голямята изненада - на целия 522 мегабайтов диск има цифром и словом пет (5) картинки, които можете да раздробите на парчета; голямата екстра - тези парчета могат да бъдат от 100 до цели 2400; избирате най-малката цифра, няма да редите до утре я, и натискате play game; с курсора на мишката държите парче, което трябва да поставите някъде, посредством натискане на левия бутон, а с десния бутон може да преминете към следващото парче; слушате заупокойна музика; след 10 минути привършвате с реденето на пъзела и удряте 2 screenshot-а; проверявате за по-високи нива на трудност, оказва се, че имало и такива - през 5 секунди играта започва да ви пита въпроси от рода на "Коя е официалната религия в Азербайджан?" и като вижда, че не може да ви се намаже на малкото акъл, взема че взривява вече наредени парчета; но вие сте по-бързи с мишката - не сте цъкали Starcraft напразно 2 години я; след 15 минути пъзела е готов, удряте още 2 screenshot-а, и оставяйки изкуственият интелект на програмата да си гризе ноктите от яд, натискате quit. Стъпка четвърта: За 20 минути пишете най-брутална статия в живота си и я предавате на Urko заедно със screenshot-овете; след което той проявява ненадминатите си дизайнерски способности и нарежда най-великолепната-и-спираща-дъха страница в неговия си живот; Стъпка пета: списанието отива на печат, излиза, вие вземате един брой, отваряте на тази страница, цъкате с език и си викате "Копеле, е по-зле от т'ва не мое да бъде!", а едно дяволче, кацнало на лявото ви рамо шепне "Може, може! Като излезе Puzzle Mania Citys Expansion Set с един самотен пъзел в него!".





P.S. През цялото време се чудех що е това нещо, наречено Citys. То да не е Cities, бе батьовите? То бива аз да правя правописни грешки, щото навремето в часовете по български език играех шах, но пък да видиш същите от няк'ва фирма дето разпространява игра на цели 5 езика... ей, момчета, учете английски и най-вече български, и да не чувам повече извинения като "Аз играйъ саму три-де шутъри, щот' не моа дъ ги чита устаньлити."

**Goodman**

ОЦЕНКА: 05%



# CHESSMASTER 8000 vs DEEP FRITZ 6

Шахматът е една от най-древните игри запазени и до днес. И като такава е напълно логично да не бъде подмината от компютърната игрална индустрия. Единствено слабият интерес, който геймърите в България проявяват към шаха е причината тези две игри да бъдат мизерно представени в рубриката "От крак На крак." Паралелно със сравнението между двете ще се опитаме и да ви разкрием и "механиката" на подобен род заглавия.

***Забележка: Това не е пълният текст на статията, а само бледа имитация на истинската статия на Goodman. Оригиналната статия, която е едно изключително четиво - подкрепена с много примери и интересни факти от света и историята на шаха от древността до наши дни - и която беше зверски осакатена от главния редактор, ще можете да прочетете на сайта на списанието в раздела за новия брой, а по късно в секция "статии".***

**Енджинът**

Той е онази част от програмата, която в други игри бихме нарекли изкуствен интелект. Съдържа в себе си алгоритмите за боравене с наличните бази данни - извличане на информация от тях и дори въвеждане в процеса на самообучение. Така програмата се учи от грешките си, а също и от вашите. Проява на глупост и от моя страна би било да се опитвам да давам оценки на изкуствените интелекти на двете игри - та как бих могъл да ви кажа от личен опит кое море е по-дълбоко - Черно или Саргасово - като и в двете се давя на двадесетия метър! Мога да кажа поне, че сивото вещество на CM8000 е енджинът The King 3.12, докато Deep Fritz идва оборудван с цели 11 енджина - всичките версии на Fritz от 1.20 до 6.00, както и Doctor2 и 3.00, Comet B06, Crafty 16.18 и Exchess 2.51. По този показател резултатът е 1:0 в полза на Deep Fritz.

**Базата данни**

Съдържа набор от вече изиграни шахматни партии. За CM8000 те са над 500 000! Докато играе срещу вас енджинът ги претърсва за подобни на текущата позиции, и съобразявайки се с крайния резултат в тези партии, може да избере ход от тях. За разлика от първите версии на CM и Fritz сега и вие имате възможност да се възползвате от тази база, за да прочетете или дори въведете новинките приложени по последните турнири. Deep Fritz дори е способен автоматично да се свърже и обнови базата си от www.chessbase.com, както и да отвори и конвертира в собствен формат базата на Chessmaster! 2:0 в полза на Deep Fritz.

**Интерфейсът**

Не е само огледалния отблясък от мраморната 3D-шахматна дъска. Интерфейс са всичките ония огромни бутони в CM8000, които позволяват на играча да прави най-фини настойки, да извежда на екрана втора шахматна дъска, върху която виртуални треньори и съветници да онагледяват съветите си по време на игра, да преминава от библиотеката в класната стая или турнирната зала само с едно натискане. Fritz винаги е изглеждал по-консервативно, по-класически, само с един-единствен дебел help дето трябва да се прочете ако искаш да правиш настройки. Поглеждайки обективно на нещата съм длъжен да присъдя точка на Chessmaster. CM8000 - Deep Fritz 1:2.



CM: Сбъдна ми се изконната мечта на всеки шахматист - да играя срещу световния шампион Каспаров.



DF: PC-то е разгромено в приятелска партия.

Настройките върху енджините.

Те са тези, които ще ви дадат шанса да победите някога компютъра, защото по подразбиране и CM8000, и Deep Fritz са настроени да изиграят най-силната си партия. Съществува голям риск много от начинаещите играчи да се откажат след 5 минути игра и нито ще се замислят защо са ги изтупали като брашнян чувал, нито ще си пуснат играта повече. За най-непосветените, дето нямат и желанието да се посветят, в Deep Fritz са приготвени и десетина фабрично сакати виртуални противника - пияницата, олигофренът, камикадзето... Подобни опции ще срещнете и в CM8000, но там фабрично настроените противници са цели 170, между които и световни шампиони като Алехин, Капабланка, Фишер, Макар на всички ни да е ясно, че зад тях стои модифициран гениалният ум на CM8000, тръпката е наяве, а удоволствието от трудната победа - съвсем истинско. Резултатът е равен - 2:2.

**Екстрите**

Като анализиране на позиция не са от вчера. Наредете произволна позиция, задайте цел - "черните правят мат в 2 хода" (такива задачки се срещат често и по вестниците), "белите започват и печелят" или просто "направи обективна оценка с всички възможни разклонения в следващите 30 хода" - отидете да пиете едно кафе ако имате слаба машина и като се върнете ще намерите задачата изпълнена. Щом Fritz е получил награди заради тия си способности, съгласен съм, че той е по-добрия, но от краткия си опит мога да кажа, че и CM8000 се справя забележително добре. Затова пък следващите екстри ги има само CM8000. Веднъж стартирали играта ще трябва да влезете в една от седем виртуални стаи. В детската стая може да научите основните правила на шаха - как се редят и местят фигурите, как се прави мат с цар и топ, може да решавате опростени задачи, може и да играете срещу противници със съвсем детски стил на игра. Налице са няколко изпита, преминавайки през които ще получите собствен Ело коефициент. В библиотеката може да изучите всички известни до днес дебюти (първите десетина хода в партията), както и да проиграете отново над 800 от класическите партии в цялата история на шахмата. В залата за игри ще тренирате, ще получавате съвети от личния си треньор, на отделна дъска ще виждате какво се върти в главата на противника. В турнирната зала всичко се брои - няма подсказки, няма връщане на ходове. Елото на победителя се вдига, а на загубилия пада. И накрая - добре дошли в Chessmaster Live, където ще се срещнете с други играчи по интернет, ще разговаряте, ще участвате в първенства или отделни двубои. Подобна възможност ви предлага и Deep Fritz, но сама птичка пролет не прави, затова и крайният резултат е 3:2 за CM8000.

**Крайното класиране**

Отразява лекия превес на CM8000, но нека това не ви заблуждава - и двете програми са изключително професионални - Deep Fritz е сякаш направена за професионалисти, а Chessmaster - от професионалисти, добре разбиращи, че за да спечелят пазара, трябва да предложат конкурентен продукт, който да грабне сърцата на широката публика.

**Goodman**

Автор: SNAKE

# SEVERANCE
## BLADE OF DARKNESS

**SEVERANCE**

**Производител**
Rebel Act Studios

**Разпространител**
FriendWare

**Жанр**
third person action

**Internet**
www.rebelact.com/severance

**Изисквания**
Celeron 600, 128MB Ram, Direct 3D съвместима видеокарта

**СДЪВКАНО И ...**

**Кръстоска между Third Person Shooter и RPG със смазваща графика, потресаващо лошо управление и дяволски пристрастяващ геймплей.**

**Трупове.** Десетки разчленени тела лежаха по покритията с мрамор под, потъмнял от разплисканата наоколо кръв. Стомахът ми се сви, когато миризмата на разлагаща се плът, по-остра от всякога се втурна към обонятелните ми органи. Тихо изпсувах и се изплюх без да забавям крачка. Рояци мухи се надигнаха при приближаването ми и болезнената тишина в миг се пръсна на късове, заместена от изнервящия бръмчащ звук. Нещо малко, розово и безформено, което очевидно се хранеше от мъртвата плът, подскочи уплашено и хукна към сенките в далечния край на залата. Обвих пръсти около грапавата ръкохватка на меча си, вкопчих се в последното реално нещо в разпадащия се под напора на лудостта свят.

**Нещо** се стрелна към мен в сумрака. Отскочих встрани, мечът ми се изви в искряща дъга и спря полета на... Глава? Току що бях посякъл отрязана човешка глава. Едното й око, обвиняващо се взираше в мен от разкъсаната плът.

**"Какво по дяволите?!..."**

**Чудовищен** рев се разнесе сред каменните колони, срещна високият таван и се стовари върху ми неколкократно усилен от ехото. Земята леко се разтресе. Отстъпих назад. Нов човешки крайник - стори ми се, че бе крак - се завъртя във въздуха и се понесе към мен. Миг по-късно от сенките изплува гигантският силует на облечен в тежка ризница орк, който пътьом откачаше бойната брадва висяща на гърба му. Очевидно се бе уморил да ме замерва с храната си. С изненадваща бързина звярът се хвърли към мен, замахвайки вертикално с оръжието си. Светлината на висящата на стената зад гърба ми факла се плъзна по дължината на гладкото стоманено острие и потъна в почернелите следи от кръв. Вдигнах щита си, за да се предпазя и в следващия момент бях блъснат назад от мощта на удара. По лицето ми се посипаха трески когато масивният, дървен щит се разцепи през средата. Отскочих, за да избегна втория удар. Гърдите ми пламнаха от болка, когато острието разсече туниката и се плъзна по кожата ми. Изкрещях и замахнах към изкривеното от ярост животинско лице, но мечът ми срещна вдигналата се в миг брадва сред рояк от искри. Отново отскочих назад. Усещах как по тялото ми се стича топла, лепкава кръв, раната пулсираше при всеки удар на сърцето. Брадвата отново се стрелна към мен. Опитах се да се хвърля встрани, но загубата на кръв вече си казваше думата. Закъснях. Тежкото острие се впи в плътта ми, разсичайки мускули, сухожилия и кости. Лявата ми ръка, заедно с по-голямата част от рамото се отдели от тялото ми сред кървав фонтан и сграбчена от законите на физиката се присъедини към лешта по пода. Невъзможно висок писък разкъса дробовете ми, докато тежко се стоварвах на колене обливан в собствената си кръв. Богове, колко много боли! Оркът се надвеси над мен за миг, очарован от агонията ми, после вдигна брадвата над главата си и разцепи черепа ми.

**Restart level [yes/ no]**

**Не, не,** НЕ ОТНОВО, МАМКА ТИ. Картинката на приседналия небрежно на трона си варварин, в долния край на която пълзи червената ивица на лоудинга вече ми е опротивяла до дъното на изтерзаната ми душа. Писна ми да умирам! В красивите приказки събитията никога не се развиват по този начин. Главният герой няма навика да се разделя с жизненоважни части от анатомията си в първите пет минути от действието. Само дето това тук не е красива приказка. Това е брутална история на оцеляването, на оцеляването на един жалък, крехък и неориентиран навлек в самото сърце на шибания земен ад. История, в която думите хепи енд звучат по-неуместно от феминистка реч на сбирка на червените кхмери. Историята на Blade Of Darkness.

**За тази** игра се изговори много още преди появата й на бял свят. Набедена за чудовищен хит още от първите скрийнове, разкриващи революционна графика, първите късчета от увлекателната история, достигнали до медиите, първите намеци за спойката между екшъна и RPG-то. Геймърите от цял свят точеха лиги и чакаха. И когато играта наистина видя бял свят голяма част от тях побързаха да пренасочат посоката на слюнкоотделянето си и да я оплюят. Да обявят на всеослушание, че Острието от мрак не става за игра. Не ги обвинявам. За разлика от повечето съвременни игри, които те изправят пред лошите си страни едва след няколко часа игра BOD бележи абсолютен рекорд и те залива с гафовете в геймплея си още по времето на обучаващите мисии. Гаври се с машината, в която си вложил стотици долари, подиграва се със самочувствието ти на добър играч, с навиците ти относно метода на управлението при подобен род






## Готика

**Архитектурен стил, който се появил през XII век във Франция и от там се разпространил в цяла западна европа, където господствал до края на XV век. Характеризира се с остри сводове и островърхи кули, с каменна резба, цветни стъкла, заострени отвесни форми и много скулптурни украшения.**

***Cheat:*** **След като зареди играта дай ескейп, от основното меню отиди на Arena/ Player configuration. Направи си герой джудже, кръсти го NO LEM KGB и го сейвни. После се върни в играта. Вече с натискане на H ще можеш да махнеш главата на героя си и да играеш така, с M - да сменяш скиновете си (най-весело е да се мотаеш като скелет), а с X да се насладиш на ефекта от матрицата с въртящата се камера и каданса по време на бой. Не е особено полезно, но е адски забавно.**

екшъни и принципа на така наречените комбота, сграбчва избрания от теб, след дълъг размисъл, герой, поглежда го критично и го разкъсва пред очите ти още преди да си разбрал за какво се бориш. BOD е способна да те докара до сълзи на безпомощност, до пристъпи на ярост, каквато е нелогично да изпитваш към игра. BOD е най-проклетата кучка на игралния пазар в момента, игра, която отказва да флиртува с теб, която ти се смее в очите и ти повтаря, че си парцал и никога няма да ти се отдаде.

**Само,** че малката тайна на някои кучки е, че всъщност под маската им на пренебрежение и гадно държание се крие жената на живота ти, жена, която ще бъде завинаги твоя, ако точно ти успееш да откъснеш тази маска от прекрасното й лице, ако точно ти успеш да прозреш истинската й същност и решиш, че усилията си струват. Такава е Blade Of Darkness.

**С ръка** на сърце, си признавам, че и аз първоначално намразих играта, и ако притиснат от някакви срокове ми се бе наложило да пиша рецензия единствено на база впечатленията си от първите едно-две нива крайната ми оценка щеше да е с 30% по-ниска. За това сега мисля да изневеря на принципите си и да обърна реда на тази статия. Ще започна със същите онези негативни страни, накарали много хора да се отдръпнат погнусено след първия си досег играта на Rebelact.

### Като за начало трябва да се спомена зверските системни изисквания.

Визуалната наслада, разляла се из околните скрийнове си има цена, като въпросната клони към няколко хиляди лева за нов компютър. Истина е, че в BOD ще се сблъскате с неща, каквито не сте и сънували, че ще видите в игра, но също така е истина, че ако разполагате с някоя средно мощна машинка гладко ще ви върви единствено интрото.

**Вторият** удар под пояса идва от шокиращият метод на управление. Като за начало

### в играта няма стрейф. Има някакво бегло подобие на пристъпване встрани, което може да се включи единствено по време на битка, но и то е крайно трудно за овладяване.

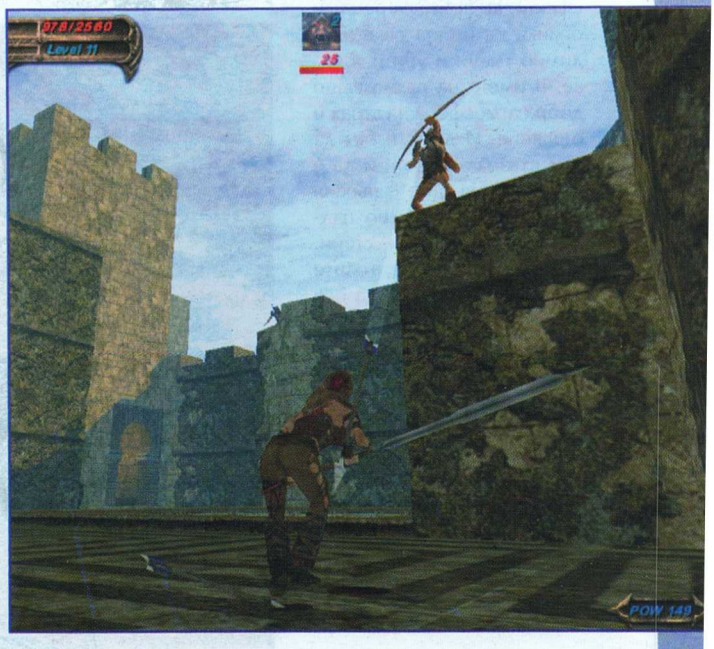
Става дума за следното - когато видите враг имате специален клавиш, с който можете да си го локнете. Така той винаги ще остава директно пред героя ви, накъдето и да се движите. При движение на ляво или надясно, просто ще се въртите в кръг около него. Проблемът идва, когато на хоризонта се появят повечко врагове, защото локването автоматично ви лишава възможността да биете повече от една гадина. А както се досещате другарчетата на заелата центъра на екрана ви отрепка няма да стоят и да наблюдават безучастно как я налагате. Допълнителен проблем са тесните пространства или терените с повечко препятствия, където локването е равносилно на много тежко поражение, защото ще редуцира маневреността ви забележително.

*[hint: можете да ьнлокнете врага си с копчето за прибиране на оръжието]*

**Ама не** ставайте, побоят тепърва започва. Следващият удар в меките части идва от степента на трудност. Продиктувана в голяма степен от лошото и непривично управление, както и от това, че авторите не са ви дали абсолютно никакво време да свикнете с него. Жестокият факт е, че поне докато се доберете до 7-8-мо ниво на опит всеки втори враг ще има силата, бързината или жизнеността (а често и трите заедно) за да ви убие като куче. Независимо от това кой герой сте си избрали. А вашите шансове да се противопоставите сякаш зависят повече от елемента на случайност, отколкото от сръчността на пръстите ви. На всичкото отгоре на места има ситуации като пропадания на пода, внезапни нападения и абсолютно нелогични активирания на капани, които ви убиват на място без право на обжалване. И могат да бъдат избегнати едва след като вече сте наясно с тях. Тоест след зареждане на последния сейв.

**А времето** за лоудинг, какъвто - в случай, че още не сте разбрали - ще ви се налага да правите в началото минимум през пет минути, е ужасяващо дълго. Почти половината от времето прекарано с BOD го прекарах втренчил поглед във вече упоменатата картинка на варварин, ознаменуваща зареждането.

*[hint: и сами сте се досетили, но да си го кажа в прав текст - сейввайте МНОГО често]*



**Между** другото опции за quicksave и quickload също отсъстват. Както и възможност за autorun. Няма адекватни оръжия за далечен бой (лъкът е доста брутално оръжие, но е адски труден за овладяване

*[hint:в никакъв случай не изхвърляйте лъка си, колкото и безполезен и заемащ място да ви се струва]).*

## Магии няма.

**Историята** е повече от неясна - подносят ти я на порции, когато достигнеш до определени позиции в нивото, но е представена по начин и с думи, от които можеш да разбереш единствено, че ти си добрия, че някъде има лош, който разкатава мамата на света и от теб се иска да му се противопоставиш в открит двубой. Не става ясно защо. Тъй че ще ме прощавате, задето нарушавам Whisper-овата традиция и не започвам с историята на играта. Просто няма какво да ви разкажа.

**Ето** това са гадостите, пред които ще се изправите след като си инсталирате Blade Of Darkness. Ако сте готови да се преборите с тях, ако се заемете с нелеката задача да ухажвате кучката нека да ви обясня и с какво ще бъдете възнаградени, да ви разясня причината поради, която играта получи високата си оценка и да споделя с вас защо по скромното ми мнение Blade Of Darkness в момента заема почетното място "най-добър фентъзи-търд пърсън" в личната ми класация, измествайки с лекота, както безспорни хитове като Drakan, така и набедени такива като Rune.

**На първо** място идва графиката. Не съм особено сигурен, че мога да я опиша с думи и искрено се надявам скрийновете да ми помогнат в нелекото начинание. Детайлна и невероятно красива, тя би могла да ви се стори еднообразна в първия момент, което би било фатална грешка. Без да навират в очите ви шарении и безкраен наниз от специални ефекти, авторите са решили облика на играта си в предимно тъмни и убити тонове. В името на размазващо добра атмосфера на страх и отчаяние. И дори и без да съм схванал каквото и да е от историята още с първия поглед, пльзнал се по надвисналите каменни стени, съхнещата трева, голите дървета и мътната вода бях наясно, че нещо крайно лошо се е случило в света, из който ми предстои да се разхождам. Потопени в общата мрачна безличност на BOD дреболии като невъзможно ярък и красив гоблен, топъл слънчев лъч, пльзнал се през счупения прозорец или малка искряща вихрушка от снежинки, внесла раздвижване в хомогенната бяла, мъртва маса действат по невероятен начин, дарявайки ви с частица надежда, с някаква тотално алогична вяра, че всичко е наред, че не всичко е загубено. Невероятно е.

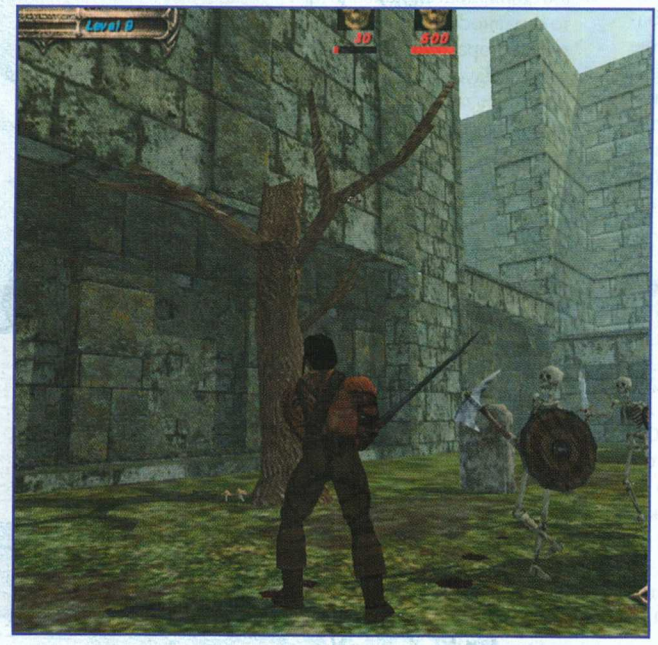
**Трябва** да се отбележи и усетът, с който са построени нивата, всяко със свой уникален стил и архитектура, изпълнени с дребни, но радващи окото детайли, преплитащи елементи от добре познатите ни култури - египетски фрески, готически статуи, ориентални врати и прозорци, индиански тотеми и храмове, постройки в нордически стил.

**Иначе** двете най-високи графични достижения на Блейда носят имената на две от четирите основни стихии - огън и вода.

**Никъде, повтарям никъде в игра досега не са били изобразявани толкова реалистични водни повърхности и пламъци. Нямам таланта да ви опиша за какво става дума. Те просто са... истински.**

*[hint: имай предвид, че факлата гасне ако тичаш с нея]*

**А като** си говорим за истински неща не мога да не ви разкажа и за физическия модел на BOD. В играта почти всичко реагира по начина, по който би го правило в реалния живот. Вземете запалена факла поднесете я към нещо дървено и то ще пламне. Пламъкът ще пльзне по цялата му повърхност докато то се разпадне на обгорели парчета дърво. Хвърлете нещо някъде и наблюдавайте траекторията и реакциите му при удар, продиктувани изцяло от масата му и материала, от който е направено. За динамичните сенки пък просто нямам думи. Ама наистина нямам. Всяко нещо в Острието от мрак хвърля сянката, която би хвърляло в реалния живот при съответния светлинен източник. Забравете за тъмния кръг в краката на героя ви. Това тук е бъдещето. Няма да забравя моментите, когато съм виждал пльзящата по стената сянка на промъкващ се към мен враг или съм подскачал в стола уплашен от движението на моята собствена.



**И за** да не бъда голословен, говорейки за реализъм ще ви разкажа един случай. Някаква гадина стреля по мен с лък. Успявам да избегна стрелата и тя се удря в алебардата, подпряна на стената зад мен. Алебардата се откача, пада напред, острието и се пльзва по кожата на героя ми и го порязва. Наистина нямам какво повече да кажа.

*[hint: и това не е прецедент. нужно ли е да ви обяснявам защо е крайно нездравословно да хвърляте остър предмет към твърда стена, която ще го върне към вас?]*

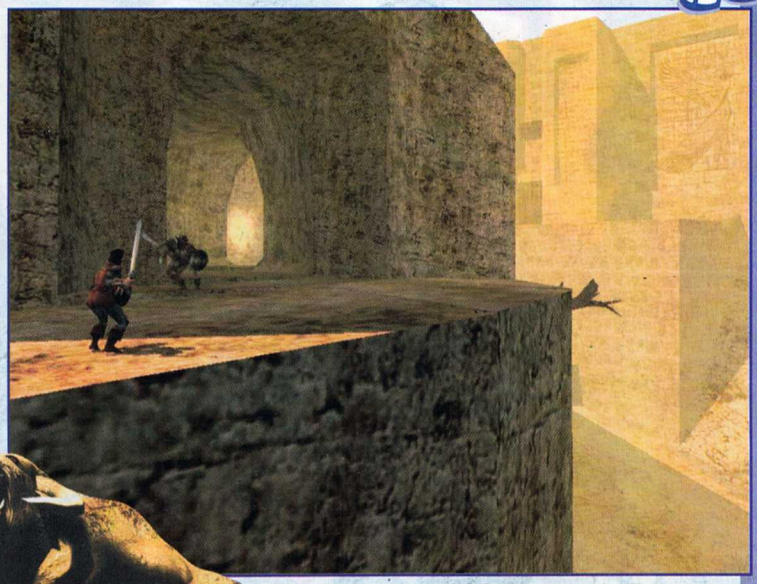
**Мисля,** че вече е крайно време да ви разкажа какво точно представлява кръстоската между Third Person Action (екшън от трето˙лице) и RPG спомената в началото. Значи имате избор от четирима различни герои, като играта с всеки един от тях е уникална (Въпреки, че - за съжаление - споделят едни и същи нива. Само дето минават през тях в различен ред). Имате на разположение рицар, джудже, амазонка и варварин, които се отличават по четирите основни показателя - живот, атака, защита и енергия и е специализиран в използването на специфични оръжия (едноръки мечове и щитове за рицаря, едноръки брадви и щитове за джуджето, копия и алебарди за амазонката и двуръки мечове и брадви за варварина). Всеки един може да използва всички оръжия, които си намери независимо от вида им, но - логично - се справя адекватно единствено със своите. За всеки един герой са предвидени дванадесет оръжия, отделно имаме три универсални и четири магически, което увеличава значително вариантите ви за колене на вразите.

*[hint: като си говорим за магически оръжия - в момента, в който се сдобиете с queen's sword-а се постарайте да разучите комбото му. Само имайте предвид, че - логично - не можеш да теглиш кръв от немъртви]*

**Вторият** RPG-момент е трупането на опит при убиването на врази. Експириънсът е указан със син индикатор точно под здравето ви и когато той се запълни до край преминавате към следващото ниво, като заедно с това се покачват четирите ви показателя и се отключва специалното комбо към някое оръжие.

*[hint: освен специалните комбота има и универсални такива - действащи при всички оръжия от вида - тях ще трябва да си ги откриете сами. Имайте предвод, че ударът, който ви е необходим, за да убиете изключително неприятния бос с вампирската брадва, който се появява зад гърба ви се изпълнява като натиснете едновременно наляво, надясно и назад. Прави се с двурьки*







*мечове]*

**Всъщност** - понеже и на мен в началото не ми стана особено ясно - разяснявам: като натиснете F1 и извикате изключително прегледния си дневник край характеристиките на всяко оръжие е указана комбинацията от движения, осъществяващи съответното комбо и под тях има сина цифричка. Въпросната цифричка показва нивото, до което трябва да достигнете, за да можете да го приложите.

*[hint: а, да, още нещо за комботата - при неща от сорта на удар и посока + посока(и) клавишът(ите) за посока(и) понякога трябва да бъдат натиснати неведнъж, без това да е указано]*

**Въпросните** комбота са изключително важен аспект от играта, да ви кажа. И в момента, в който го осъзнаете и започнете да ги разучавате съвестно ще започнете да ядете значително по-малко бой.

**Ако просто се набирате на левия бутон на мишката няма да можете да я докарате до никъде. Защото враговете наистина са изключително достойни опоненти.**

Всъщност бих дал на ИИ-то на BOD върхова оценка, ако не беше тънкия проблем с кооперативните действия. В "уан он уан" схватките гадината насреща се държи толкова адекватно, в зависимост от расата и оръжието си, че дори миризливо гоблинче от шесто ниво може сериозно да пореже герой от 16-то или 17-то преди да се пренесе, където там се пренасят след смъртта си миризливите гоблинчета от шесто ниво. В "уан он мени" кютеците обаче нещата отиват по дяволите. Свистят оръжия, хвърчат крайници, пръска кръв и когато цялата анархия утихне с изненада установявате, че по-голямата част от опонентите ви са се избили взаимно без да искат. Просто движенията на чудовищата са крайно неекоординирани.

*[hint: може би си струва да знаете, че взаимоотношенията между вразите са построени по следния начин - немъртвите гадини бият само вас, без да се интересуват от това, кой друг ги е ударил. живинките обаче, в момента, в който по случайност бъдат улучени от другарчето си му скачат и започват да го налагат надъхано. Възползвайте се ако ви се отдаде възможност.]*

**Друг** върхов аспект от играта е звукът. Напълно съответстващ на перфектната визия той гради буквално половината от атмосферата. Всеки звън на меч, проскърцване на стъпка в снега или иззвъняване на тетива звучи изключително реалистично. Само с грухтенето на главния герой са попрекалили малко. Разбирам, че му е тежко, но можеше да бъде маалко по-тихичък. В музикално отношение - григориански хорове преливат в етноритми и са синхронизирани перфектно с действието, както е модерно напоследък. Тихата акустична музика рязко избухва в кресчендо от звуци, когато от сенките изпълзят изчадията и се нахвърлят върху ви. Още един надървен палец в полза на Блейд-а.

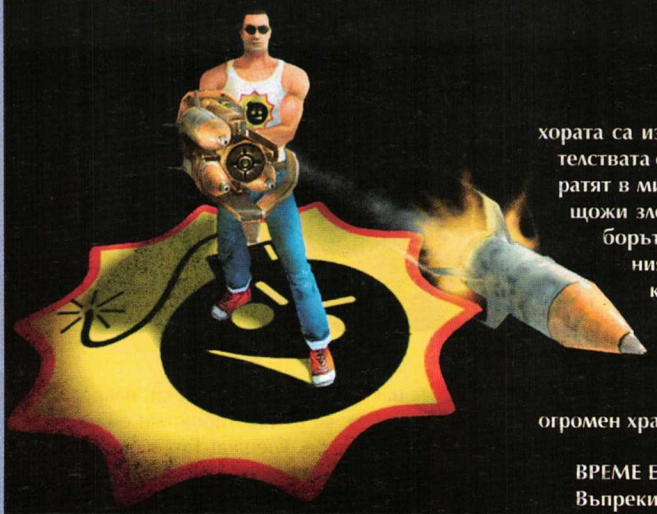
**А знаете ли,** че още не съм ви казал коя е най-голямата ми похвала за тази игра? Всъщност казах ви я, ама под вид на критика. Жестоката истина е, че колкото и странно да звучи, Blade Of Darkness ме накара да се влюбя в нея най-вече заради непосилната си трудност и гнусното си управление. Наистина. Тази игра е толкова близка до реалният живот, че просто няма накъде повече. Мислех си, навремето, че в Thief героят ми е беспомощен. Грешка! Гарет си има своите умения за тихо промъкване и способността си да се слива със сенките, за да избягва конфликтите. Избранникът ви в BOD обаче си няма нищо друго освен едно безполезно парче наточено желязо, което не знае как да използва, защото вие не можете да се научите да го управлявате. Та, имате си значи оръжие, което не умеете да използвате, принудени сте да извършвате движения, каквито не сте свикнали, а "шибаният земен ад" въобще не се интересува от това. Защото някой е пропуснал да го предупреди, че вие сте героят и той трябва да трепери пред вас. Вместо това в него мостовете пропадат без предупреждение, просто защото са стари и прогнили, чудовищата ви размазват от бой, защото последното нещо, за което им дреме е, че още нямате достатъчно здраве и експириънс и сте едва на първото ниво. Размазват от бой просто, защото могат да го направят.

**Това е Blade Of Darkness.** Самият живот. И ви показва по безпрецедентен начин жестоката реалност, че леке като вас, леке като мен, не може да спаси света. То ще умре още на втората схватка. Истина е, че превъртях играта, истина е и, че след 7-8 ниво вече героят ви става бая ячък, пък и вие вече сте привикнали с управлението му та няма да мрете на всяка крачка. Но също така е истина, че от интрото до аутрото загинах близо двеста пъти. Защото Blade Of Darkness наистина е самият живот плюс опцията reaload saved game. Така, че можете да се пробвате без страх. Защото извън монитора се умира само веднъж...



Автор: WHISPER

# SERIOUS SAM



**SERIOUS SAM**

**Производител**
CroTeam

**Разпространител**
Take 2 Interactive

**Жанр**
third person action

**Internet**
www.croteam.com

**Изисквания**
Celeron 600, 128MB Ram, Direct 3D съвместима видеокарта

**СДЪВКАНО И ...**

Кръстоска между Third Person Shooter и RPG със смазваща графика, потресаващо лошо управление и дяволски пристрастяващ геймплей.

Има дни, когато искаме да играем игри със завладяваща история, с дълбок и комплексен геймплей. Но има и дни, когато единственото, което искаме е да стреляме по разни неща. Многократно. Безспирно. Неуморно. Съжалявам ако току що разочаровахме някой, но какво да се прави - и ние сме хора, и ние си имам пороци. И докато от наличие на първия тип игри напоследък не можем да се оплачем, то втория е май на изчезване. За наша радост една малка компания в Хърватско очевидно споделя нашите мисли и създаде най-безумния и пулсо-ускоряващ екшън за последните няколко години.

Както си му е редът в моите статии, първо започваме с историята. За моя огромна радост този абзац ще е адски кратък, защото фабулата в Serious Sam е по-плитка от врачански басейн в разгара на летния сезон. Значи в близкото бъдеще човечеството се понесло в колонизация на космическото пространство. След време в един отдалечен край на галактиката хората се натъкнали на последния представител на древна цивилизация, който бил зло в най-чистата му форма. Както се сещате Та-Хъм (не се шегувам, така се казва гадината) зарязва всичко с което се занимава в момента и тръгва да унищожава човешката раса. Постепенно всички човешки колонии са унищожени и хората са изтласкани на Земята. Правителствата се събират и решават да изпратят в миналото човек, които да унищожи злото още в зародиша му. Изборът пада върху Сам "Сериозния" Стоун - ветеран от много кампании, защитник на справедливостта и като цяло много корав пич. Играта започва как нашето момче се материализира пред огромен храм в древния Египет.

## ВРЕМЕ Е ЗА ТАНЦИ

Въпреки името на играта, Сериозният Сам е first person екшън, който не се взема на сериозно. Увлекателната история, режисираните анимации, реалистичните оръжия и напредничавия изкуствен интелект тук са заменени с чиста проба адреналин, подправен с шипка мъжкарски хумор. Самият Сам напомня на краен продукт от странен клониращ експеримент, включващ специални части от генетичния код на Duke Nukem (не особено интелигентните части). Нашето момче е много куул, винаги държи нещата под контрол и не изпуска възможност да добави към физическата болка на жертвите си и малко духовна, изстрелвайки от време на време по техен адрес някоя саркастична фраза.

**Тези от вас, които са играли Doom веднага ще забележат очевидните прилики между бащата на жанра и хърватското му отроче.**




Структурата на играта е следната: напредвате малко, убивате разни неща; напредвате още малко, убивате още неща; напредвате още малко, убивате други неща и т.н. Цялата красота на този геймплей е именно в тази му простота. Като цяло няма много за обяснение тук, защото всичко е много елементарно. Почти няма да ви се налага да използвате мозъка си (ако го имате естествено) - единственото умствено упражнение ще се изразява в това да вървите в правилната посока и да прецените накъде да насочите оръжието си.

От момента, в които стъпите на египетска земя, до финалната битка с огромния Както-и-да-му-беше-името-там, няма да имате нито миг покои. Количеството гадини, които играта ще хвърля срещу вас е толкова внушително, че направо не е за вярване. Във финалните нива насреща ви ще се изправят буквално стотици създания наведнъж - трябва да призная, че чувството е невероятно. До този момент не съм играл друга игра, която по такъв начин да въздейства върху ми. След края на една Сам-сесия ще се чувствате пречистен и доволен - за около час-два. Спокойно мога да препоръчам тази игра като лекарство против стреса -










усетите ли, че сте напрегнат, седнете за половин-един час, разплачете няколко хиляди извънземни майки и ще станете от компютъра нов човек.

**Тук е мястото да кажем няколко думи за враговете ви. Най-характерното за тях е, че не са особено интелигентни или потайни. За сметка на това са хиляди и са доста упорити.**

Гадини идват във всякакви форми - обезглавени ракетчици, обезглавени камикадзета, бикоподбни създания, четириноги скелети, магмени големи (които като ги застреляте се разделят на няколко по-малки магмени големчета, които от своя страна се разделят на още повече магмени големченца), летящи харпии, подводни електрически риби и още, и още. В тази игра ще изживеете някои незабравими сцени, които винаги са били в подсъзнанието ви и сте искали да ги проиграете, но до този момент не сте имали тази възможност.

За наша радост, пичовете от Croteam очевидно внимателно са слушали в часовете по First Person екшъни, защото освен, че са осигурили тонове пушечно месо, са се погрижили и за подходящия за нуждите арсенал. В началото започвате с верния си боен нож, които обаче можете да си заврете там дето слънцето не грей (в ножницата му). Постепенно ще се сдобиете с достатъчно огнева мощ, та да осъществите преврат в малка океанска държава. Всички правилни оръжия, които обичаме от подобните игри, са намерили място тук - едноцевка, двуцевка, автомат, Нейно Величество Картечницата, Негово величество Ракетометът, гранатомет и още две интересни пушкала - едното е четирицевно чудовище, стрелящо с енергийни лъчи и приличащо на отмъкнато от космически кораб лазерно оръдие, а другото е ... ТОП. Точно така - класически, голям, черен, могъщ топ, стрелящ с гюлета. Такова животно досега не сте виждали в игра, но трябва да ви кажа, че в света на Сериозния Сам това оръжие си има своето приложение и вие сами ще се убедите в това.

ОБРАЗ И ЗВУЦИ ОТ ЕГИПЕТ

Египет - едно от стотиците места по света, където се вихри бурен екшън. Определено най-забележителната черта на играта е нейния енджин. Няма да правя сравнения между Serious Sam и Quake III или Unreal Tournament - не това е нашата цел. Само ще ви кажа, че в момент а на пазара няма друга технология, която да предлага на играчите толкова добре изглеждащи врагове, приижащи в толкова огромни количество в толкова прекрасна обстановка. В графично отношение играта е прекрасна глупости, направо е великолепна. Изключително ярки и детайлни текстури, невероятна архитектура на сградите, страхотни специални ефекти. Serious Sam има всичко, което може да се иска от едно съвременно заглавие, че и отгоре. Естествено ако искате да се насладите на играта в пълната й прелест, ще ви трябва по-сериозна машинка - да речем Celeron на 700Mhz със 256 MB RAM и GeForce 2 MX видео карта. Това обаче не означава, че играта не върви на по-слаби конфигурации - напротив. Тествахме Serious Sam на редакционната "кошница" - Celeron на 400Mhz с 128 MB RAM и Riva TNT2 и трябва да ви кажа, че играта вървеше безупречно, дори и с малко завишени настройки. Само два или три пъти се усети забавяне, и то при сцени с толкова много движение, че всяка друга игра би просто замръзнала. Сваляме шапки пред очевидния талант на хърватските момчета и бихме искали да препоръчаме тази игра на руските им колеги, създали недоразумението Hired Team - нека гледат и се учат, а и да си записват, защото както се вижда, бързо забравят основите на занаята.

Музиката и звукът на Serious Sam са може би най-слабият аспект на играта. Не че са лоши или нещо, просто на фона на останалите елементи някак си изглеждат незначителни. Хубаво е обаче, че когато наближат или се появят гадини, музиката променя звучене си, сякаш ви предупреждава на близката опасност. Иначе звуците на голяма част от създанията напомнят доста тези от Doom-а, но това не е нещо, за което да хулим пичовете от CroTeam.

И така, бавно и полека стигнахме до много важния аспект на всеки First Person екшън -

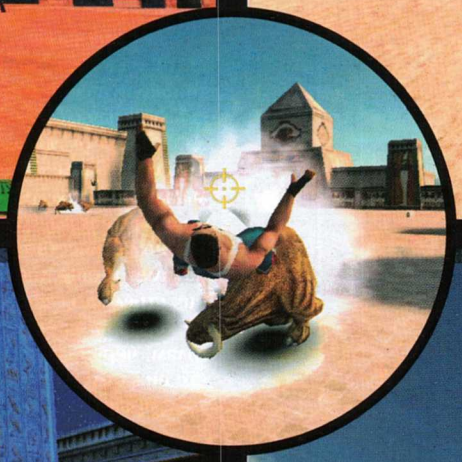
ИГРАТА В МРЕЖА

Че играхме доста, вярно е. Че ни хареса много - също е вярно. Но за да проверим дали пометени от еуфорията нещо не бъркаме в преценките , поканихме в редакцията двама наши много добри приятели и едни от най-добрите играчи на Quake 1/2/3 в България, съоснователите на могъщия [BG] клан Георги "The Edge" Иванов (няма нищо общо с космонавта!) и Дениз "Поразяващата уста" Мурат (хептем няма нищо общо с









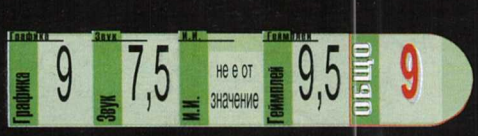






космонавта), известни в геймърските среди като [BG]Jori и [BG]Dennis. За тези от вас, които не знаят, тези двамата хубавци са ни учили как да държим Railgun, от коя страна се хваща Chaingun-а, защо не трябва да правим rocket jump когато имаме само 2 точки крьв и други наглед очевидни неща за света на екшните. Винаги когато става въпрос за FPS се допитваме до тях - тяхното мнение на елитни полу-професионални геймъри значи много за нас и винаги сме се вслушвали в него. Дойдоха момчетата, погледнаха скептично играта, поседнаха, половин час нагласяха копчетията и започнаха. Час и нещо покъсно станаха и казаха "Става! Няма да измести Quake-а, но става!". Нека преведа това на български - за нито една игра досега, освен донякъде Unreal Tournament (и то с леко презрение), не съм чул те кажат, че "Става!", а това са хора, които играят подобен род игри от Doom насам. Единствената тяхна и наша забележка към мултиплейъра на Serious Sam е контролът на героя във въздуха, който е меко казано е прекален. Жоро рече нещо от рода, че се чувствал като делтапланерист. Иначе играта има абсолютно всичко, от което се нуждае един добър екшън - чудесна селекция на оръжия, динамичен геймплей, прекрасна механика, светкавична смяна на оръжия, въобще всичко от което има нужда играчът. Тук трябва да спомена, че SS поддържа разделяне на екрана на четири при кооперативна игра, което е невиждано до този момент за подобно заглавие. За съжаление Serious Sam има само два режима на игра - Deathmatch и Cooperative. Още по-жалкото е, че има само една Deatmatch карта, но за сметка на това играта върви с редкатор, чрез които доста бързо могат да се създадат добри нива. Определено заслужава внимание кооперативният режим на игра, където няколко човека едновременно могат да минат соловата кампания, като колкото повече хора се включат, толкова повече са гадините. Трябва да ви кажа, че усещането е невероятно и може да се сравни с онази сцена от филма Звездни Рейнджъри, където нашите защитаваха малко укрепление сред морето от "буболечки".

За край ще кажа само, че Serious Sam е най-приятната изненада на игралния небосклон за близките две-три години. Хърватите от CroTeam са създали великолепна игра с невиждан досега екшън и главозамайваща интензивност. Всеки, които обича подобен род игри трябва да притежава това бебче в колекцията си.






най-нови лицензирани игри,
50 компютъра
Pentium III,
667Mhz,
19" монитори,
мощни графични ускорители
Geforce2

само 1 лев на час

гарантиран бърз
достъп до INTERNET

ползване на
HEADOFF мрежата

# компютърен клуб

# MACKATA Z

**Компютърен клуб MACKATA Z**
**ул. Д-р Стефан Сарафов 24, тел.: 953 41 29, 088 887 672**
**Предлагаме Ви: уютно кафе, зала с климатик,**
**магазин за софтуер и хардуер**

Автор: ALEX III

# COSSACKS
## european wars

Мислили ли сте някога за това как стават големите открития? Забелязали ли сте как много новаторски идеи се раждат поотделно и независимо в главите на различни хора горе-долу по едно и също време? Защо става така?

Понеже обстоятелствата са се подредили благоприятно. Възникнали са необходимите условия за появата и реализирането на откритието. Накратко - светът е съзрял за новото, изпитва нужда от него. В такъв момент няма голямо значение първо на кого е хрумнала идеята - откритието сякаш само се е разкрило пред хората. "Добрите идеи идват в умните глави едновременно", както казват братя Стругацки.

**17-18 век.** Светът е на прага на бъдещото си бурно развитие и големите открития в науката, икономиката, политиката, военното дело.

**Времето,** в което се развива действието в Cossacks: European Wars.

**Това** е стратегическа игра в реално време, правена в Украйна. Тя ще ви даде идеалната възможност да усъвършенствате стопанските си и бойни умения в условията на Европа (и Карибско море) отпреди два-три века. Съвсем в духа на историческите събития от онова време, играта изобщо не е елементарна. Ресурсите, които ще ви се наложи да събирате и разпределяте между различните дейности в държавата си, са не един-два, а шест на брой - храна, дърва, камъни, злато, желязо и въглища. Всеки си има мястото в икономиката ви, и всеки се събира по специфичен начин. Дървата се секат от гората, камъните се добиват в открити кариери. Златото, желязото и въглищата се извличат в подземни мини. Храната се отглежда в полета със селскостопански култури, които засявате около мелницата си. Тук по интересен начин е решен проблемът с необятните пространства, които нивите заемат в останалите RTS-и. С един и същ житен блок могат да се занимават множество селяни, но колкото повече са работниците, толкова по-често трябва да го засявате. Това обаче не представлява проблем, защото всички изтощени ниви около мелницата се подновяват заедно с едно натискане на бутон.

**Мините** също са интересни, защото около тях не е необходимо да сновят селяни през цялото време. Вместо това работниците влизат в тях и кротко си бачкат вътре докато не ги изкарате оттам. При нужда мините могат да се разширяват, за да можете да вкарате вътре още работна ръка.

**Сградите**, които можете да строите, са в общи линии стандартните за жанра. Градски център, къщи, складове, мелници, мини, казарми, катапултар... ъъъ, артилерийски депа, конюшни, докове, ковачници, църкви, академии, дипломатически центрове, разни видове фортификационни съоръжения като кули, стени и порти. Част от постройките нямат фиксирана цена. Например всяка следваща кула струва по-скъпо от предишната.

### Cossacks предлага огромен брой ъпгрейди за икономиката и войските ви.

**Всякакви** открития чакат да дойде редът им, за да бъдат изобретени и приложени на практика. В играта има над 45 общи науки и технически нововъведения, без да броим индивидуалните. Работата е там, че много от сградите и всичките военни единици имат по няколко ъпгрейда (обикновено с по 7 степени всеки!!!), които имат значение само за конкретната постройка или тип единица. Например всяка мина се разширява сама за себе си. На всяка кула индивидуално се увеличава броя оръдия. Всяка единица има ъпгрейди за атака и защита поотделно. И така по 7 пъти. А единиците, да ви кажа, са страшно много видове. На всичкото отгоре някои от тях остаряват с времето. С развитието на играта можете (и ще ви се наложи) да преминете от 17-ти в 18-ти век. Това се прави по много подобен начин на смяната на ерите в Age Of Empires. След това ще можете да си строите нов вид казарма, от

**COSSACKS**

**Производител**
GSC GameWorld

**Разпространител**
Strategy First

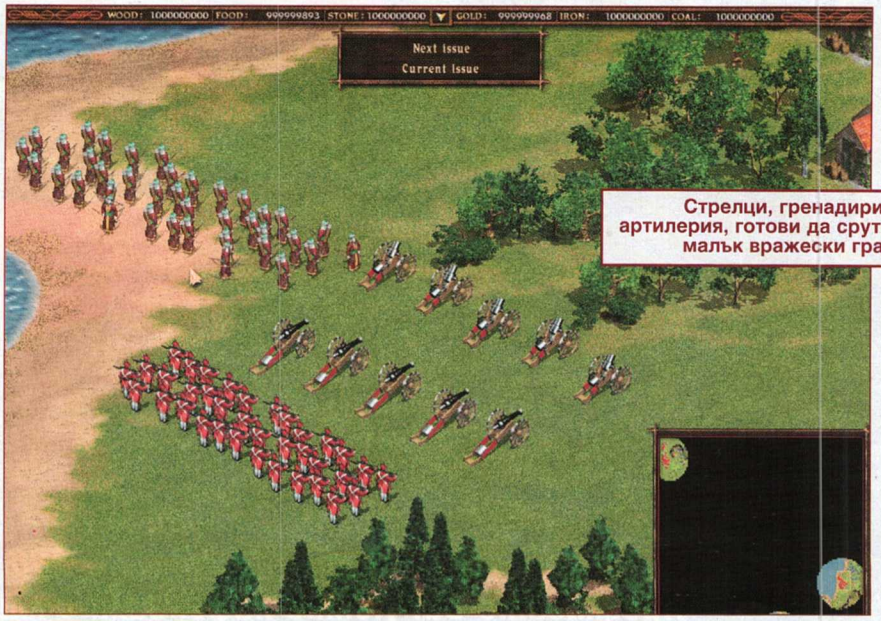
**Жанр**
real time strategy

**Internet**
www.gsc-game.com

**Изисквания**
Celeron 300, 64MB Ram, Direct 3D съвместима видеокарта

**СДЪВКАНО И ...**

**Стратегия в реално време, която се опитва да проправи нови пътища в жанра. За съжаление не всички нововъведения допринасят за удоволствието в играта**




Стрелци, гренадири и артилерия, готови да срутят малък вражески град.

която пък ще идват съвсем различни войници (с техни си ъпгрейди съответно).

**Дизайнерите** на Cossacks са обърнали специално внимание на битките. Има четири рода войски, във всеки от които влизат по няколко типа единици. Много от тях са индивидуални за нациите, на които принадлежат. Има пехота, която се дели на ръкопашна (най-вече пиконосци), и стрелкова (стрелци с лъкове, мускетари, гренадири и прочие). После идва кавалерията, която бива лека и тежка. Артилерията също играе важна роля в сраженията. Има три вида топове - оръдия, гаубици и мортири, всеки с различни особености и приложение. Флотата пък е необходима, за да контролирате морските пътища. Тя се състои от яхти, галери, фрегати, линейни кораби и транспорти. Общо единиците в играта са над 50. Всяка от тях е подходяща за изпълнението на определена роля, и е уязвима в други ситуации.

**Релефът,** сградите и фортификациите са важни в боевете в Cossacks. Отвисоко войниците стрелят по-надалече, а гънките на местността и постройките влияят на видимостта, и съответно - на възможността за стрелба. Затова кулите трябва да се строят винаги извън стените, понеже иначе няма да мога да водят огън по врага отвъд тях.

**За провеждането** на сраженията голямо значение има тактиката и по-конкретно строяването на войската във формации. За да съберете хората си в строй, са необходими няколко неща. Първо, тълпа безмозъчно пушечно месо. Второ, барабанчик, и трето - офицер. Щом ги сложите на едно място, в менюто на офицера се появява заповед за изграждане на формация. Има три възможни строя - редица, каре и каре с дупка в средата.

**Единиците** имат няколко режима на поведение. Можете да им заповядате да не стрелят, да се бият, когато не са заети с нещо друго (например с придвижване), или да влизат в сражение врага винаги, щом в обсега им има неприятел. Освен това можете да им кажете да се окопаят на дадена позиция. За това се изисква време, но щом привършат, печелят сериозна добавка към нападателните и защитните си характеристики.

**Освен** да са обучават в казарми, за по-бързо войниците могат да бъдат наемани от дипломатическия център. Уловката е, че наемниците струват скъпо, а имат значително занижени показатели спрямо същия тип единици, само че дошли по каналния ред от новобранската рота.



Този хаос носи името "морско сражение".

## За разлика от всички останали стратегии в реално време, в Cossacks войната и икономиката са много тясно преплетени.

**Работата** е там, че ВСИЧКИ единици изискват ресурси, за да стоят като част от армията ви и да се бият за вас. Пехотинците и конниците искат храна. На наемниците и корабите им трябва злато - през цялото време. А когато някъде се води битка, трябва да плащате (в желязо и въглища) всеки изстрел на войниците от армията си. Точно тук е голямата спирачка за масирано използване на иначе страшно брутална артилерия - всеки изстрел с топ струва сериозно количество ресурс. Всичко това представлява сериозен фактор при воденето на войни, защото в тази игра битките се водят от стотици, а понякога и хиляди единици от всички родове войска.

**Друг** интересен момент е възможността за превземане на сгради и пленяване на селяни. Ако няма кой да охранява вражите постройки и селяндури (с други думи - ако наоколо не се мотае войник от съответната нация), те могат лесно да бъдат пленени. Трябва само да се приближите до тях с някоя от вашите бойни единици. Унищожаването на сградите също е особено, защото не става мигновено. Ако някой склад, да речем, вече не ви трябва, можете да заповядате изгарянето му, като натиснете клавиша DEL. "Здравето" му ще започне да намалява, докато не спадне до 0 и на негово място остане само развалина. За това обаче е нужно време, през което врагът може да го плени и поправи със селяните си. Затова не можете да минете като вятър с леката конница през града на врага, да избиете набързо пазачите и да плените и срутите всичките сгради - за тази операция ще е необходимо да задържите околната



Селцето на противника е обречено. Запалителните стрели вече летят.

територия под контрол за доста дълго време, а това значи, че ще трябва да се справите с главните противникови сили.

**С играта** вървят пет кампании. Едната е обучаваща, и силно я препоръчвам на всички, които искат сериозно да се занимават с Cossacks. Следващата се развива в Карибско море, където капери на различни владетели се борят за надмощие в океана около Новия свят. В друга се разказва за борбата на украинците за освобождение от полско робство към края на 17-ти век. Има такава, която пренася играча във Франция по време на мускетарите и 30-годишната война. А в последната трябва да превърнете изостаналата феодална Русия в просперираща модерна държава, която да може да мери сили с най-могъщите европейски страни.

Cossacks е особена игра в много отношения. Явен е стремежът на авторите ѝ да постигнат задълбочен и балансиран геймплей. Обаче не мога да се отърва от мисълта, че не са успели да се справят до край с тази задача.

**Единиците и технологиите са твърде много, трудно се запомнят и не е лесно да се избере най-важната за дадена ситуация. А пък системата за индивидуално ъпгрейдване на моменти ми звучи доста безумно.**

Освен това, оставам с впечатлението, че украинците твърде буквално са приели името на жанра на творението си. Стратегия в РЕАЛНО ВРЕМЕ не означава, че за да може човек да премине в следващия 18-ти век, трябва да играе 100 години. Струва ми се малко прекалено да трябва да изхабите близо час, за да можете да изкарате десетина войника и да се сбиете за пръв път с врага. Друг проблем е алгоритъмът за намиране на път. Често при опитите ми за маневри на бойното поле настъпваше бъсканица и хаос, който в много случаи се оказваше фатален за голяма част от армията ми. Това с особена сила важи за корабите, които са бавноподвижни и тромави, и когато направят грешно движение нанякъде, то ги прави неизползваеми за дълго време. Въобще, морските битки определено куцат на фона на останалото, което виждаме в играта.

По отношение на оформлението Cossacks е на висота. Анимациите на единиците са детайлни и плавни, а корабите са направо изумителни. Някои от визуалните ефекти (в частност - fog of war-ът) са много впечатляващи. Звуците са добри, без да са нещо особено. Споменаване заслужава енциклопедията, която върви с играта. Там са описани всички единици, технологии и сгради, а освен тях има и доста исторически бележки, които лично на мен ми се видяха много интересни.



Битка на пиконосци. Войниците горе вляво са окопани и ще премажат противника си.



На нашите екрани - академията. Долу се виждат иконите на 35-те технологии, които могат да се изобретят в нея в момента.

**Cossacks е особена игра в много отношения. Доста от нея е взаимствано от вече утвърдените заглавия в жанра, но и много от идеите са оригинални.**

Не съм сигурен, че мудният геймплей, който изисква сериозно планиране напред и най-вече - тонове търпение, ми допада. Това обаче е въпрос на вкус, така че ако сте любители на RTS-ите и си търсите оригинална игра, с която да замените омръзналите ви до болка стратегии - опитайте Cossacks. Има много голям шанс да ви хареса.

Това обаче е без значение за основната ви цел, към която би трябвало да се стремите докато я играете. А именно - да се упражните за владетел през 17-18 век.

Cossacs е един от малкото ви шансове за това. Машини на времето, за съжаление, няма. Завинаги сме закотвени за нашия познат и омръзнал ни до болка 21-ви век...

Всъщност кой знае. Спомням си един разговор с приятел, в който той полу- на шега, полу- наистина твърдеше, че Леонардо не бил гений, той просто бил пропаднал от бъдещето, и като се има предвид какво е оставил по-късно след себе си, очевидно е внимавал в час докато е бил в него.

Е, както казах, кой знае? Обяснението, че е пророк също не е кой знае колко убедително.

Ние отдавна обявихме пророците за несъществуващи.

А дали? Сещам се за една държава, която от странично и изостанало селско царство, сякаш по чудо, за по-малко от един живот, се превърна в супер-сила и накара света да се съобразява с нея за векове напред. Все пак не бих се изненадал, ако се окаже, че Петър I навремето е бил схватлив ученик.

Във вашия клас например. Или в моя...

| Графика | Звук | И.И. | Геймплей | ОБЩО |
|---|---|---|---|---|
| 8 | 6,5 | 7 | 8 | 8 |

Автор: GROOVER

# Three Kingdoms
## fate of the dragon

**Интересно** нещо е българската преса. Списания много, всичките едни такива лъскави, красиви. Само да четеш и да цъкаш. Та чета си аз някъде статия за Three Kingdoms преди около месец и както вече се досещате - цъкам. Защо ли? Ами хората там много напред с материала - вече имат копие на играта и статия написали. То не е чудо, не е приказ. От нея много неща научих. Three Kingdoms е един истински Age of Empires 2 на квадрат. Ресурсите в играта са камъни и ориз. Въоръжен с тези знания, седнах зад монитора и пуснах Three Kingdoms: Fate of the Dragons. След 50-ина часа игра съм готов да се закълна, че или имаме различни версии на играта с ненаименованото хартиено издание, или някой, за да бъде свръхултрахипер ексклузивен е хвърлил бегъл поглед на туториала и претупал работата като измислил подробностите от играта. А по нея, повярвайте ми, има за какво да се напише. Ако си падате по стратегиите в реално време, Fate of the Dragon (FOTD) е като сапуните "Тео". Не е за изпускане.

**Паралелите** с Age of Empires тук са меко казани неуместни. Само през първият половин час можете да се объркате -

**Единствената прилика между двете игри е в супер-детайлно нарисуваните сгради.**

Те са наистина огромни и мащаба спрямо работниците и войниците ви е съвсем реален. Разбира се, това води след себе си една купчина проблеми. Например къде да поберете цялата тази база, която с напредването на играта, заема поне няколко хектара пространство. Ами елементарно, Уотсън, ще си създадем отделна карта за него. Играта ще тече на два плана. На тактическата карта, вашето селище си представлява една единствена сграда. Като влезете в нея, картата се сменя и вече сте в селището ви. То си има ограда ... ъъъ исках да кажа дувар, не бе зид или казано по нашенски - крепостна стена. Зад него се е ширнала една земя, дорде ти стига погледът. Всичко се движи като по часовник. Виждате как вашите селяни секат дърва, сеят зърно, добиват желязо, готвят храна или правят вино. Икономиката във FOTD заема основна роля в играта, затова смятам да й отделя и по-голямо внимание.

**Ресурсите** в играта са шест на брой - зърно, месо, дърво, желязо, храна и вино, като последните два добивате, като преработите зърното и месото. Строите си ферма и вкарвате работниците ви в нея. Посочвате им какво да правят - да обработват ниви (за зърно) или да се грижат за свинете. Вашите хора приемат присърце задачата и веднага се разщъкват около фермата, за да си намерят място, където да засеят/да си направят кочинката. Всяка една нива или свинеферма (или както се беше изцепил един мой познат - птицеферма за свине) изисква по 40 дърва, така че ще се наложи да ориентирате други селяни към изсичането на местната флора. Закрепили сте положението откъм дърво, зърно и месо и спокойно се оглеждате наоколо. Изведнъж орловият ви поглед забелязва, че храната ви методично намалява. Ужасен, започвате да търсите дали някой не краде от складовете ви. Уви, оказва се че крадци няма, но

**Войската ви има нужда от храна непрекъснато. НЕПРЕКЪСНАТО.**

Изненада! За да не допускате фалове в икономиката, строите работилница, където набързо преквалифицирате още няколко селянина като готвачи и винотворци. За да не се обиди близкостоящата каменна, ах пардон, желязна мина пускате няколко китаеца в нея да се трудят. Оглеждате се щастливо и установявате, че всичко е наред. Ресурсите потичат като пълноводна река, само златото нещо нараства доста бавно. Очаква ви следващата изненада. Земите във FOTD нещо са бедни откъм златни жилки или въргалящи се из картата златни късове, така че забравете за този мързелив начин за добиването на пари. Единственият начин остават таксите, плащани от вашето население, което включва това на основния ви град и на подчинените му провин



Ето го и нашия Герой, качил е ниво, но съвсем е останал без сили...



По време на битка, ще можете да паузирате битката и да дадете нареждания, както и да заръчате на Героите и Войните, къде да приложат своите свръхестествени умения.

**Three Kingdoms**

**Производител**
Overmax Software

**Разпространител**
Eidos Interactive

**Жанр**
real time strategy

**Internet**
www.eidos.com

**Изисквания**
Celeron 300, 64MB Ram, Direct 3D съвместима видеокарта

**СДЪВКАНО И ...**

**Макар и в първия момент да ви заприлича на AOE клонинг, Three Kingdoms ще ви изненада с множество нововъведения и реалистичен икономически модел**

ции (които трябва да си намерите и подчините на тактическата карта). Тук имате възможност да решите каква даньчна тежест да наложите на селищата си. Препоръчително е да не сте много алчни, защото при тежки даньци моралът бързо пада и хората не искат да се живеят във вашите земи (т.е. населението ви намалява, а оттук и приходите ви). С това по много елегантен начин Overmax Software са реализирали една идея на Ensemble Software, която така и не видя бял свят в Age of Empires II. С напредването на играта ще намерите още един начин за трупане на пари - чрез пазара. Там можете да търгувате ресурси срещу пари, както и да купувате суровини, ако сте го закъсали с някой от тях. Уловката в случая е, че за да се осъществи транзакцията, ще трябва градът ви да е посетен от търговец, който да купи/продаде стоката, т.е. няма да може да разчитате на моментална обмяна. Но да се върнем на икономическия аспект от играта. След като веднъж сте успели да изградите системата за добиване на ресурси, ще можете спокойно да се заемате с ъпгрейдите, тренирането на военните единици. Защото китайските селяни, за разлика от американските такива, са силно дисциплинирани. Те стриктно си спазват задълженията. Например, ако им зададете да сеят зърно, те ще го правят, докато не изтощят нивата. След което няма да стоят и да се чудят коя селянка да заглеждат, а типично по азиатски ще се втурнат да сеят друга нива. Без да им казвате нищо. Ако нямате достатъчно дървета - ще изчакат докато натрупате и тогава ще се заловят за работа. Ако градите склад за материали близо до гора, след като си свърши работата, селяниньт ще се втурне да сече дърва. В друг случай, накарах няколко готвача да прекъснат за малко приготвянето на храна и да помогнат да се построи една къща. След като свършиха богоугодното дело, селяните продължиха да си вършат работата. Не стига, че Overmax Software са ви направили толкова лесен живота с подобен интелект от страна на селяните, а и интерфейсът ви помага допълнително. Всеки един работник си има малка иконка над главата, която показва каква дейност извършва. Ако бездейства, над него ще се пули малка питанка и вие ще знаете, че трябва да предприемете нещо с този лентяй. Последното е съвсем малка подробност от самата игра, но ми се струва, че именно чрез тези малки неща, едно заглавие ще може да изпъкне пред останалите.



По тактическата карта ще намирате обезглавени фигури на Буда. Намерете главите им и ще бъдете възнаградени.

**За** какво друго можете да употребите селяните си? Оказва се, че във FOTD те са основната движеща сила. Те са необходими, за да можете да обяздвате коне, произвеждате кораби, както и да правите обсадни машини. Също така, с подходяща тренировка, вашите голтаци се превръщат в могъщи мечоносци, пиконосци или стрелци.

**Интересното в случая е, че ще можете да превърнете войниците си отново в селяни (които не само ще вършат работа, но и няма да хабят храна), които при нужда отново ще могат да станат бойци за броени секунди.**

**За неприятна** изненада на врага, естествено. Селяните, за разлика от войниците, ще могат да вдигат нива. Дори и най-обикновеният работник, ако сече еднадве години дърва, заяква дотолкова, че може да носи много повече ресурс наведнъж от новобранеца в областта. Воините и Героите са другите единици в играта, които имат показател опит. Те печелят най-много от вдигането на ниво, защото получават достъп до различни магии. И това ли забравих да ви кажа? Май съм станал доста разсеян.

**Освен трите основни вида военни единици, можете да ползвате услугите на Воини и Герои.**

Те обикновено се въдят в кръчмите и макар да струват доста пари (около хиляда-хилядарка и половина в дребни немаркирани жълтици), си заслужава да попълнят вашата армия. Защото ако са достатъчно лоялни към вас (а това става с парични и предметни награди или раздаване на високи постове), те могат да обърнат хода на битката и войната. И тук си имаме ограничение: само по един Герой/Воин на месец на кръчма. А героите ще са ви необходими. Най-малкото, за да назначите някои от тях като ваши министри. Първият трябва да се грижи за науката. Ако нямате такъв човек, не можете да разучавате по-напредналите ъпгрейди. Идеята не е лоша, но, честно казано, не успях да намеря разлика между двама министри на образованието, които назначих, въпреки че единия имаше интелект 55, а при другия този показател беше около 30. Следващият задължителен министър е този на жертвоприношенията. Защо, ще кажете вие. Ами защото не ви стигат всичките беди по строенето и опазването на базата, та си имате и природни катаклизми като земетресения, болести, нападения на някакви гадини над житните ви растения и т.н. Пълна гаранция срещу подобни бедствия няма, но даването на ресурси за омилостивяване на дизайнерите на играта (или иначе казано Боговете) определено помага. При наличието на сполетяло ви нещастие имате възможност да подпомогнете засегнатите. Ако откажете да отпуснете поисканата помощ, ще падне моралът на хората ви (т.е., по-лесно ще ви



Ех, тези изобретателни азиатци, вижте как с помощта на хвърчилото след малко двамина доброволци ще прехвърчат над крепостната стена.



Тежко, тежко. Вино дайте! Вас глупци да излекувам, дето в боя тъй безразсъдно се хвърлихте!



Част от технологичното дърво в играта.

превземат) и ще се смъкне рейтингът на вашата мини-империя. Честно казано, в мултиплеър опцията Disasters ще бъде изключена, защото е изключително глупаво някакво земетресение да довърши това, което противникът ви не е успял да направи.

**След** това кратко двустранично отклонение, да се върнем обратно към града ви. Една от основните сгради там е академията. В нея се правят всички ъпгрейди, които са разпределени в четири категории. Това е предвидено за максимално ваше удобство, да не дирите като финикиец различните сгради, където да подобрите броните/брадвите/производителността и какво ли още не на вашето население. Какво прави впечатление при технологичното ниво на FOTD? То е доста безидейно. Всеки един ъпгрейд има по две нива. Например имаме скорост на селяните +1 първо ниво и същото, само че второ ниво. Сещате се, че разликата е единствено в цената, която трябва да платите. Освен това, за да стигнете до онова второ ниво, ще ви се наложи да ъпгрейднете още куп други неща, които в някои ситуации може и да не ви трябват. Защо става така? Заради разпределението на технологиите по групи. Същата е ситуацията ако искате да повишите с 6 защитата на войските ви - ще се наложи първо да разучите атаката, скоростта и т.н. и т.н. След определен брой технологии, ще можете да вдигнете нивото и на самата академия. Това ще ви даде достъп до нови ъпгрейди и до нови сгради, които да строят работниците ви.

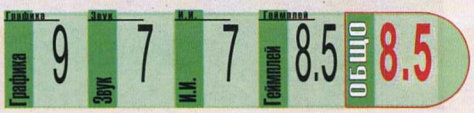

По подобие на America в Three Kingdoms конете са самостоятелна единица, които вашите войски могат да обяздват.

Не знам за вас, но на мен започна да ми става тясно. Хвърляме се на първия кон (който, както в America, си е отделна единица и всяка единица без Героите може да го язди) и тръгваме да огледаме ситуацията извън града. Какво забелязваме, освен че огромното досега поселище се е редуцирало до една къщурка -

**Няма fog of war. Или поне не такъв, какъвто сме свикнали да виждаме в останалите стратегии в реално време.**

**Във** FOTD, ако не сте посещавали дадена част от картата достатъчно дълго време, тя потъва отново в мъгла. Черна непрогледна тъмница. Иначе известно време ще имате възможност да наблюдавате, какво става там, където сте разкрили. Отбелязвайки си факта на някоя глинена плочка, продължаваме разходката из тактическата карта. Пред нас се изправя малко селце. Ха, втурваме се в него и изведнъж то става наше. В него нищо не можеш да строиш, но населението ще си плаща съвестно таксите. По-нататъшната обиколка ни среща с второ такова селце, само че този път окупирано от противника. Ако не е мое, по-добре ничие. Започва бой. Всъщност не точно бой, а ние млатим по селцето, при което неговите жизнени точки се стопяват. Аха-аха да го почервеним от тупаници, когато провинцията решава да се предаде под наша опека. Така е по-добре. Пращаме няколко селянина да оправят пораженията, а ние продължаваме обиколката и не след дълго се натъкваме на желязна мина. За нещастие не можем да строим сгради на тактическата карта, но ако се наложи, работниците ще изминават гигантски разстояния, за да доставят ресурса. Изведнъж усещаме слабост в краката. Пред очите кръгове и всичко става бяло, бяло, бяло. Кратък поглед към статистиките показва, че сме на края на силите си. Сега дори и с мравка, държаща клечка, не бихме могли да се справим. Да, явно редовното нехранене си казва думата. За радост вие сте велик герой и имате манна и магията Сила. След секунда сте отново на крака и веднага поръчвате да се построи подвижен бюфет, така наречения supply wagon. След като селяните го заредят с храна и вино, той бавно се присъединява към нашата група и войниците пълнят бързо силите си. Ето че най-накрая стигнахме и до целта си - противниковият град. Няма да бързате, ами първо си строите лагер с помощта на supply wagon-а. Когато всички са с пълни точки сили и здраве, влизате в него и се озовавате пред напълно черна карта. За радост вие сте се подготвили предварително, пускате един от онези фенери, които се катерят във въздуха и осветяват околното пространство. Ахааа, една част от стената на врага не се пази и вие тръгвате към нея заедно с подвижната стълба. Качвате се и започва клането. С цената на свидни жертви превземате града. След това вашия министър на външните работи ви съобщава, че с покореното кралство сте били пред стратегически съюз и дори в знак на добра воля, компютърът ви е бил изпратил една група войници под ваше ръководство. Е, случват се такива работи, мислите си вие и се залавяте да оправяте икономиката и на този град...

**Вече** е 2 часа през нощта, ръцете ми са схванати от писане (а и ме сърбят за още малко Three Kingdoms). Честно казано, за играта може да се пише още доста - за историята, кампаниите, двете "водни" единици в играта, ИИ и т.н. Човек някъде трябва да спре, защото в противен случай ще се получи 12 страничен ферман, който ще бъде прочетен от горе-долу 2-ма човека. А моята цел е нещо съвсем друго. Да ви накарам да си пуснете Three Kingdoms. Поне за малко. Със сигурност на някои FOTD ще се стори доста мудна. Други ще протестират срещу липсата на разнообразие при единиците. Трети ще разпънат на кръст технологичното ниво, а четвърти направо ще обяснят, че играта не струва нищо, защото няма различни раси. Всичко това е вярно - FOTD търпи критики по много основни параграфи. Въпреки това Three Kingdoms въвежда много нови елементи при RTS-ите, които предстои да бъдат изгладени и шлифовани.



Автор: WHISPER

# ICEWIND DALE
## Heart of Winter

**CARNIVORES 3**

**Производител**
Black Isle Studios

**Разпространител**
Interplay/Bioware

**Жанр**
RPG

**Internet**
www.interplay.com

**Изисквания**
Celeron 300, 64MB RAM, Direct3D VideoCard

**СДЪВКАНО И ...**

Expansion-а на Icewind Dale не предлага много часове игра, но промените в него са толкова големи, че заглавието става напълно различно ...

**Продълженията** на игрите, или както се казват на английски expansion packs, са странни създания. Някои от тях внасят просто ново съдържание в стария свят; други освен него въвеждат и доста промени, достойни за отделна игра. От гледна точка на играча най-доброто решение е постигането на баланс между двете, но това не винаги е лека задача. Icewind Dale: Heart of Winter е нагледен пример за това как трябва да изглежда едно първокласно продължение.

**Има два** начина да играете Heart of Winter. Ако сте минали Icewind Dale и не искате да го преигравате отначало, можете просто да "import-нете" групата си след като инсталирате продължението и да играете с нея. В този случай ще започнете директно в селцето Lonelywood, което ще е отправната ви точка за бъдещите приключения. Ако пък все още играете Icewind Dale и искате да се пробвате с Heart of Winter, трябва просто да се върнете в Kuldahar и да почукате на "заключената врата" на малката колибка в центъра на селището. Там ще ви посрещне шаманът Хьолдар, които ще ви помоли за помощ. Ако се отзовете на молбата му, ще бъдете пренесени с магия до Lonelywood. Тук искам да ви предупредя за един малко неприятен момент в продължението - след като го минете, автоматично ще бъдете върнати в Kuldahar. Това означава, че ако имате скътани някъде предмети, амуниции и т.н. те ще останат загубени за вас. Преди последната битка е хубаво да носите всичко, което ви трябва със себе си, иначе го губите. Няма начин, или аз поне не можах да намеря такъв, след като веднъж се върнете в Kuldahar да посетите отново местата от expansion-а.

**Макар** и само продължение на Icewind Dale, Heart of Winter има собствена история, при това доста по-вълнуваща от тази в оригиналната игра. Без да ви развалям удоволствието от играта, ще споделя с вас, че тези от вас които обичат хубавата фабула в игрите няма да останат разочаровани от тази. За разлика от оригинала, където врагът беше кукловод и дърпаше конците отдалеч, то тук неговия подход е много по-пряк. Пичовете от Black Isle са успели в рамките само на 20-тина часа геймплей да разкажат една много силна история, за едно съществуване едновременно велико и трагично, за една предначертана съдба, от чиито край няма спасение. Фабулата в Heart of Winter е с доста древни корени, като още в самото начало на Icewind Dale се споменават събитията, които в последствие довеждат до нея. Не знам за вас, но аз останах много приятно изненадан.

**Но да** се отделяме от правия път и бързо да видим какво ни предлага Heart of Winter. Веднага ще ви кажа, че като ново игрално съдържание ще получите само около 20-тина часа игра, което за феновете на ролеви игри може да прозвучи като подигравка. Нека това обаче не ви настройва срещу HoW - това продължение носи в себе си много повече, отколкото се вижда на първо четене. Новите местности са общо 5, от които само 3 могат да се квалифицират като места за изследване. Lonelywood е отправното ви място, където можете да се лекувате, да търгувате и да решите две интересни мистерии. Другото е варварския лагер, който е доста малък и няма да ви отнемем повече от 20-30 минути. Останалите три местности са местата, където ще се вихри основния екшън. И тук искам да ви предупредя - въпреки че играта е доста кратка, новите карти са населени от доста корави противници, които не са за подценяване. Не си мислете, че ще можете с танцова стъпка да се разходите из тях. Аз минах играта както с цяла











група от 6 героя, така и с един солов персонаж, и трябва да ви кажа, че с групата беше доста по-трудно, защото героите там по-бавно трупаха опит и бяха по-ниски нива. Със соловия ми Fighter/Cleric почти без никакви проблеми стигнах до края и победих Лошия! Но докато той още в средата на expansion-а стана 30-то ниво Cleric, то групата ми до края на играта на успя да достигне тавана на опита. Аз вече изплюх камъчето, но все пак ще го кажа отново - в Heart of Winter героите ви, независимо от класа им могат да достигнат до 30-то ниво! Това е особено добре дошло за ползващите магията, защото на тяхно разположение ще има заклинания от най-високите нива.

**Всъщност** сега набързо ще ви кажа какви обновления са включени в HoW за различните класове. Макар и да няма нови, пичовете от Black Isle, подобно на колегите си от BioWare, са добавили нови умения на някои от класовете - умения, заимствани от 3-тата редакция на правилата на Dungeons & Dragons. Така например Паладините получават Smite Evil. Чрез него ведньж на ден могат да нанасят доста сериозно поражение (1d6 + 1d6 за всеки три нива на героя) на избран противник с лош (evil) уклон. Освен това Паладините придобиват пълен имунитет срещу страх и болести. Допълнително Рейнджърите и Паладините получават достъп до магиите си на доста по-ранно ниво (4-то ако не се лъжа). Рейнджърите усвояват умението "Tracking", което им позволява да проследяват в каква посока се намират противниците. За пръв път в игрите, базирани на Infinity Engine-а, друидите могат да се развиват над 14-то ниво. Освен че получават някои хубави магии от седмо ниво, те придобиват и някои нови умения, като възможността да приемат формата на елементали, както и пълна устойчивост на умора и отрови.

**Може би** най-облагодетелствани в expansion-а са крадците. Те получават три нови умения, всяко от които е изключително полезно и практично. Evasion им дава възможност почти изцяло да отбягват действието на някои магии (като Fireball да речем). Комбинираното умение Sneak Attack/Crippling Strike пък ги превръща в смъртоносни противници. Sneak Attack-а е подобно на Backstab-а умение, което обаче можете да изпълнявате дори когато не сте невидим - единственото условие е да сте зад жертвата. Sneak Attack е доста по-лесно изпълнимо и полезно умение, защото освен че нанасяте поражение на врага, го и осакатявате (Crippling Strike), което го прави по-небоеспособен.

**Осезаемо** е подобрен изкуствения интелект на противниците ви. За разлика от оригиналната игра, в expansion-а враговете ви ще реагират на променящата се ситуация доста интелигентно и ефективно. Докато преди те спокойно си седяха в полето на действие на Cloudkill-а, то сега те бързо ще се изтеглят от опасната зона и дори нещо повече - ще се впуснат да търсят този, който е направил магията! Може би се самозалъгвам, но също така ми се стори, че създанията вече избират и кого от групата ви да атакуват, като най-често тяхна мишена са тези, които могат относително лесно да бъдат убити. Нека това обаче не ви притеснява - създанията не са прекалено интелигентни. Лесните сблъсъци си остават лесни, но по-тежките са доста трудни и предизвикателни.

**Подобно** на Baldur's Gate 2, за удобство на играчите в expansion-а на Icewind Dale са вмъкнати изключително удобните кутии за свитъци и кесии за скъпоценни камъни. Това изключително много ще облекчи играчите и ще спести непрекъснатите разходки до най-близкия търговец или магазин. Пак в този ред на мисли в HoW за пръв път се появяват и кутии за отвари - нещо, което липса в BG II, но ще зарадва много феновете поради практичността си. Няма да се спирам подробно над новите предмети и магии, които са включени в expansion-а, само ще ви кажа че някои от тях са великолепни. Всичко на всичко има към 100-тина нови магически оръжия, брони, и др., които играчите могат да намерят и използват. Продължена е традицията да се включват предмети, които могат да бъдат носени и ползвани само от персонажи с определен уклон.

**Дотук** с промените в геймплея - сега да хвърлим едно око и на останалите новости. А те са основно в графично отношение - играта вече може да се играе в разделителна способност от 800x600, всички интерфейсни панели могат да се прибират, въобще всичко ново в технологично отношение, което го имаше в BG II вече го има и в Icewind Dale. Да не кажа голяма дума, но играта изглежда и се играе съвсем различно след всички промени, които HoW прави в нея. Дори ще ви издам една малак тайна - ако не сте минали оригиналния Icewind Dale и инсталирате HoW, финалната битка с демона Belhifet ще бъде малко по-различна, и, естествено, по-трудна.

**За съжаление** игралните портрети са обогатени само с няколко попълнения, но това по никакъв начин не намалява стойността на продължението. Просто на тези от вас, които като мен бяха останали възхитени от прекрасното изпълнение на игралните портрети, щеше да име безкрайно приятно ако броят им беше удвоен. Но да не ставаме алчни! Все пак трябва да благодарим на пичовете от Black isle, че са до обогатили прекрасния музикален фон на оригиналната игра с няколко нови композиции с невероятно качество и звучене.

**Заслужава ли си да си купите Heart of Winter?** В общи линии това е най-важният въпрос. Всеки от вас трябва да си отговори сам за себе си. Вярно е, че като игрално съдържание expansion-а предоставя много малко, почти 3 пъти по-малко, отколкото ще предложи на играчите продължението на Baldur's Gate II. Но от друга страна промените, които той внася в самата механика на играта са толкова мащабни и значителни, че след инсталацията на HoW Icewind Dale става съвсем нова игра. За човек като мен, който ще преиграе това заглавие поне още няколко пъти, Heart of Winter е задължителен.

| Графика | Звук | И.И. | Геймплей | ОБЩО |
|---|---|---|---|---|
| 8,5 | 9 | 8,5 | 8,5 | 8,5 |

Автор: STANI & uRKO

# NBA LIVE 2001

**NBA 2001**

**Производител**
EA Sports

**Разпространител**
EA Sports

**Жанр**
Sport

**Internet**
www.nbalive2001.ea.com/english

**Изисквания**
Celeron 400, 64MB RAM, 16 MB Direct 3D видеокарта

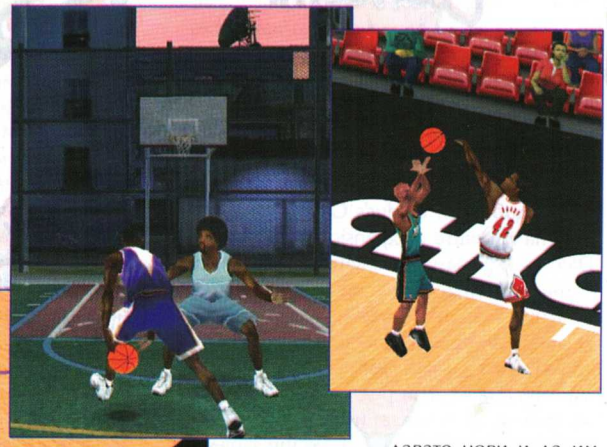
**СДЪВКАНО И ...**

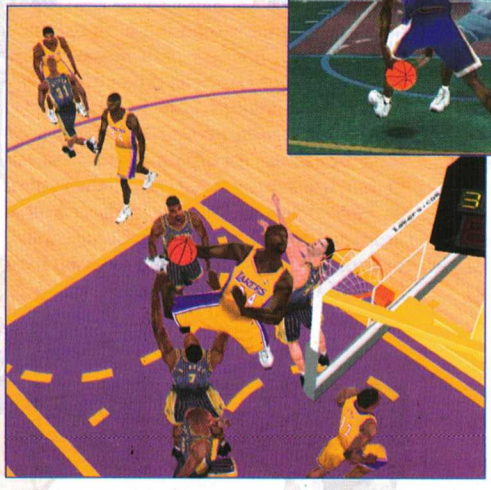
Поредната баскетболна симулация на EA Sports. Отличава се с чудесна графика и звук, но и с разочароващ изкуствен интелект.

**Голямото** чакане свърши. След като на пазара отдавна излязоха FIFA 2001 и NHL 2001 най-накрая можем да се насладим и на NBA 2001 - последният баскетболен симулатор на EA Sports. Определено цялото това бавене е било за добро.

**Тъй като** при разглеждане на такава известна серия е трудно да се кара по стандартния ред просто защото поне 90% от играта е просто предходния NBA ще започнем от най-важното, а именно - новостите. Естествено, веднага се набива да очи гр ификата, която с всяка следваща година ст ва все по-детайлна и красива. Това е бл годарение на използването на новия графичен енджин на EA Sports, на който имахме възможността да се порадваме в гореспоменатите футбол и хокей. Играчите все повече си приличат с оригиналите, като смело мога да предрека че до няколко години ще бъдат като еднояйчни близнаци с тях. Вярно, че дланите им пак приличат на лопати и очите им блуждаят през голяма част от времето, но това не може да засенчи положителните им страни.

**Звукът** както винаги е супер, като дори може да се каже че е подобрен. Особено коментара на двамата водещи. Докато играех имах чувството, че присъствам на пряко предаване на NBC. Музиката е направо страхотна. Особено ще се хареса на любителите на соул и рап музиката, която естествено върви ръка за ръка с баскетбола в САЩ.





**Друга** новост в NBA Live 2001 е "Franchise Season", което ви дава възможност да се проявите като мениджър на някой отбор. Може да подпишете договор с някой играч с изтекъл договор (свободен агент), да подновявате договорите на собствените си играчи, като обаче взимате в предвид тавана на заплати, който съществува в NBA. Това е едно дългоочаквано развитие на играта, което определено ще ви заинтригува. След футболните мениджъри беше време и за баскетболен мениджър, който може би ще привлече някои геймъри.

**Освен** с всичките настоящи отбори от NBA плюс тези на звездите на Изтока и Запада може да се играе и със сборните отбори на 50-те, 60-те, 70-те, 80-те и 90-те години, което не е за пропускане. Там са легендите на баскета в Щатите като Майкъл Джордан, Джулиъс Ървинг, Уилт Чембърлейн, Меджик Джонсън, Лари Бърд и много други. Истинско удоволствие е да играеш един на един (one on one) с Меджик Джонсън срещу Доктор Джей (Джулиъс Ървинг) на кварталното игрище. В NBA Live 2001 отново можете да променяте данните на играчите, да създавате нови и да им сменяте отборите.

**След** като изредихме безспорните добри страни на NBA Live 2001, не мога да премълча и тези които ми направиха лошо впечатление. Изкуственият интелект, безспорно крайъгълният камък на една спортна игра определено куца. Просто никога досега не бях побеждавал PC-то толкова лесно на най-голяма трудност. Бавене на топката, лошо построени атаки, минимум изобретателност са достойнствата на виртуалните ви съперници. Живо се надявам на един patch който да оправи тези неща, както до сега се е случвало с повечето игри на EA Sports. Най-типичният пример за това е NHL 99 която при излизането си беше просто едно разочарование за мен, но след patch 1.1...

**И така** общо взето изчерпахме темата, като на края държа да ви дам няколко съвета как да си направите играта интересна. Не пренебрегвайте играта със само един играч (имате възможност при конфигурирането на профилът ви да избирате дали да играете с всички играчи или на някой пост C, PF,SF, PG, SG). Там според мен е есенцията на играта, особено ако имате възможност с приятели да хване LA Lakers примерно, и един да вземе Шакил, друг Коби, а трети Хорас. Чуден кеф е гарантирам ви.

**Като** последен бонус за тези от вас които не знаят как се прави алей-уп (пас към съотборник който е във въздуха и след като хваща топката забива) първа задръжте копчето за direct shot и ако видите съотборник под коша натиснете pass. Красива гледка е.

| Графика | Звук | И.И. | Геймплей | ОБЩО |
|---|---|---|---|---|
| 9 | 9 | 6,5 | 8 | 7,5 |

# ОПИТАХТЕ ЛИ С НАЦИОНАЛНАТА КАРТА?




# ИНТЕРНЕТ ДОСТЪП

| цена на карта [лева] | локален достъп в София [часа] | достъп от цялата страна [часа] |
|---|---|---|
| 2,99 | 8 | 5 |
| 4,99 | 15 | 10 |
| 9,99 | 35 | 20 |
| 19,99 | 75 | 50 |

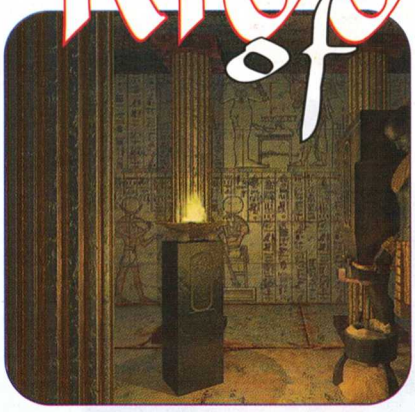



NeTEL

тел: [02] 986 7675
sales@netel.bg, www.netel.bg

Автор: GROOVER

# Riddle of the SPHINX



**Късметът,** драги ми приятели, спохожда само смелите. А мен, явно, съвсем ме е изоставил. Сроковете м ' пристискат брутално, а на тази клавиату )а нещо не й работи много-много "р"-то. Сега ще го натисна по-силно. Айдее, ойде. Чу се едно "пук" и се свълши с този клавиш. Отсега нататък май ще се наложи да калам без него. Стига съм ви занимавал с моите плоблеми. Лаботатата ми е да ви дам инфолмация и това и ще наплавя, независимо от ситуацията. Ше плодължа с The Liddle of the Spinx.

**И така**, действието в иглата ...охх исках да кажа заглавието се лазвива около мистелиозния Сфинкс. Лай,но само за плоизводителите на игли. Тук май се получи двусмислица. Исках да кажа, че това място е божествено за компании, занимаващи се със забавен софтуеь. Абе що не взема клавиатулата на колегата.

*/шум от бой и кавги/*

**Така е по-добре.** Ха-ха имам си Р. Райна свири рано в оркестъра. Супеpppppppppp! Извинявам се. Да се върнем на заграването, тъй де играта. Докъде бях стигнал. А да, за Сфинкса

Той отдавна е една от големите загадки в Египет и дори от началото на играта разбираме, че тази постройка е доста постара от пирамидите. Той открива тайна стая, която досега някак си е останала незабелязана от предишните експедиции. Предстои ви да се преборите с параноята му и един куп древноегипетски логически загадки, за да можете накрая да стигнете до гениалното прозрение. Всъщност Сфинксът .... аааа няма да стане така, ще се наложи да си изиграете играта сами.

**Тук** е времето да спомена нещо и за жанра на ROTS. Най-лесно мога да го опиша като Myst клонинг без суперкрасива графика. Е стойте де, стойте. Къде се разбягахте? Знам, че предното изречение може да ви е накарало да решите, че тази игра никога няма да посети този компютър. В подобен случай ще успеете да пропуснете едно наистина добро заглавие в бранша.

**Какво** отличава ROTS от останалите заглавия в този жанр? За графиката вече казах. Тук нещата не стоят много добре. На фона на всичките красоти, които Riven ни предложи, ROTS изглежда доста дървенчко. Макар и да има някои много добри попадения, като цяло графиката на играта търпи доста критика. Използването на Quick Time VirtualReality изобщо не помага нещата да заизглеждат по-розови. Всъщност, този аспект може направо да ви откаже от играта. Точно в този момент трябва да си спомните древната египетска поговорка "Трай, бабо, за загадки".

**Още от самото начало на играта ще се натъкнете на едни от най-оригиналните главоблъсканици, които някога са опитвали да изтормозят мозъка ми.**

**Дори** първата загадка, която ще се наложи да решите - да отворите куфара на вашия приятел - ще бъде истинско предизвикателство за сивите ви клетки. Нещата нататък продължават в същото темпо. За да смекчат нивото на трудност, създателите й са нахвърлили буквално навсякъде подсказки за забелязване и бележки за четене. Има една много правилна стратегия, която можете да употребите, докато играете Sphinx.

**CARNIVORES 3**

**Производител**
Wizard Works

**Разпространител**
Dreamcatcher

**Жанр**
puzzle-adventure

**Internet**
www.riddleofthespinx.com

**Изисквания**
Celeron 333, 64MB Ram

**СДЪВКАНО И ...**

Riddle of the Sphinx е Myst-клонинг, който се разиграва в Египет. Играта се отличава с остаряла графика, убийствена атмосфера и много интересни загадки.

## Сфинксът

**Около истинската възраст на Сфинкса се водят големи дебати. Съществува голяма вероятност този монумент да е много по-възрастен от пирамидите. Ако това е така, по изчисления на учените, Сфинкса ще е построен около 12500 година преди новата ера - време, към което древните египтяни са се отнасяли с голямо уважение и са го наричали "Първият път". Наскоро при разкопки, са разкрити много древни канали около Сфинкса, които адски много приличат на канализация. Те със сигурност са по-стари от останалите пирамиди. Според един от основните древноегипетски митове, входът към отвъдния свят бил пазен от два Сфинкса. Намерена рисунка показва, как под сфинкса, който стоял на източната порта, имало подземен поток. Зад Сфинксовете се извисявала огромна пирамида, а под нея имало огромна овална стая, която изглежда херметически затворена.**



Ха, този май ми дължеше пари преди няколко хиляди години



Отворихме тайната врата и ето ни пред поредната египтска статуя



Слизането по тази стълба може да се окаже вредно за вашето здраве



Една от малкото сцени в играта, където удоволствието е единствено за окото



Грабвайте дневника и започвайте четене. Не забравяйте да си прерисувате картинките в него

## Изследвайте всичко, изпробвайте всичко и си водете записки.

**Оттук следва** и едно много важно системно изискване на играта - потребител с изключително здрави нерви. Наличието на дебело тесте хартия, ситно изписана с разни цифри, букви и МНОООГО рисунки, е абсолютно задължителна, за да се порадвате на надписа The End. Записвайте си всички цифри, които успеете да намерите. Дори и в момента да ви се струват адски безсмислени.

**Ако сте** напълно спокойни и търпеливо четете бележници, скролове, слушате внимателно касетки (хайде тук една малка подсказка за началото), Riddle of the Sphinx може да се превърне в едно незабравимо преживяване за вас. Защото играта има изключителна атмосфера. Ако се вгълбите в нея, скоро стените на стаята ви бавно ще се размият и ще останат единствено тъмните коридори, фигурите на божествата и много, много прах. Изборът на пирамидите за място, където да се развива действието, е много успешен ход от страна на производителите на играта. Там като че ли мудността на действието не прави лошо впечатление. Освен това някак си ми идва отвътре да изследвам всяко по-подозрително камъче, което ми се изпречи пред погледа.

## Усещането, че съм там, в сумрака, в един странен, непонятен за нас свят, не ме напуска докато напредвах в Sphinx.

**Авторите** на играта са вложили адски много сили, за да постигнат този ефект. Техният стремеж е да направят всичко максимално реалистично. Ако обръщате внимание на всички факти, които те са ви изсипали за пирамидите, като нищо от вас да излезе виден египтолог. Друг основен виновник за неповторимата атмосфера е музиката. По някакви неведомни пътища, тя просто те потапя в играта и си пасва идеално с останалите й части.

**Стремежът** към реалистичност понякога излиза извън границите на удоволствието. Например на едно място намирате дневник на изследовател, който естествено трябва да прочетете. Покрай важни за вас факти ви заливат и с куп ненужна информация. Малко по-нататък ви очаква едно адски дълго управление на роботче по един коридор. На мен ми бяха нужни няколко минути за да стигна до края му, като през цялото време трябваше да натискам една ръчка, а ако нещото запецнеше - втора ръчка. След като благополучно стигнах до вратата, за да използвам буталата на машинката ми поискаха парола. За да се добера до нея ми се наложи да ходя, ходя, ходя - един от доста изнервящите моменти в играта.

**Горната** ситуация е и цената, която трябва да платите за относителната нелинеарност на играта. Можете да ходите и да правите каквото си искате - няма определен ред, по който трябва да решите загадките в играта. Разбира се, вие сте толкова свободни, колкото изобщо може да се говори за свобода в Myst клонинг, където вашите правомощия по подразбиране са сериозно орязани. Което ме довежда до темата за интерфейса в играта. Той може да бъде определен като относително неудобен. Макар и лесно да се свиква с него, някои неща като боравенето с предмети и слагането им в инвентара ви например, са зверски неинтуитивно разработени. Освен това, ще ви се наложи да се отучите да double-click-вате, когато видите курсорът ви да се превръща в ръчичка. Има и някои доста интересни хрумвания. като възможността да хващате и изтегляте предметите. Например за да запалите клечка кибрит, трябва да хванете клечка и да я прокарате по дължината на кибрита. Double click-ването няма да помогне.

**Май** дойде време и за финалните думи. Хич не си мисля, че тази игра може да допадне на всеки. Дори и той да харесва приключенията. Просто ако не можете да се примирите с мудното на места действие, трудно ще се накарате да изиграете Riddle of the Sphinx. Но пък играта ще бъде истински празник за любителите на MYST и Fate of Atlantis.

**Дори** и играта изобщо да не ви допадне, има една причина да изпитвате уважение към нея. Тя е дело само на двама човека. В продължение на пет години те са полагали кьртовски труд - изучавали са снимки, правили са проучвания, опитвали са да дадат форма и звук на мечтата си. И са успели.

| Графика | Звук | И.И. | Геймплей | Общо |
|---|---|---|---|---|
| 7 | 8.5 | - | 8 | 8.5 |

Очаквайте Очаквайте Очаквайте Очаквайте
новият www.workshop.netbg.com
анкети/он-лайн статии/тестове/новини/форум
скоро и по вашите монитори

Автор: ALEX III

# X-PLANE

**X-PLANE**

**Производител**
Xicat Interactive

**Разпространител**
Laminar Research

**Жанр**
simulation

**Internet**
www.wizardworks.com

**Изисквания**
Pentium 166, 32MB Ram или Celeron 400, 64MB, 3D карта

**СДЪВКАНО И ...**

X-Plane е симулатор на летящи машини, замислен като професионален обучаващ софтуер. Използва се от NASA и министерството на отбраната на САЩ. Това е петата му версия.

**Формално** погледнато, на тази статия мястото ѝ не е в Gamers' Workshop. Вярно е, че предмет на прегледа ми е симулатор на летящи машини. Обаче той не е замислен като софтуер за забавление, а за работа. Фактът, че се използва от NASA и министерството на отбраната на САЩ, би трябвало да ви говори достатъчно за това доколко сериозно е направен X-Plane.

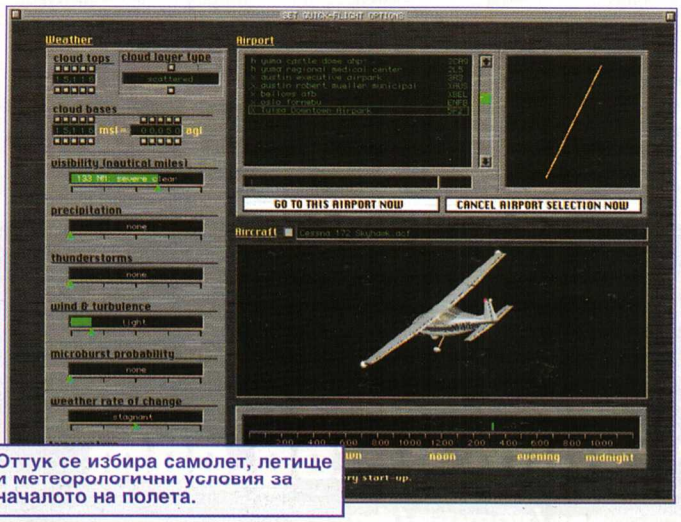
**Макар** да се радва на петата си версия, той е относително неизвестен сред почитателите на игри за самолети. Това се дължи на високата цена на предишните четири варианта. Техните копия се продаваха за по няколко стотин долара и бяха предназначени за използване в аеродинамични лаборатории, конструкторски бюра и тренировъчни центрове за пилоти. С излизането на последната версия обаче пазарната политика на производителя му се промени, и сега можете да се сдобиете с X-Plane 5 за около $50. Това е причината в момента все пак да четете за него.

**Първата** особеност на продукта, който описвам, е фактът, че той не е направен да симулира някакво фиксирано множество самолети. Летящите машини, които можете да управлявате в X-Plane щом го инсталирате, са над 40. В тях влиза на практика всичко, което може да се държи във въздуха - реактивни изтребители, бомбардировачи, лайнери, бизнес-джетове, витлови пътнически и товарни самолети, безмоторници, експериментални ракетни планери, леки и тежки вертолети, радиоуправляеми модели на аероплани и хеликоптери, космическата совалка, даже няколко фантастични машини като суб-орбитален самолет, изтребител с крила с обратна стреловидност и два апарата, предназначени за полет в атмосферата на планетата Марс. Освен тях, по интернет можете да намерите и да си свалите моделите на всякакви други летателни апарати. А ако и това не е достатъчно, с помощта на редактора за самолети и вертолети, който върви с играта, ще можете да конструирате и изпробвате в полет машини по ваш собствен дизайн.

**Тази** свобода и разнообразие X-Plane постига заради начина, по който се симулира аеродинамиката на самолетите. Използва се инженерен метод, използван в конструкторските бюра за дизайн на въздушни винтове, наречен "blade element analisys" (на български - метод на сеченията). Идеята при него е лопатите на винта да се разделят мислено на сегменти, за всеки от които да се изчисли поотделно сечението и силите, които му действат. След това всички въздействия се сумират, за да се предскаже цялостното поведение на пропелера.

**X-System** - енджинът, който стой в основата на X-Plane - използва подобна техника, за да симулира цели машини, вместо само винтовете. Резултатът е, че действието на апаратите в играта е съвсем реалистично в 99% от ситуациите. Единственото нещо, с което X-Plane не се справя добре, е симулацията на вертикален полет - в такова положение самолетите стават нестабилни и се стремят да се сринат нанякъде, което в доста случаи не съответства на истинското им поведение.

**В играта** няма да намерите почти нищо, което да наподобява стандартните за симулаторите "мисии". Идеята на X-Plane е да даде на потребителя си максимална свобода при възможно най-голяма реалистичност, а не да го забавлява, като го кара да изпълнява някакви изкуствено въведени цели и правила. Ще намерите един-единствен режим на игра - това, което в другите симулатори се нарича "свободен полет". Ще можете да задавате вся




Оттук се избира самолет, летище и метеорологични условия за началото на полета.



"Ле Бурже" до Париж от кабината на малка Чесна.



Излитане по залез.



Светлините на пистата вече са включени.



Кръг над заснеженото летище. Бурята навява сняг върху пистите.



Марсианският самолет. Долу се вижда няколкокилометровата писта.

какви параметри на обкръжението и летателния си апарат - начално географско местоположение, товар, вероятност за отказ на различните системи на самолета или вертолета, метеорологични условия (постоянни и променливи по посока и сила ветрове, видимост, вид и сила на валежите, височина, тип, и степен на облачната покривка, даже характеристики на вълните във водните басейни)... Все пак, в играта има няколко вида начални ситуации, които можете да използвате, за да разнообразите летателното си ежедневие. Приземяване при ниска облачност, излитане от малко летище в планината по време на снежна виелица, тренировъчен полет на предело малка височина с бомбардировач, гасене на горски пожар, приземяване на покрива на сграда, нефтена платформа или палубата на самолетоносач, навлизане в атмосферата със совалка - ако ви интересува лесно ли е да си пилот от морската авиация, пожарникар или космонавт - опитайте (всъщност, от всички полети на совалката досега, само един е завършил с ръчно приземяване; останалите са били управлявани от компютър).

**Основен** елемент на реалистичната обстановка е точното представяне на географските особености на терена. в X-Plane това означава, че можете да летите над произволно избрана от вас част на света, и долу ще видите релефа такъв, какъвто е в истинския свят. Играта "знае" за големите градове и главните летища. Всъщност, информацията в X-Plane е толкова точна, че можете да използвате истински полетни карти за навигация във виртуалния й свят. Планини, долини и хълмове, летища, посоки на пистите, честоти на навигационните маяци - всичко, което ще видите на картата на играта, отговаря на истината в реалния свят. Е, това не означава, че представянето на цялата планета е еднакво изчерпателно навсякъде. Понеже X-Plane е предназначен за клиенти на запад и отвъд океана, САЩ и западна Европа са описани в нея в по-големи подробности, отколкото останалата част на света. Например в радиус от 20 километра около Вашингтон или Париж ще намерите десетки писти, докато на целия Балкански полуостров ще видите 3-4 летища в столиците на тукашните държави. Град София го няма, за сметка на което ще откриете малкото летище "София-Враждебна". Горе-долу в южна посока от него ще намерите Витоша. Както и всичко останало в X-Plane обаче, географската информация може да бъде разширявана от потребителя (в упътването пише как се прави това), а от интернет може да се свалят готови данни за някои части на света, които не са добре представени в оригиналната игра.

**За да** използвате възможностите на симулатора пълноценно, трябва да се научите да си служите със средствата за въздушна навигация. Няма да обяснявам какво е VOR, ILS, DME или NDB - в книжката на играта пише какво представляват и как да настроите приборите в самолета, за да се възползвате от тях. При всеки полет ще ви се налага да комуникирате с контролните кули на различни летища. В това отношение X-Plane също е на висота. Компютърните диспечери изпълняват работата си съвсем реалистично. Най-напред трябва да попълните бланка с плана на полета. След това да поискате разрешение за рулиране и излитане. После кулата ще ви даде коридор за набиране на височина. В плавна дъга ще ви изведе от района на летището и ще ви насочи към целта ви, където местните диспечери ще ви дадат нова честота за комуникация. Ще ви укажат писта за кацане и ще ви осигурят курс за заход към нея. Ако следвате точно указанията им, те ще ви отведат с абсолютна прецизност на идеална позиция за започване на глисадата (снижаването) за приземяване. През цялото време ще ви предупреждават за близост с други летателни апарати, и при опасност ще ви отклоняват от



B-52 над базата си.



Пистата отдолу представлява летище София. Напред се вижда Витоша.

курса им. А ако нещо се обърка, винаги можете да поискате информация за времето, за това къде се намирате, или курс към най-близкото летище, където да кацнете аварийно. Щом веднъж се окажете във въздуха, гласът на въздушния диспечер ще бъде единствената ви връзка със земята, и това добре се чувства от атмосферата на X-Plane. Похвално е вниманието, което създателите на играта са отделили на този аспект от работата на пилота.

**Друга** интересна особеност е възможността за полет на Марс. Разредената атмосфера и ниската гравитация представляват изключително предизвикателство за всеки, който би се опитал да управлява самолет на червената планета. Нито един модел земен летателен апарат не е способен да се издигне и на метър височина в такива условия, затова авторите са конструирали два специални типа самолети. Инертни, трудно управляеми, те летят с огромна скорост, за да могат да се задържат във въздуха. Необходими са им колосални писти за излитане, а при приземяване трябва да използват спирачни куки като на самолетоносачите, за да убият грамадната си инерция. И все пак, колкото и невероятно да звучи - да се лети в атмосферата на Марс е възможно. Теренът на планетата също е реалистично пресъздаден по данни на NASA, макар че не цялата й повърхност е намерила място в базата данни на симулатора.

**На диска** на X-Plane ще намерите четири сервизни приложения. С тяхна помощ ще можете да променяте изгледа на различни части от света в играта - да оформяте терена, да добавяте градове, сгради, летища и маяци, да конструирате крила и други части за самолети, да сглобявате компонентите в нов вид летателен апарат. Освен това от интернет можете да си свалите информация за времето в разни краища на света, и да получите прогноза за метеорологичните условия по курса на планиран от вас полет с произволна летяща машина. После, естествено, можете да си пуснете симулатора и да извършите полета от началото до края в съвсем правдоподобно метеорологично обкръжение.

**X-Plane** е сложна игра (доколкото въобще е игра), и ако не беше чудесното ръководство, щеше да бъде недостъпен за използване от всеки, който не е карал летателни курсове. Освен във вид на книжка, то може да бъде намерено като файл на диска на играта - особено полезно в случай, че искате да си направите бърза справка за нещо. Приборите в самолета, летателният модел, процедурите за комуникация с въздушните диспечери, редакторите за терени, части и самолети - всичко е описано достатъчно подробно и с примери. Освен това са засегнати "странични" теми като примерно принципите, залегнали в основата на дизайна на марсианските самолети. Въобще, упътването на X-Plane е една от малкото книжки на игри, които се четат като роман от началото до края - не заради справочната информация, а защото са интересни и добре написани (стига да се вълнувате от темата за летателните апарати, разбира се).

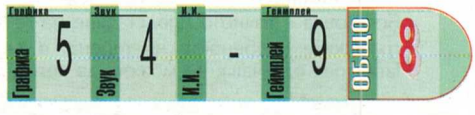
**На пръв** поглед интерфейсът на X-Plane вероятно ще ви се стори тежък и сложен. Щом свикнете с него обаче, смятам, че ще го намерите удобен - особено като се вземе предвид колко богата на възможности е самата игра. Нещо подобно може да се каже и за графиката. Доста опростена и архаична, тя всъщност е напълно адекватна на целта, която са поставили пред нея авторите й - да ви покаже по разпознаваем и реалистичен начин обкръжението на пилота във въздуха. Освен това, олекотената графика позволява на X-System да върви задоволително на доста слаби машини. Минималната конфигурация за версията на играта, която използва OpenGL (т.е. изисква графичен ускорител), е 300 MHz процесор и 96 MB памет. За чисто софтуерния вариант е достатъчен Pentium 150 MHz с 32 MB RAM - скромно дори по стандарти от преди 2-3 години.

**Звуците** не са нещо особено - всъщност, в общи линии се ограничават до шума на двигателите и свистенето на насрещния въздушен поток. Обаче ако си инсталирате пакета Microsoft Speech 4, който ще намерите на диска на играта, ще можете да слушате указанията на въздушните диспечери, а не само да ги четете. Това е важно по време на полет, когато вниманието ви обикновено ще е заето с управлението на машината.

**В началото** споменах, че X-Plane се използва в тренажори за пилоти. Ако разгледате списъка с входни устройства, който играта поддържа, ще се убедите в това. Джойстици, педали, ръчки за подаване на газ, инструментални табла, вибриращи столове, радиостанции (не знаех, че има и такива), кабини с хидравлика за симулиране на движенията на самолета - ако притежавате подобен хардуер, ще можете да го използвате пълноценно. А за тези от нас, които не притежават подобни екстри, фактът на поддръжката им е още едно доказателство за професионализма на създателите на X-Plane.

**X-Plane** е много повече от игра. Това е симулатор, предназначен за истински пилоти. Ръководството му започва горе-долу така: "Може би ви се налага да поддържате формата си да пилотирате по инструменти, но не искате да плащате за инструктор? Или желаете да осъвремените летателните си умения в качествен симулатор, но не можете да си позволите таксата? Построили сте собствен самолет, но сте забелязали, че за инструментите, които сте използвали, няма тренажор? Или просто желаете да направите няколко тренировъчни полета преди да го изпитате наистина? Може би взимате уроци по управление на хеликоптер и искате да упражните висене на място преди първия си самостоятелен полет? Искате да конструирате и изпитате летателен апарат по ваша собствена концепция? Или обичате летенето, не можете да му се наситите, и искате да управлявате симулатор, когато не сте в истинския самолет? Ако желаете някое от тези неща, X-Plane е за вас".

**Не мисля,** че мога да изразя същността на "играта" по-красноречиво.



# НАЙ-ДОБРИТЕ ИГРИ НА НАЙ-ДОБРИТЕ ЦЕНИ

## КУПЕТЕ 2 СПЕЧЕЛЕТЕ 1

*Елате със свой приятел, купете наведнъж кои да е 2 игри от този списък и ще получите 1 безплатна игра.*

BLAĐERUNNER
DARKSTONE
DUNGEON KEEPER 2
FLEET COMMAND
ISRAELI AIR FORCE
THEME PARK WORLD
NEED FOR SPEED 4
RED ALERT
MOTO RACER 2
MOTO RACER
NOX
CROC

## ВЕЛИНДЕНСНА ПРОТОЦИЯ

*През следващия месец при покупката на коя да е от изброените по-долу **EA Sports** игри за PC, PlayStation или PlayStation2, ще получите безплатен **EA Sports** геймпад, съвместим със съответната платформа.*

**PC-CD**

FIFA 2001
NBA LIVE 2001
NHL 2001
F1 CHAMP EDITION
SUPERBIKE 2001
F1 CHAMP EDITION

**PlayStation**

FIFA 2001
NBA LIVE 2001
NHL 2001
KNOCKOUT KINGS
SUPERCROSS 2001

**PlayStation 2**

KNOCKOUT KINGS
TIGER WOODS
FIFA 2001
NBA LIVE 2001
NHL 2001
F1 CHAMP EDITION

| | |
|---|---|
| 4x4 Evolution | 73,00 лв. |
| Age Of Empires 2: Age Of Kings | 130,00 лв. |
| Age Of Empires 2: The Conqueror | 83,00 лв. |
| American McGee's Alice | 99,50 лв. |
| Atlantis | 34,00 лв. |
| Atlantis II | 44,00 лв. |
| Baldur's Gate 2: Shadows Of Amn | 69,95 лв. |
| Black & White | 77,00 лв. |
| Black Moon Chronicles | 24,00 лв. |
| Blade Runner | 44,00 лв. |
| Blair Witch Project volume 1-3 | 37,00 лв. |
| Blood 2: The Chosen | 34,00 лв. |
| Clive Barker's Undying | 99,50 лв. |




| | |
|---|---|
| Colin McRae Rally | 44,00 лв. |
| Colin McRae Rally 2.0 | 90,00 лв. |
| Crusaders Of Might & Magic | 37,00 лв. |
| Darkstone | 37,00 лв. |
| Diablo 2 | 69,95 лв. |
| Driver | позвънете |
| Dungeon Keeper 2 | 34,00 лв. |
| Fallout Tactics | 73,00 лв. |
| FIFA 2001 | 77,00 лв. |
| FIFA '99 | 17,00 лв. |
| Giants | 73,00 лв. |
| Ground Control | 63,00 лв. |
| Ground Control: Dark Conspirancy | 34,00 лв. |
| Gunlock | 73,00 лв. |
| Gunman Chronicles | 69,95 лв. |
| Half Life Generation (Half Life, Oposing Force, Countre strike) | 73,00 лв. |
| Heavy Metal F.A.K.K. 2 | 44,00 лв. |
| Heroes Chronicles 1 - 4 | 37,00 лв. |
| Heroes of Might and Magic III | 44,00 лв. |
| Heroes of Might and Magic III: Armagedons Blade | 24,00 лв. |
| Homeworld | намаление |
| Homeworld: Cataclysm | намаление |
| Icewind Dale | 54,00 лв. |
| Icewind Dale: Heart Of Winter | позвънете |
| Insane | 73,00 лв. |
| Kiss Psycho Circus | 44,00 лв. |
| Master of Olympus: Zeus | 69,95 лв. |




| | |
|---|---|
| MDK 2 | 44,00 лв. |
| Messiah | 44,00 лв. |
| Midtown madness 2 | 105,00 лв. |
| Motoracer | 17,00 лв. |
| NFS 3 | 34,00 лв. |
| NFS 4: Road Challenge | 27,50 лв. |
| NFS 5: Porsche 2000 | 69,95 лв. |
| NHL 2001 | 99,50 лв. |
| No One Lives Forever | 99,50 лв. |
| Nox | 27,50 лв. |
| Nuclear Strike | 17,00 лв. |
| Odyssee | 34,00 лв. |
| Oni | 83,00 лв. |
| Planescape Torment | 44,00 лв. |
| Quake III Arena | 83,00 лв. |




| | |
|---|---|
| Red Alert 2 | 77,00 лв. |
| Revolt | 44,00 лв. |
| Rune | 73,00 лв. |
| Sacrifice | 73,00 лв. |
| Sanity: Aikens Artifact | 99,50 лв. |
| Severance: Blade Of Darkness | 77,00 лв. |
| Starcraft Battlechest (Starcraft + Broodwar) | 63,00 лв. |
| Superbike 2001 | 99,50 лв. |
| SWAT 3 Elite edition | намаление |
| The Sims | 69,95 лв. |
| The Sims: House party | 37,00 лв. |
| The Sims: Livin' It Up | 37,00 лв. |
| Tzar: Тежестта на короната | намаление |
| Unreal Tournament | 34,00 лв. |
| Worms: World Party | позвънете |

*ВСИЧКИ ПОСОЧЕНИ ЦЕНИ СА С ВКЛЮЧЕН ДДС.*

## ПРЕПОРЪЧВАТЕ ВИ

*НАЙ-ИНТЕРЕСНИТЕ ЗАГЛАВИЯ ОТ КАТАЛОГА НА 'ПУЛСАР' МОЖЕТЕ ДА ОПИТАТЕ В:*

**ПЛОВДИВ, ул. КОСТАКИ ПЕЕВ №5**
**тел. (032) 271 368**

**КОМПЮТЪРЕН КЛУБ 4K**

ПУЛСАР

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11; 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35
бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Битоша 61, тел. (02) 988 20 25; пл. Славейков 9, тел. (02) 986 68 58;
пл. Славейков 1, магазин Music Fashion, тел. (02) 981 31 96; ЦУМ, ет. 3; магазин БОНЖУР, пл. Славейков;
магазин БОНЖУР - СРЕДЕЦ; базар малък ЦУМ, ет. 3; НДК, базар ПАСАЖА [ВАРНА] ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974
[ПЛОВДИВ] ул. ЗАГРЕБ 2 , тел. (032) 26 48 13 [ПЛЕВЕН] бул. Русе 2, тел. (064) 800 300 [ЛОВЕЧ] бул. България 102, тел. (068) 24 363;
[МОНТАНА] ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546; METRO CASH & CARRY в цялата страна

Автор: SNAKE

# HIRED TEAM TRIAL

**Hired Team: trial**

**Производител**
NMG

**Разпространител**
PC Mania

**Жанр**
FPS

**Internet**
www.nmg.ru

**Изисквания**
Celeron 500, 96MB Ram, Direct 3D съвместима видеокарта

**СДЪВКАНО И ...**

Руски first person shooter, озвучен на български език. Ако горните думи не са разпалили в славянското ти сърце бурни чувства на радост и желание за покупка на играта статията подолу със сигурност няма да го стори.

## ПОЗДРАВЛЕНИЯ!

**Програмата** за виртуална реалност, с която сте се сдобили, е високотехнологичен продукт и представлява най-съвременната разработка в областта на тренировъчните програми и апаратно-програмните комплекси за виртуална реалност.

**Разработена** по искане на Градското следствено управление на мегаполиса Вашингтон в лабораторията на Рой Неш, първа версия на програмата претърпява значителни промени през 2055 година и сега Вие сте собственик на тренировъчна програма за виртуална реалност от трето поколение.

**Мда.** Собственик аз не съм, както мислено отбелязвам, докато затварям книжката приложена към HTT, защото последното би означавало да съм се разделил с 19.90 нови български лева, както учтиво ме подсеща цената мъдреща се на гърба на кутийката. Което в никакъв случай не е лошо, защото в моя случай си е сериозна предпоставка да подходя благосклонно към разглеждания продукт. Тъй де - на харизан кон... Добре, де - кранта... Как ще е беззъба, бре?! Ай сиктир!

**Та значи** HTT е фърст пърсън шуутър, ориентиран главно към мултиплейъра, в който сингъл играта е сведена до последователно изиграване на приложените игрални арени, в компанията на вариращ брой ботове. Този път фрагването на друзята от залата и на компютърните опоненти в домашни условия е оправдано с някакъв тренировъчен виртуален курс за полицията в САЩ през, вече упоменатата, 2055 година. Дотук нищо необичайно.

**Първото** нещо, което прави впечатление в Хайърд тийма е, че авторите на играта - програмистите от руската фирма New Media Generation - явно много са играли на Unreal Tournament и като гледам им е харесало. И са крали попарка от паничката на другарчето с големия черпак. Като се започне от интерфейса, скиновете и оръжията и се стигне до дизайна на нивата. Само че тук идва времето на злокобното разкритие, че от NMG не са Epic и там където UT бележи върхове в жанра, HTT с мъка успява да натрупа някоя пясъчна могилчица. Това май е основният проблем на играта - наглото плагиатство на братушките е довело до крайно неблагоприятни за тях сравнения. Например графиката на играта не е лоша. От поколението на новата медия използват собствен енджин, именуван Shine, който в повечето случаи върши добра работа. Спокойно би могъл да заработи седмица за графика в някоя друга игра. Ама може ли да го сравняваш с Unreal-енджина, бе братче? Можеш ли да правиш буквален римейк на нива от UT с него и да очакващ да чуеш ръкопляскания от публиката. Ами че това е като да седнеш да правиш кавъри на Вангелис на дудук. Е, не става. Да не говорим, че ако в хода на сравненията обърнем поглед и към другия световен хит с подобна стилистика - Quake 3 - нещата никак не отиват на добре.

**Особено по отношение на скиновете. Изключително безлични и потресаващо малобройни - цифром и словом пет (5) броя. Понесли отегчените физиономии и безформени тела на хора, каквито можеш да свържеш единствено със западнала селска кръчма.**

Не мисля, че който и да е геймър би пожелал виртуалното му аз да изглежда по този начин. Явно осъзнали този факт чадата на дядо Иван са се изхитрили и са направили така, че прозорецът за избор на скин се вижда адекватно голям единствено при архаичната резолюция от 640 x 480 като намалява прогресивно при покачването ѝ. Така при 1024 x 768 не бях особено наясно какво точно съм си избрал, докато се взирах отчаяно в квадратчето с размери два на два сантиметра, в центъра на който се помещаваше. Знам само, че беше червено и от женски пол.



Аман от седесари, бе!

**Но нека** да оставим графиката. Така де, вижте го Counter Strike на какво прилича пък я колко народ го играе. Не е графиката най-важното. Ми да кажем за звука по-добре. Или хайде ако може да го поотложим малко, че ми е болна тема и ми трябва време, за да се настроя психически преди да започна да ви говоря за него. Сега може за левъл дизайна да ви разкажа. Всъщност доколкото думата "разказвам" се свързва с малко по-сериозна тирада може би трябва да си променя изказването. Защото всичко, което може да се каже за левъл-дизайна в HTT е приемлив. Може би по друго време щях да го охарактеризирам като лош, но наскорошната ми среща с WW II: Normandy ме накара да си преосмисля критериите. Всъщност левъл-ите в трайъла представляват парчата от аренните на UT щателно разбъркани и впоследствие сглобени наново - често по не особено верен начин. Струва си да се допълни и,



Партньорът ми е закъсал в подножието на една абсолютно непреодолима за изкуствения му интелект стълба. Изходда от тази ситуация е да го застрелям и да отнеса флага до нашата база.



Blood of my enemies



Как така ти е познато нивото? Какъв Unreal Tournament? Ама какво да сме крали от Unreal Tournament?

че в по-голямата си част нивата в играта биха пасвали по- добре на сингъл плейър екшън с фиксирани позиции на вразите и ясно изразени вход и изход.

**Имаш** на разположение стандартния набор от режими за игра - Deathmatch, Team Deathmatch и Capture The Flag, като в сингъл-кампанията имаме сравнително равномерно редуване на трите без право на избор. Това също нямаше да е чак толкова лошо, ако поне един от трите ставаше за игра.

## А за игра те не стават, защото изкуственият интелект на ботовете не е просто лош. Той е забележително лош.

Дори и да оставим за миг сравненията със споменатите вече Unreal и Quake, дори да забравим, че някога в живота си сме виждали виртуални същества, които могат да бъдат сравнително достоен опонент, единственото, за което може да мине HTT от гледна точка на ИИ-то на опонентите ти е симулатор на изправително заведение за хора със сериозни ментални отклонения. Ама много сериозни. Вижда значи бота стълба. И си вика "Ебаси, ма са т'ва к'во е?" И започва да мисли. Ама чак по физиономията му е изписана нев'роятнатата му вътрешна борба. Нищо че е съставена от два полигона на кръст. Мисли сбърчил вежди и стои в подножието й. Обзет от жалост ти решаваш да го подсетиш за какво става дума и да го извадиш от вцепенението му стрелвайки го леко. Той не ти обръща внимание. Стрелваш го с нещо по-мощничко вече сериозно притеснен за здравето му. Само, че той е над тези неща. Той си гледа стълбата. Вкарваш му една ракета вече тотално обезкуражен и той умира. Срива се в краката ти, без да откъсва поглед от обсебилата вниманието му стълба. Покъртително!

**На втора** или трета арена, примерно, единственото, което трябва да направиш е да се кротнеш в единия ъгъл на голямата зала и да чакаш. В другия ъгъл има купчина кашони и на върха й има някакъв бонус, май health беше. Ботовете влизат в залата, виждат бонуса, хукват към него и спичат край купчината кашони, подскачайки в отчаян да го достигнат, но без да постигнат какъвто и да е успех в начинанието. Ти ги стреляш небрежно. Да не говорим, че дори и без стълби и сложни скокове ботовете са ослепително малоумни. Шансът да те улучат от упор, при най-ниската степен на трудност клони към минус безкрайност. Всъщност играта май е най-трудна именно на easy, защото по някакви неясни авторови идеи всичко, което ботовете правят в този случай е да бягат от теб. И можеш да брадясаш докато си направиш необходимия брой фрагове, докато ги преследваш с настървение.

**Оръжията** в играта също няма да те изненадат с нищо. Поне не и приятно. Имаш повече от стандартен набор от гьнове: пистолет (с безкрайни патрони), пушка-помпа, картечен пистолет, базука, гранатомет, импулсна карабина (лош кавър на снайпера от UT), лазерна карабина (не особено изненадващо - лош кавър на pulse rifle-а от UT) и унищожител (да, правилно - лош кавър на redeemer-а от UT). От тях единствено пушката и базуката реално вършат някаква работа. Има и набор от три бонуса, като единственият заслужаващ внимание май е "Фатализма" - като пречукаш някой след като си го взел умираш и губиш един фраг, който се приписва на убития. Толкова за арсенала.

**Между** другото онова дето го писах по-горе, че първото нещо което прави впечатление в Хайърд Тийма са приликите с нереалния турнир беше художествена измислица. Първото нещо, което ми направи впечатление в HTT беше, че играта ме изхвърли около осем секунди след първоначалното си стартиране и после упорито отказа да тръгне докато не я преинсталирах надлежно. Тогава пък шорткъта в програмс-менюто отказа да работи и трябваше да стартирам Trial-а ръчно от стартовия файл в съответната директория. Което беше белия кахър, защото на неравни интервали от време играта небрежно ме изплюваше, оправдавайки се с грешки в Shineенджина си.

Ох, ами то май не остана какво повече да ти кажа. Сега да си напиша оценките и... Какво съм ти обещал? Какъв звук? Ама недей, бе човек, недей да бъркаш в тази рана. За какво ти е да знаеш за някакъв си звук. Казах ти, че ми е болна тема.

Е, добре, щом толкова настояваш...

Ооох, как да го кажа. Ами тя... тя играта... ми тя играта е... в смисъл, че играта HTT е... тя е, такова де... ами тя е... ми дублирана е на български език. По начин, който може да те накара да се отречеш от род и родина и да емигрираш в Камбоджа от срам.

Слушах култови реплики като "Куц кон!" и "В таа игра са среля. Аматьор!", слушах как "играта започва" или остава "една точка до победата" и се чудех дали да дам път на стомашния си спазъм, вещаещ повръщане или да продължа да се хиля истерично.

Трима човека са идвали до нас за последните три дни само, за да чуят как звучи HTT. Защото това не може да се опише. Дикторът е един, но се е справил чудовищно добре. И на мен да ми бяха казали, че някой може да произнесе съвсем обикновена думичка като "старт" с глас и интонация, които да ме съборят от стола от смях и аз нямаше да му повярвам. Все си мислех, че емблематичния ми познат алкохолик чичо Веско от село Рибарица не става за нищо. Лъгал съм се. Може да озвучава следващия "Невероятен 3D екшън".

Единственото, което мога да ви кажа в заключение е, че HTT е наистина сериозна стъпка по пътя на борбата с пиратството. Кой е луд да я разпространява нелегално?



Автор: SaintP

# GeForce 3 preview

**Пролог:** Токио. Някъде през февруари. 2001-ва. Джон Кармак, гурото на id Software позаряза за няколко часа програмирането, за да представи накратко възможностите на новия енджин на фирмата, който, както вярви, ще е в основата на нарочения предварително за култов хит Doom III. Интересът на журналистите и гейм-обществеността естествено беше огромен. Още по-интересно взе да става, когато вместо на някой пентиум 4 с четирицифрени мегахерци, Кармак се настани зад един Mac G4, за да демонстрира творението. Празникът стана пълен, понеже зад всички приказни ефекти, които заслепиха присъстващите, стоеше най-новият чип на NVIDIA - NV20. Чакането най-сетне свърши, макар че беше донякъде изненадващо, че картата беше представена първо на Macintosh платформа. Само донякъде наистина, като се има предвид, че пазарът на стилните ябълкови кутии със спейс дизайн май остана единственият, който не се доминира изцяло от фирмата. Разбира се, недейте да си сменяте PC-то с Mac от страх, че няма да можете да сте сред първите с подобен ускорител, защото реалното масово производство на продукта ще започне едновременно и за двете платформи (дори може би първо за PC).

Преди да преминем към същинската част на статията, нека да хвърлим замалко един поглед върху положението в сектора за производство на видео карти. NVIDIA се позабавиха с пускането на чипа и си навлякоха доста незаслужени критики заради това. Незаслужени, защото в крайна сметка конкурентите им доста намаляха в последната година. Бившите S3 няма да ги коментирам, Matrox засега се оттеглиха от гейм-индустрията, а след злощастния крах на 3dfx, няма VSA-100, няма да има Rampage, нито Fear, нито запазената марка Voodoo, която печелеше не малко привърженици дори само със звученето си. Напрактика останаха само ATI, но и те, благодарение на доскоро неудачната си ценова политика, пропуснаха да завземат по-голяма пазарна ниша. Така че от чисто икономическа гледна точка, NVIDIA просто нямаше закъде да бързат. Другата причина за забавянето се крие във факта, че евентуалният успех на новата карта зависи почти изцяло от новите функции и ефекти, поддържани от DirectX 8. Този път фирмата не е подходила към пазара с груба сила (разбирай колкото се може по-високи честоти и по-бързи памети), а с доста финес, на принципа, че когато имаш сто кадъра в секунда, не е нужно да ги правиш двеста, а е по-добре да потърсиш по-добро качество на изображението. Ускорителят е създаден главно с тази цел - да може безпроблемно да се справя със спиращи дъха визуални ефекти, които не са по силите дори на GeForce 2 Ultra.




**Глава първа - общи приказки:** Нека преди да навлезем в детайлите да направим един кратък обзор на новия продукт. В чисто технически план GeForce 3 превъзхожда сериозно предшествениците си. Картата се произвежда по .15 микронна технология и има 57 милиона транзистора - нещо нечувано досега. От друга страна, честотата на графичното ядро е 200Mhz, на паметта - 460Mhz, рендериращите конвейери са четири, с по два текстуриращи блока всеки, което би могло да ни накара да сбъркаме продукта с нормален GeForce 2 GTS. Както обаче вече стана дума, NVIDIA този път са заложили на иновативни технологии, а не на скорости. Нека обърнем внимание, че GF2 на теория прави 800Mpixels/s, но на практика рядко достига повече от 300-350. Добавете и проблемите със скоростта на трансфер през паметта и се оказва, че решението на инженерите на компанията да потърсят начини за подобряване на ефективността на ускорителите е повече от разумно. За какво всъщност става дума - в основата на GeForce 3 стои т. нар. nfiniteFX Engine (новото име на T&L процесора) и две технологии - Pixel Shaders и Vertex Shaders (основна част и от DirectX 8), на които ще се спрем по-нататък. Интересно е да разберем и как NVIDIA са опитали да се правят с проблемите, наложени от трансфера през паметта. Тук на преден план излиза нова архитектура с гръмкото име LightSpeed Memory Architecture. Какви надежди се възлагат на нея, също ще научите малко по-надолу.

**Глава втора - nfiniteFX Engine:** Няма кой знае какво да се каже по тази тема. Вече стана ясно, че това е процесорът, който ще се занимава с изчисленията на геометрията и ефектите във всяка сцена. Това, което го прави специален е възможността да бъде програмиран от създателите на игри. Досега те имаха един определен набор от функции и ефекти, които можеха да използват. Програмируемостта на nfiniteFX енджина им дава възможност да създават собствени, уникални ефекти, а това би могло да превърне бъдещите игри в неповторимо изживяване. Другото огромно предимство на новото GPU са специфичните технологии Vertex и Pixel Shaders.

**Глава трета - Pixel Shaders:** Първата голяма стъпка напред, намерила място в новия ускорител. Може би си спомняте, че миналата година NVIDIA шумно рекламираше т.нар. NVIDIA Shading Rasterizer (за справка - GW/23). Идеята зад NSR беше да се даде възможност на програмистите да прилагат сложни ефекти и текстури върху всеки отделен пиксел. Няма да се впускам в подробни обяснения как точно е реализирана тази функция, защото не вярвам да ви бъде особено интересно. По-важното е, че NSR има някои ограничения, които доста намаляват реалната полза от него. За сметка на това Pixel Shaders в GeForce 3 вървят ръка за ръка с DirectX 8 и позволяват на създателите на игри действително да работят ефективно на ниво пиксел. Това естествено далеч не е всичко, защото Pixel Shader-ите далеч нямаше да са с такова огромно значение, ако не бяха комбинирани с другото голямо нововъведение в чипа:

**Глава четвърта - Vertex Shaders кратко образователно отклонение:**

- От какво обикновено е изградена всяка сцена в една триизмерна игра?
- От триъгълници.
- Какво е вертекс?
- Точката, в която се събират две от страните на един триъгълник.

**Ето че уточнихме** някои основни принципи в триизмерното моделиране и можем да продължим нататък с нещо малко по-сложно. Значи, всеки вертекс в една сцена се описва от ред променливи. Представете си ги като стойности на някакви величини, които определят как изглежда точката в пространството. Да се спрем на най-простия случай - vertex-а е описан от три променливи - x, y и z, които определят координатите му, т.е. мястото, което заема на екрана. Изведнъж решаваме, че искаме вертексът да е зелен - добавяме още една променлива, която да съдържа информация за цвета. Така, в зависимост от нуждите ни може да използваме и променливи за степента на прозрачност, за осветеност и т.н. Ето и ролята на Vertex Shaders (които също са програмируеми) в цялата история. Най-общо казано, те дават възможност на разработчиците да прилагат голям брой променливи към всеки вертекс и да ги контролират във всеки един момент, създавайки и манипулирайки множество интересни ефекти, без това да натоварва сериозно централния процесор на системата. Всичко се извършва от видео ускорителя. И за да не съм прекалено голословен, ето един бърз преглед на някои от по-интересните ефекти, които ще станат възможни благодарение на Pixel&Vertex Shaders:

**Природни ефекти** - става въпрос не просто за някаква обикновена мъгла, дъжд или сняг, а за мъгла с различен цветови отенък и наситеност, за вода с различни нюанси на синьото и зеленото и различна отражаемост в зависимост от разположението на героя и отделните обекти и светлинни източници в сцената.

**Различни видове деформации** - представете си метална плоча, надупчена от едрокалибрени куршуми или пък развят от вятъра флаг. Всъщност няма какво да си представяте - направо погледнете screenshot-овете към статията.

**Реалистична анимация на живи обекти** - Vertex Shaders позволяват много по-детайлно анимиране на разнообразни движения - жестове, потрепвания на лицевите мускули и т.н. Нищо чудно в някой от следващите Tomb Raider-и Лара Крофт да изглежда досущ като Анджелина Джоли например.

**Ефекти с лещи** - не са чак толкова впечатляващи като някои от другите възможности, но са напълно в състояние да придадат допълнителна реалистичност на различни сцени. Например при наблюдение през шпионка или други оптически уреди, променящи нормалното зрително поле.

Това са само някои от възможностите, които дават новите технологии, използвани в GeForce 3. В никакъв случай не претендирам за изчерпателност. Да се надяваме, че скоро ще видим нови игри, които да ни демонстрират напрактика потенциала на ускорителя, а дотогава можете да хвърлите един поглед на демотата, събрани на диска към списанието.

**Глава пета-LightSpeed Memory Architecture:** В предишни статии не веднъж е ставало въпрос за проблемите на GeForce 2 с паметта при по-високи разделителни способности. Истината е, че при резолюции над 1024x768, ускорителят трябва да обработва огромни количества данни, които се трансферират през паметта му. И докато графичният чип се справя добре с натоварването, трансферът на данните не е достатъчно бърз и това води до спад в общата производителност. Радостно е да се види, че в новия си продукт NVIDIA са потърсили ефективни похвати, които да разрешат донякъде проблема:

**Higher Order Surfaces** - нека се върнем към триъгълника - основната единица 3D-то. В днешно време сцените стават все по-сложни, дизайнерите използват все по-често заоблени повърхности, които придават по-голяма реалистичност на обектите, но са изградени от голямо количество триъгълници. Резултатът е, че геометричните данни за трансфер стават прекалено много. GeForce 3 дава възможност на програмистите да използват криви, описани чрез контролни точки, което спестява нуждата от многобройни триъгълници.

**Crossbar Memory Controller** - да си представим типична ситуация с главен участник някой съвременен ускорител. Той има контролер на паметта, който може да обработва информация на 128 битови части. Изведнъж обаче се оказва, че в 90% от случаите контролерът въобще не използва пълния си потенциал (налага му се да се справя със сложни сцени описани от малки триъгълници, които далеч не използват всичките 128 бита). Какво правят NVIDIA? Създават четири отделни 64 битови контролера, които имат връзка по между си и с останалата част от ускорителя. На теория това би могло да доведе до неколкократно подобряване на ефективността.

**Lossless Z-Compression** - друг проблем при днешните видео карти е, че трябва да рендерират всеки пиксел, независимо дали е видим на екрана или не. В днешните игри за всеки видим пиксел обикновено се рендват още един или два (дори и повече), които не се виждат, а това не е особено радващ факт. Затова NVIDIA са разработили нов начин за компресия на информацията за Z координатите на точките (съотношение 4:1), което намалява необходимия трансфер през паметта, без това да се отразява на качеството на картината.

**Z-Occlusion Culling** - още една сериозна крачка към решаването на проблема с "невидимите" пиксели. При тази техника, ускорителят директно се опитва да установи предварително дали една точка е видима или не, сравнявайки координатите й с тези на околните. Това е наистина една колкото проста, толкова и полезна техника, която би могла да доведе до сериозно нарастване на производителността. Доколко това е така ще можем да разберем от бъдещите игри, оптимизирани за новата карта.

**Глава шеста - Quincunx HRAA:** 3dfx вдигнаха доста шум около т.нар. FSAA. За същността на тази техника стана въпрос в предишни статии, затова няма да се спирам подробно на нея. Най-общо казано, идеята е да се намери начин да се премахнат ръбатостите, обикновено получаващи се на границата между два обекта. Проблемът при днешните ускорители (особено при GeForce серията) е, че този метод доста намалява кадрите за секунда, особено ако се търси максимално качество. Е, NVIDIA претендират, че са създали техника, предлагаща качество на изображението близко до максималното постигано от днешните ускорители, без това да води до огромен спад в производителността. Скоро ще разберем доколко това е вярно, но обещанието звучи обнадеждаващо.

**Епилог:** По всичко личи, че GeForce 3 се очертава като първия по-сериозен скок в областта на 3D ускорителите от времето на Voodoo1&2 насам. Действително видяхме доста неща през тези няколко години, включително и появяването на първите геометрични процесори, но като че ли най-сетне някой предлага нови технологии, които имат потенциала да "накарат" игрите да изглеждат по качествено нов начин. Едва ли веднага ще се появят заглавия, поддържащи възможностите на NV20, но това със сигурност ще стане след появата на дългоочакваната конзола X-BOX на Microsoft по-късно тази година. Дотогава едва ли ще има смисъл от закупуването на подобен "звяр", още повече, че цената му няма да е никак ниска. Но също така не правете грешката да купувате в близко бъдеще GeForce 2 GTS/Ultra. Към есента/зимата за подобна сума вероятно ще можете да си вземете GeForce 3, а ако информацията за тази карта се окаже вярна, тя има всички шансове да постави основите на бъдещето на триизмерните игри.











**Ні, пичове**

Последният ви брой ме уби. Върхъ сте бре магарета. Всъщност аз почнах да си купувам списанието ви с нек'фо огромно закъснение (lag).

Начи заебете ги тия дет мяучат срещу правописните грешки дето ги прайте понекога.

Аре стига съм говнярил, ми дай да карам право към целта. Предполагам, че сте получили супер много писма с препоръки, тактики и хм, критики за статията за CS - толкова много, че сте се замислили дали да не пуснете един адд-он. Е, щом сте се замислили - ето и моят принос към него. Значи, сигурно и аз мога да изпиша 5 страници, ама ше карам напреко.

Steyer Machine Pistol е невероятно залухаво оръжие - мизерен damage, малък обхват и дава страхотна

разсейка при стрелба (нема клекнал, нема седнал, абе - нищо нема!). ОБАЧЕ (sorry за грубото плагиатстване Алекс) в комбинация с мощен пищак е у-б-и-е-ц. Начи ква ми е тактиката - изскачам с 3-2-то и почвам да пуцам кат бесен. Ако имам късмет - може и да убия някого на малко кръв, ама тва става рядко. Значи става кютека и двамата (аз и противника ми) се изтегляме зад най-близките прикрития да си презаредим. И тук идва времето на пищака - за предпочитане да е Desert Eagle. Въобще не презареждам Steyer-а ми направо отивам и му сцепвам кухата тиква на нещастния терорист с Desert-а. Лошото е, че после оставаш само на нож за няколко секунди щот трябва да си заредиш и двете оръжия, ма тва е бел кахър. Въобще, войната в CS е преди всичко психологическа - врагот с квото и оръжие има 80% шанс да ми разпори задника с моят нещастен 3-2, ама кат ме види да стрелям като ненормъ и той почва по същия начин и не ме уцелва, естествено. Хехеее, зайци. Много хляб трябва да ядат, докато станат кат бате ви Alice. Съвет - когато знаете или предполагате, че ви дебнат наблизо - ми имате клавиш Walk, използвайте го бе говеда! Така няма да ви чуят стъпките. AK-47. Мдаа. В тези няколко буквички са събрани голяма част от болката на антитерорите. Бих казал много голяма.

Ще си позволя да извадя един цитат от статията за Серафимите. Тва оръжие 'пори гъз'. С възмутително голям damage (7.62 мм са тва бе брате) и огромна точност Калашника просто си плаче да застанеш с него некъде в засада. Съвет - приемете, че имате в ръцете си пистолет и се набирайте на Fire-бутона на мишока. И гледайте да не мърдате с ръката си много-много. Гаранция - врагот ще е просто един шибан труп на квото и разстояние от вас да е. И кво още - ами да. Що не ползвате тва 5-1 бре? Ако не друго, поне е голем фън да си пуцаш на воля без да си водиш сметка за всеки 5 куршума! Хехе. Друг е въпросът дали си струва шестте хиляди камъка дето ше кихнеш за него. Ми, тва е май. Задобрявайте на CS, щот турнири идат сега, ехей! А, за малко да забравя - братя Counter-Striker-и нека изгоним снайперистката паплач от сървърите си! Magnum Super Rifle - OUT! Смърт на всички залегачиииииииаргх. Ох, увлякох се. Станаха пет страници май. Сорим. Са кво да ви кажа на изпроводяк? Миии, ... Готини сте, кефите ме, бла бла бла. Не че не е верно,

ама е лигаво. Приемете че сме си стиснали ръцете и сме си казали

Чао.

P.s. Ако печатате тва писмо пишете ми някъв псевдоним, щот много народ ме знае и кат види кво съм написал за снайперистите ще ми счупят канчето. Ама тоя път наистина)

***Абе и аз не ги понасям много-много пусиджиите със снайперите. Whisper пък ги обича. Обича и снайперите. За наша - със тебе - радост, в новата версия на CS, която е на диска, на залегачите, както се изразяваш, малко им поорязват крилцата. Малко обаче. Недостатъчно. Още е можело, ама нейсе.***

***Иначе други коментари по писмото ти няма да правя. Благодаря, че сподели опита си с нас. Доколко си прав ще оставя на другите да преценят.***

***Freeman***

**Здравейте геймъри,**

Студена зимна вечер... Отвън вятърът пищи в клоните на голи дървета... Студът рисува пленителните си рисунки по стъклото на прозореца... Светлината и нощта водят неспирната си борба, някъде на границата на убежището ми, и от безмълвната им битка се раждат сенките на изкривеното въображение. Един свят на пагубни зимни влияния, стоварили се върху наранимото ми съзнание. Взирам се в искрящия екран и се мъча да погледна в кръвясалите си очи. Там отдавна се е настанила яростта... С други думи, от половин час псувам, идиотския бот на UT, който вече ме води с почти петдесет фрага... Туп-туп-туп... Три удара със снайпера в тялото на героинята ми и тя изревава като приклещена... Нов фраг за идиота. От следващите ми реплики и петдесетгодишен каруцар би се наврял вдън земи от срам... Изревавам като скопен бенгалски тигър и стоварвам юмрука си по имащия нещастието да ми показва Esc, клавиш. Ха сега да те видя копеленце къде ти е снайпера, а сега да те видя...ха,ха , муахахахахаха...

Днес определено не ми върви... Особено на игри...и в частност на UT. В един момент решавам, че малко чат няма да ми се отрази зле... Интернета си е благ като меда, или като вафлите с локум, кадаифа... Абе сладко нещо е... Сладко, ама когато го има... Добре поне, че Bulgaria.com се зарежда както трябва... Ама там никой не ми пише. Аз май на никой не съм го давал тоя адрес... Ето, само две съобщения, едното непрочетено. Боже, ще свърши ли най-посл..... Я чакай малко... връщам погледа си пак _"Две съобщения, едното непрочетено", я дай пак- "....". Така е бре... ощипвам се, побутвам се, бия си шамар, удрям главата в масата, ... Стои си бре... Плахо го отварям ... И о чудо... писмото е от Workshopa!!!

Следва половинчасов танц на радоста, полка, руски казачок, разбира се последван от едно крьшно дунавско за един чифт крака. От цялата работа съседа изгуби съня си, а майка ми убеждението си, че все още не съм полудял... Това беше... първият ми досег (по-пряк, нали само вас чета иначе) с любимото списание...

Ще ме извините за дългия увод, ама на моя пегас нещо не му държат спирачките... Много е улав. Това че ми отговорихте, беше най-хубавото нещо което ми се беше случвало от Коледа насам. Благодаря ви! Та, първото което искам да засегна е завръщането на Елексис. Къде се губиш красавице... И ти ли по гурбет трьгна. Без тебе, да знаеш, списанието не беше същото. Нямаше го онзи тънък женски дразнител, който да отприщи хормоналната обмяна в читателите (които в болшинството си са ... male). Не ме разбирай погрешно, пишеш прекрасни статии, но на мъжката част от екипа му липсва онази женска интуитивност, онзи толкова приятен хумор, който само твоята руса главица може да измисли. Ей върна се. Бравос, добро момиче. Да ти се не нарадва човек. Да си ми жива, здрава, права и ... ти си знаеш.

Сега за списанието... Таази имам едно малко предложенийцеееее... Сто процента сте получавали такива, ама и аз да се обадя... Що не спретнете една малка рубрика... посветена на "розовите" игрички... Знам бе, знам че ви четат и малки деца, ама в днешно време ако търсиш, винаги намираш (в контекста на изречението, да познавате някоя нимфоманка, ей тъй, да се срещнем, да си поговорим, пък каквото излезе... мъжко, женско , няма значение). Ще ви дам и един пример... Световното изложение E3. Не вярвам там да не пускат деца... а пък разсъблечени каки... с булдозер да ги ринеш. Та, за да привлечете още повече публика, (насам народе... и Тереза е тука, и Лула, че и малко Walpaper-и на Nude Rider...насам народе). Дайте да не се правим на моралисти... и да говорим за ВСИЧКИ игри. Нали знаете, свят широк- игри всякакви...

***Ех, човече, не знам защо не пишем за розовките игрици. Може би защото никой от нас не ги обича и не ги играе.***

***Да, предполагам, че изглежда много нагласен тоя отговор, ама си е баш тъй. Имаше навремето един - Don Pepino, който поиграйваше от дъжд на вятър, ама сега го няма. Тъй че няма за тебе надежда.***

***И нимфоманка не познавам.***

***Ей ги, колегите гледам и те не познават.***

***Ама и да познавахме да не мислиш, че щяхме да кажем?***

***Freeman***

**Здравейте пичове от работилничката,**

Няма да ви хваля много, защото това оказва лошо влияние! Сигурно започвате много се надувате! Но както и да е, без хвалба все пак не може!Списанието ви е готино. Добре е оформено, дизайнът е готин и въобще добре е изпипано. Така, искам да ви кажа, че си купувам и PCmania и последният им брой имаше доста интересна статия за играта Blade of Darkness - не знам, защо я пропускате! Да ви кажа, веднага щом прочетох статията отидох да си я купя!

Имам една забележка, защо на последния ви диск в броя зя февруари-март няма смешни филмчета?!? Та те са много яки! И още една забележка. Всичките ви Freegames са адски тъпи! По-хубаво сложете една, но интересна, а не "Ние сме сложили 15" и всичките са от тъпа по-тъпа. Между другото можете и да бутнете някоя друга mp3-ка, ще е готино.

Иван Иванов[Sabre]

***Благодарим, че си спести хвалбите. Е, някои все пак успяха да се възползват от самоконтрола ти :-)***

***Конкретно на въпроса.***

***Ще ти го кажа в прав текст. Не писахме за***

***щото нямаме навика да пишем тестове за игрите по демо-версии.***
***По времето когато ние правихме списанието Blade още не беше излязла. Дори и по пиратските сайтове. В настоящия брой, както сам виждаш, статия има. Прочети я и сам си прави изводите.***
***Относно смешните филмчета, а то важи и за free games - казах го и миналия брой, но ще повторя:***
***Стига да се доберем до готини неща ние винаги ги пускаме. Но това не винаги е възможно.***
***А за Mp3 направо забрави. Не е възможно. Дори и да имаш безплатни MP3-та, в Министерството на Културата ще те окачат на един голям шиш и ще почнат да те пекат на бавен огън, докато не придобиеш хрупкава коричка.***
***Freeman***

**Хей ТИ, Свободния**, уважавам те, уважавам те така както никога не съм уважавал човек когото не познавам лично.

Само че, питам аз, за да научиш някой да плува (още повече някой на когото държиш) би ли го пуснал на най-дълбокото и то с тежести на краката вместо с плавници ?

Какво те мъчи, бе приятелю? Защо си все така намръщен, вечно недоволен и готов да подиграеш всяко едно писмо пък дори и то да е написано без грам лошо чувство? Ако си вечния бунтар и песимист на отбора просто кажи и спирам дотук. Ама не може така!!! Хайде отговори ми с какво е заслужил LAN^Selot (последния брой - писма) откровено грубиянския ти тон, да те е обидил с нещо? Че то какво излиза - сядаш, пишеш писмо на любимото си списание за да им покажеш, че си съпричастен с труда им, че цениш и уважаваш работата им и най-накрая вместо да се зарадваш от това, че писмото ти е публикувано, си изпиваш горчилката само затова че ТИ - Freeman - не си бил на кеф и верния ви фен се е оказал в ролята на гръмоотвод!

Никой не е принуден да търпи подобни безпочвени обвинения, повтарям Н-И-К-О-Й !!! Че помисли малко? Не е ли достатъчен самият факт, че всеки месец отделям 5 лева за любимото си списание (и 10 да стане пак бих ги давал с удоволствие), че още щом разбера, че е излязло и го видя на някоя будка след дълго търсене, тичам като луд само и само да си го купя по-скоро.

Защо попарваш ентусиазма ми (а вярвам и на мнозина други), защо спираш устрема ни да го направим още по-добро, да го направим синоним на "съвършенство" ? Постави се на наше място, дявол да го вземе ! Според теб какви прашасали врати биха отворили подобни грозни думи. Няма ли това да са вратите на злобата, неудовлетворението и омразата ?

И накрая искам да те помоля да изслушаш парчето на Подуене Блус Бенд- "Ден след ден". 100% съм сигурен че тогава ще разбереш защо уважавам хората като теб, които се нагърбват със задачата на градинари (въпреки че не одобрявам, изцяло похватите, с които си служиш за да ни направиш съпричастни на делото си).

Верен фен,
Myst

***Хей ТИ, Мистериозния! Не знам за какво говориш. Пълна мистерия си не само ти, но и думите ти. Аз, че съм песимистът в групата, съм. Това е факт. За бунтар не се пъна, щото отдавна престанах да бъда. Така, че ето ти го отговора - доколкото разбрах той ти стига, за да ти обясни всичко.***
***Не искам да отклонявам нещата от списанието към твърде личен аспект, но само искам да изразя несъгласието си относно така описаната от теб вечна моя готовност да се подигравам с хората. Не смятам, че това е така. Все пак от време на време трябва и да спя, нали така? :-)) Не сериозно, извинявай ако ти се струвам язвителен - шест и половина сутринта е, гроги съм... и аз не зная какво пиша - просто в отговорът си на писмото на LAN^Selot виждам само майтап и никаква, ама никаква обида или грубиянски тон. Направо ме хвърляш в шах.***
***В момента не съм в добра кондиция и мисленето не ми се отдава, но доколкото мога да преценя, от думите ти лъха искрената ти убеденост. Честно казано нямам пред себе си предишен брой и опитвайки да си спомня какво толкова обидно и грубо съм написал, хич нищо не се сещам. Но ти ми се виждаш готин пич и ще приема, че съм изрекъл въпросните обиди. Само че най-вероятно си имал предвид отговорът ми на писмото на Dizzy. Ето сега ще поднеса извиненията си на току-що споменатия:***
***Извинявай Dizzy, сигурно наистина ти е прозвучало грубо. Просто тогава - когато го писах - се чувствах много наранен и разочарован.***
***Извинявам се, но не за смисъла на написаното, защото мисля всяка една дума, а за начина. И ако пренебрегнеш тона и се опиташ да схванеш същността може би наистина ще ми простиш.***
***Толкова за това. А колкото до теб Myst-ични ми приятелю ако наистина си имал LAN^Selot предвид, то ти си идиот. Както ще да ти звучи това.***
***Иначе тая песничка на блус-бенда май не си спомням да съм я слушал. Ще направя необходимото да поправя пропуска. И това дето го каза за ежемесечните 5 лева и в него има бая истина, ама да ти кажа и ние бая си разпорваме задниците, за да ги заслужим. И изобщо медала винаги има две страни и всяко нещо може да се погледне от различни ъгли и според мирогледа на гледащия, и няма абсолютна истина, както и преди съм казвал и спорове винаги ще има и абе направо си е е... хм, ама както и да е. Майната му. Да сложим точка.***
***Peace! "Love & ribolove"...***
***Freeman***

**Здрасти момчета...**

Тия от Bungie са голяма работа, няма що...

Ако някой геймър има проблеми с клавишите на ONI трябва да редактира текстовия файл в /ONI директорията... Изпращам ви примерно редактиран файл с клавишите, така както на мен ми харесват... Така става много по-лесно за игра и мацката става по-подвижна... Всеки "мен" трябва да може да контролира нещата по негов избор, особено що се отнася до мацки... само на мойта жена не мога да и вляза в setup-а.

Пълният списък на имената на клавишите се намира във файла ONI.EXE. Достатъчно е да се разгледа с някой HEX редактор. Аз използвам Win Norton Commander. След това редактирането на файла key_config.txt (той се намира в ..\ONI\ директорията), се извършва елементарно с NotePad... Ако някой има проблеми и с клавишите на Xwing Alliance, да ми се обади, и нея си настроих. Ако някой търси PSX емулатор, който пуска 100% от игрите, да се обади. Имам такъв. Корми всички PSX игри наред барабар с видеото (Driver II, Gran tourismo II, Tekken, Medal of Honour Underground и т. н.)... Something else...

Искам да споделя нещо с вас:

Расъл съм по време, когато компютърните развлечения се ограничаваха само до няколко аркадни автомата в близката зала. И ние, аз и мойте приятели, бяхме принудени да измисляме разни щуротии, та да ни е по - интересен живота. Дори и това да беше бой с тояги със съседната махала. Или да си създадеш клуб - фантастика и да разсъждаваш за "вселената, живота и всичко останало." Казваше се клуб "Кронос" - състав от пет човека. Единият пич дори се познава лично с едно от момчетата от GW... А нашите геймъри са твърде далеч от тези неща. За тях компютърните развлечения са на твърде комсуматорско ниво. Те нямат представа какво е примерно КЛАН. Събират се няколко младежи, измислят си име и готово, имаме си клан. Да, ама не. Клана си има КОДЕКС и правила, има си кланова ЕТИКА, членовете се подкрепят и се мъчат клана им да постигне някакъв статут. Когато излезе DIABLO, аз го играх и по нета, бях член на клана KOP ("King of Pop"), и затова смея да твърдя, че знам какво е клан. Мога с часове да ви разказвам какъв купон беше, как привличахме нови членове, как се отбранявахме от атаките на другите кланове, провеждахме вътрешни разследвания и отлъчвахме провинили се или предатели. А нашите момчета кво? Мислят си, че като си поразменят малко кибер рози в чатовете, както направят на тоя или оня някоя мръсотийка и тяхната групичка е вече клан. ХА, ХА бих казал аз. Типичен случай е с канала на GW. Някакъв L'E'D'E'N вземал на някой password-а и почнал да се прави на голямото добрутро. И тези юнаци разправят наляво и надясно "Ние сме ГОЛЕМИ фенове на GW". На форума има вопли по въпроса. Та те просто не мислят като фенове на GW. Не могат да възприемат градивния ви начин на мислене. Не могат да разберат, че зад лъскавите корици, пълни с майтапи, се крият безкрайни часове кьртовски труд. Не уважават името GAMER'S WORKSHOP. Те от такива работи съм направо бесен. Но не съм скептик, това в никакъв случай не е в моя стил. Едно мога да ви кажа засега.

Клан GW ще има. Това поне знам с абсолютна сигурност.

Ваш maggkrabar, член на клана GAMERS' WORKSHOP.

***Ти си казал всичко тук. Какво повече да допълня или коментирам? Дано само не се окажеш лош пророк и един ден наистина да има клан GW. По начина, по който ти го разбираш.***
***Иначе голямо благодарско за ценните напътствия за Oni. Надявам се тази информация да е полезна за някои от читателите ни.***
***Freeman***

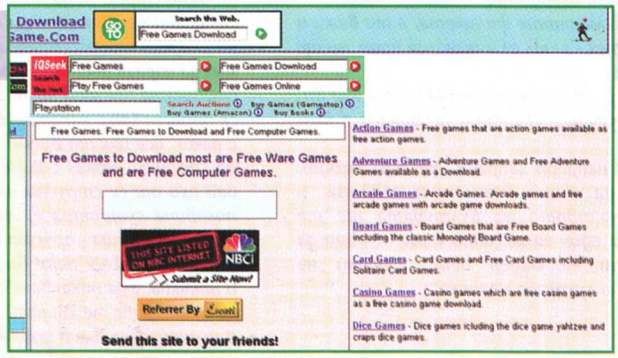
Автор: CHAPPY

# BEST OF WEB

## Download-Game.Com

http://www.download-game.com/

Ако търсите нещо, с което да се справите със скуката пред екрана на монитора си в онези редки моменти, когато всички игри са ви доскучали и се нуждаете нещо малко и непретенциозно, защо да не опитате някоя безплатна игра? Download-Game е файлов архив натрупал над 400 безплатни заглавия от всички жанрове - от аркадни заглавия, стратегии, симулации, екшъни, ролеви игри, игри на карти и т.н. За разлика от много други подобни сайтове този се отличава с лек интерфейс и максимум удобство!







## Emulators Unlimited

http://www.emuunlim.com/

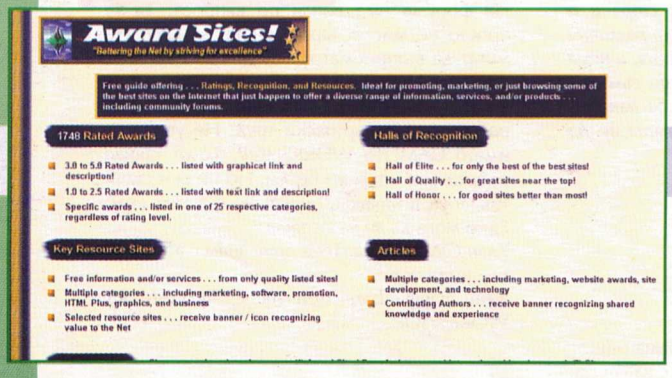
Откакто персоналните компютри се превърнаха в единствената платформа, способна да стартира добри стратегии и симулации, а конзолите - единствен дом за качествени екшъни и аркади, една мания изгаря сърцата на стотици фенове на конзолите, които нямат никакво намерение да инвестират средства в тях - емулацията. Emulators Unlimited е портал за емулатори, предлагащ последните новини на емулационната сцена, огромен архив с игри и онлайн-сървър за MAME-съвместими заглавия.

## GetFonts.Com

http://www.getfonts.com/

Ако се занимавате поне мъничко с уеб дизайн, пък бил той дори за личната страничка, сигурно знаете от каква полза е разнообразието с шрифтове. А тук ги има с хиляди - и все безплатни. GetFonts съдържа над 3000 безплатни шрифтове за PC и Mac, каталогизирани по азбучен ред и категории. Сайтът се попълва с по 3-4 шрифта на ден, така че разнообразието е гарантирано. Може да прегледате всички шрифтове преди да изберете нужния ви за сваляне.




## Award Sites

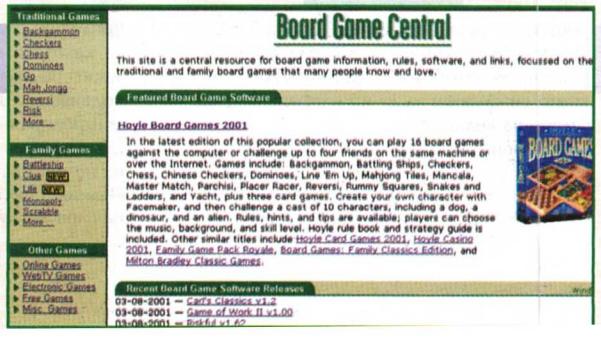
http://www.awardsites.com/

Откакто персоналните компютри се превърнаха в единствената платформа, способна да стартира добри стратегии и симулации, а конзолите - единствен дом за качествени екшъни и аркади, една мания изгаря сърцата на стотици фенове на конзолите, които нямат никакво намерение да инвестират средства в тях - емулацията. Emulators Unlimited е портал за емулатори, предлагащ последните новини на емулационната сцена, огромен архив с игри и онлайн-сървър за MAME-съвместими заглавия.

## Board Game Central

http://boardgamecentral.com/

Игри на карти, игри на зарове, игри с пулове, шах, табла, покер, бридж... Класическите настолни игри продължават да са удивляват със своята практичност и дълбочина и дори след дълги часове игра на най-новите хитове един пасианс често идва отморяващо. Този сайт може да се нарече "портал за класическите игри", изпълнен с новини за най-новите предложения, безплатни и комерсиални, които може да си изтеглите веднага. Board Game Central съдържа и обширен списък с online игри.



# EMailAdresses.Com

http://www.emailaddresses.com/

В днешното компютъризирано ежедневие да имаш електронна поща е задължително. Независимо дали става дума за платен или безплатен, POP3 или Web-базиран, електронният пощенски адрес е неразделна част от идентичността на всеки от нас. Но дали всички използваме най-добрите възможности за електронна поща? За тези, които искат да направят своя правилен избор измежду доставчиците на безплатна електронна поща EMailAddresses.Com е незаменим пътеводител. На този сайт ще намерите каталогизирани над 1,000 доставчици, предлагащи всякакви екстри и услуги.




# Everyone.Net

http://www.everyone.net/

Everyone.Net е един от водещите сайтове, предлагащи пощенски услуги на собствениците на сайтове. Всеки webmaster може да си създаде безплатна пощенска услуга за своя сайт във вид на под-домейн от типа mail.tvoia-site.com, която е напълно безплатна за всички посетители и им предоставя адрес от типа ime@mail.tvoia-site.com, сигурен сървър, бърза връзка и 5 мегабайта пространство. Рекламите са неизменна част от тази услуга, но от Everyone.Net предлагат на потребителите си 50 процента от доходите от реклами, които са реализирани от услугата, като така дори може да спечелите нещо от предоставянето на поща на своите потребители.




# ScriptSearch.Com

http://www.scriptsearch.com




Ако се интересувате от уеб-дизайн и уеб-програмиране, било то от простичкия JavaScript до PHP и ASP, които да украсят личния ви уеб-сайт, ScriptSearch предлага над 2,200 примера и готови елементи за вграждане, много ръководства и книги в електронен вид, както и обширна директория с връзки към сайтове с безплатни уеб-услуги за вашата страница - броячи, форуми, чат и др.

# X-Treme Game Music

http://gamemusic.emugaming.com/

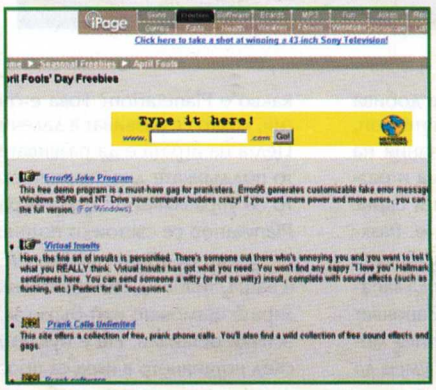
Ако музиката от компютърните и конзолни хитове ви е все в главата и отказва да излезе, то диагнозата е една - вие сте геймър-меломан! А щом някоя мелодия ви грабне сърцето, просто е задължително да се сдобиете с нея във вид на MP3. Този сайт е огромен архив с музика от компютърни и конзолни игри във MP3, MOD, MIDI и други формати...




# Arpil Fool Archive

http://www.thefreesite.com/Seasonal_Freebies/April_Fools/

Ако до този момент не сте осъзнали колко много изпускате, прескачайки онези сайтове с глупави описания и странно оформление, този сайт ще ви отвори очите, особено ако вече не знаете какво да искате от Мрежата. Worst of the Web предлага всеки ден по един максимално глупав, отвратителен, безсмислен сайт, коментиран от тримата комиксови "герои" на сайта - Бъз, Мелвин и Чип. Коментарите им са хапливи и иронични, а сайтовете гарантирано ги заслужават.




# Worst of the Web

http://www.worstoftheweb.com//

Ако до този момент не сте осъзнали колко много изпускате, прескачайки онези сайтове с глупави описания и странно оформление, този сайт ще ви отвори очите, особено ако вече не знаете какво да искате от Мрежата. Worst of the Web предлага всеки ден по един максимално глупав, отвратителен, безсмислен сайт, коментиран от тримата комиксови "герои" на сайта - Бъз, Мелвин и Чип. Коментарите им са хапливи и иронични, а сайтовете гарантирано ги заслужават.

Автор: Chappy

# УЕБ ИГРИ

**С развитието на Интернет технологиите, през последните години за геймърите се разкри цял нов хоризонт от възможности. Бумът на web-базираните игри, изградени изцяло от HTML код и достъпни за игра през вашия браузер, последва този на глобалното разгръщане на интерактивния развлекателен пазар и в последно време web-базирани игрови сървъри никнат като гъби след летен дъжд. Докато много от тях се насочват към класическите настолни игри и игри на карти и вече има поне стотина места, където да поиграете покер или шах с някого, жанрове като ролеви игри, стратегии и симулации си пробиват бавно път.**

**С какво толкова привличат web-базираните игри? Със сигурност не с графика и възможности. Все още връзките (особено в България) не позволяват разгръщането на истинска мултимедия в on-line вид. От друга страна обаче те са крайно достъпни - може и да не подкарате Diablo II през Battle.Net, но пък ако имате браузер и що-годе поносима връзка, няма web-базирана игра, която да не успеете да поиграете поне малко. Може да ги играете вкъщи, от местната зала, от служебния компютър или където и да е. Не е нужно да пазите записи и файлове, защото цялата информация се съхранява на игровия сървър.**

**Но един-единствен фактор превръща тези малки, не особено привлекателни наглед HTML-базирани игри в истински наркотик - и той се казва общество! В web-базираните игри играят хора, не машини. Тези хора мислят, правят грешки, общуват помежду си, обединяват се и най-важното - забавляват се адски добре! Почти няма web-базирана игра без препълнен форум, чат канал, непрекъснато развиващи се действия, кланове и обединения. Няма нищо по-предизвикателно да знаеш, че играеш срещу жив човек. И нищо по-грандиозно да се изправиш не срещу един или два, а срещу хиляди играчи. Да се почувстваш като част от една игрова вселена.**

**В продължение на няколко броя Gamers' Workshop ще ви запознае с най-популярните и качествени web-игри, които бихте могли да играете напълно безплатно. И докато броят на тези игри вече клони към 50-100, изборът на първата игра е винаги труден. В този случай може би не толкова. Защото лидерът сред web-игрите е един - футуристичната стратегия Planetarion.**

## PLANETARION

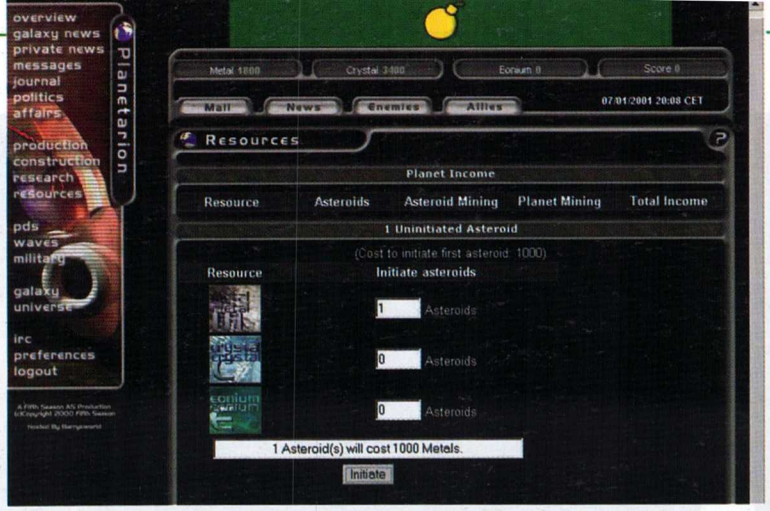
http://www.planetarion.com




Годината е 2009-та. Първата совалка с екипаж е изпратена на Марс, с което надеждите на човечеството, че космосът го очаква, укрепват. Петнадесет години по-късно колонията Taurus е изградена на Луната. Петнадесет хиляди мъже, жени и деца емигрират на лунната станция. Изследването на лунните пластове за минни ресурси откриват странен метал подобен на живака на 1.7 мили под повърхността. Шест години изследвания водят до откриването на Еониума през 2030-та година. Новото откритие има неочаквани качества: то замества горивото за космическите кораби и заздравява металните сплави до 700 процента! Комерсиалният бум в добива на еониум превръща минната компания Eon Energy Commission, която единствена добива ресурса, в най-могъщата компания на Земята. Това води до срутване на икономическата система и разделение между хората в световен мащаб да свръхбогати и свръх бедни. 2045-та година. Започва колонизацията на звездите. Разкриването на нови, необятни простори поставя Eon Energy Commission пред нови предизвикателства и невъзможност да запази властта си населението и ресурсите в глобален мащаб. Започват войни - войни за власт, за могъщество, за еониум. В тази война може да има само един победител - и това е този, който съумее да обедини воюващите фракции под своето знаме.

***

**След** това въведение ми е малко трудно да предложа кратко и ясно едно точно описание какво е това Planetarion. Най-малкото то би било неизчерпателно. На пръв поглед Planetarion изглежда като космическа бойна игра, но за такава броят играчи (който надминава 12,000) е доста стряскащ. Ако я определим като симулация, в която основно е натрупването на ресурси и технологии, ще сбъркаме, защото има твърде много конфликти и действие. Тогава какво е Planetarion? Това е онлайн игра, смес от екшън и стратегия, които се развиват в далечното бъдеще из космическия вакуум. Целта на играта е да развивате родната си планета и сектор, докато поддържате дипломатически връзки с останалите сектори (които се управляват от други играчи). Космическото пространство на Planetarion се състои от потенциално безкрайно количество сектори, всеки от които е разделен на 25 планети. Една от тези планети е ваша, трябва да я пазите като очите си, да я развивате и мобилизирате възможно най-бързо за да се справите с противниците, т.е. всички останали. Не е нужно да споменавам, че бързите реакции след потапянето в игра са просто необходимост, защото шансовете на новака в играта са близки до нулата - нещо нормално е пог-

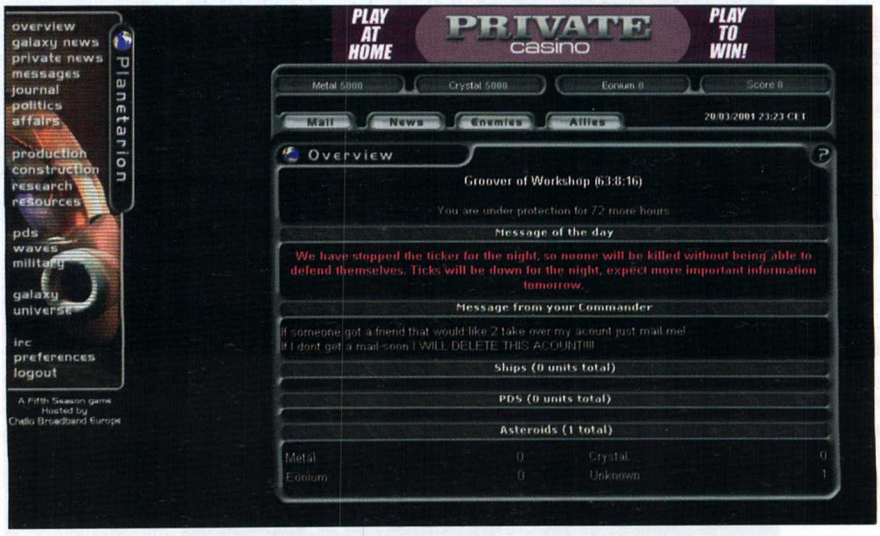



лъщането на неговите територии от обединения на други играчи до няколко дни ако той не успее да изгради нужния стратегически съюз с някой друг, които да му пази гърба поне в началото. Нападенията над новите играчи по принцип са нежелани и тези, които използват тази стратегия, често се оказват санкционирани от администраторите на играта, но такива случаи има немалко, особено ако се окажете в някой сектор в състояние на междузвездна война. Намирането на фракция, към която да се присъедините не е сложно - те са стотици, а Planetarion има препълнени със съобщения форуми, които се следят доста трудно и дори свой IRC канал. IRC връзката между играчите е нещо почти задължително, защото позволява между членовете на фракциите да се разменят планове за атаки, информация и дори да се обсъждат дипломатически ходове.

## Planetarion е една от малкото игри, в които можеш да зададеш атака и да излезеш да разходиш кучето...

Действието в играта е в реално време. Всеки ход отнема точно един (1) астрономически час, което на практика води до огромно забавяне на играта. Например, ако зададете атака на дадена планета, въобще не се изненадвайте ако ви излезе надпис "Това действие ще отнеме 10-12 часа". Може да излезете от играта, да отидете на училище(работа), да разходите кучето(жената), да ударите 200-300 пасианса и чак накрая да влезете в Planetarion и да видите резултата. Може да ви звучи ужасно неприятно, но на практика това ви позволява да запазите личния си живот от заразителния дух на Planetarion. Играта е крайно вманиачаваща, и игрови действия се предприемат непрекъснато. Дори когато спите вражески флотилии завладяват личния ви сектор, врагове изготвят планове как да ви унищожат, личните ви въоръжени сили претърпяват неуспехи и т.н. събития, които ако не се случваха с тази мудна скорост, щяха да доведат до невъзможност да съвместите играта с личния живот.

**Един** от най-големите плюсове на онлайн игрите - това е обществото, което те изграждат. Може да се каже, че форумите, IRC-канала и уеб-чат залите на Planetarion са едни от най-добрите, винаги изпълнени с интелигентни и приятелски настроени хора. Почти никъде не може да откриете глупости и обиди, а информацията, която може да извлечете от обсъжданията на игрови проблеми, е безценна. Почти няма да има случай да зададете



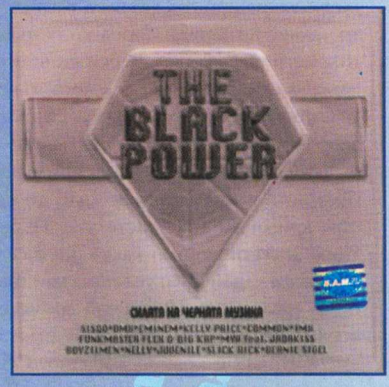


# Музикален Магазин „ROYAL BLUE“

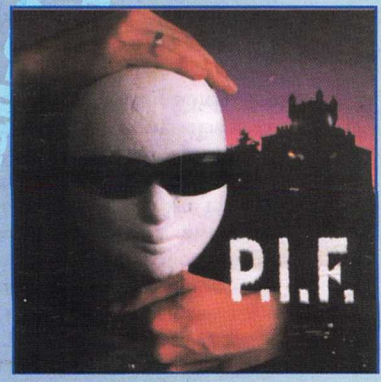
**НАД 1500 ЧАСА МУЗИКА ОТ EMINEM ДО ЛИЛИ ИВАНОВА!**



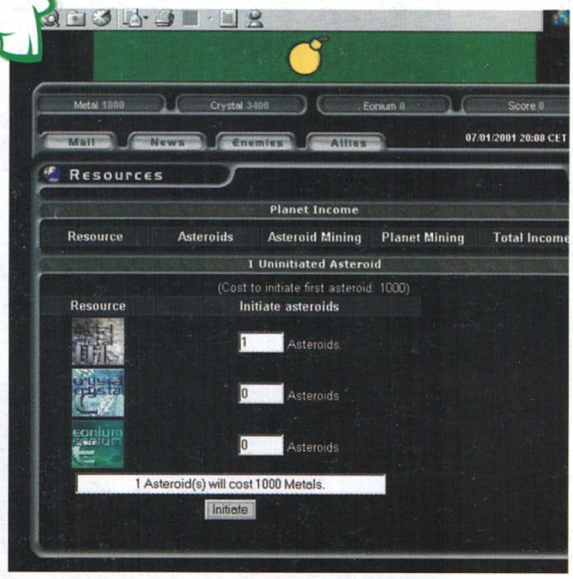

GOA
ACID
JUNGLE
TRANCE
HOUSE

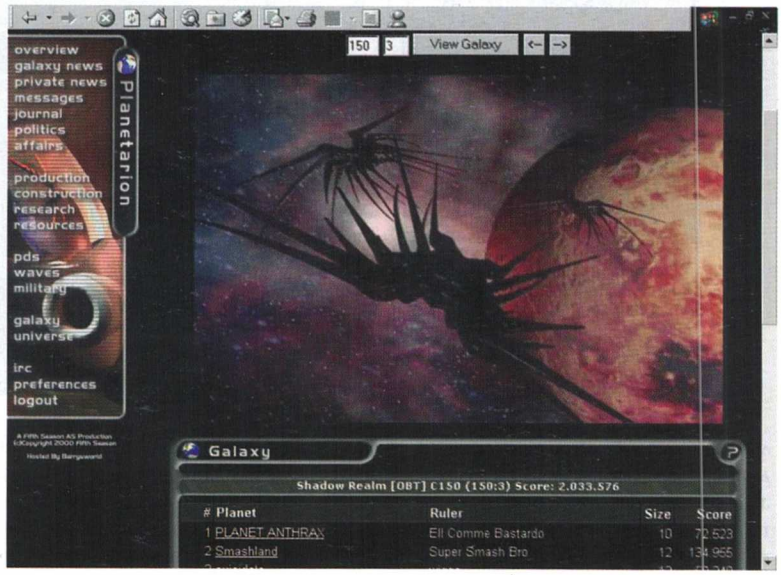



RAP
BALLADS
SOUNDTRACKS




**Цариградско Шосе 113Б**
**спирка „Окръжна Болница“**
**тел. 02/46-53-19**
**мобифон 048-95-27-39**




въпрос и някой да се изсмее в лицето ви, а отговорите са на високо ниво и със сигурност ще ви ориентират в обстановката, която е доста сложна за тези, които попадат на Planetarion за първи път.

**И понеже** не съществува игра без минуси, нека насоча вниманието ви и към онези малки камъчета, които обикновено обръщат колата. В случая размерът на Planetarion е враг N1 на новака. Сайтът има страхотен графичен интерфейс, който в началото изглежда страшно гот, но след това се заплаща с минути чакане да зареди поредната страница със няколко големи изображения. Всеки един играч освен с име, може да upload-не и свое лого, с което гордо да се идентифицира. Щом веднъж си създадете планета и започнете играта, просто ще бъдете залети от информация. Препоръчвам ви най-горещо да прочетете обемното ръководство от край до край, при това не по диагоналната система! Първите ходове в Planetarion определят каква ще е съдбата ви до края на играта - дали ще е успешна или трагична. Слава богу, за това имате достатъчно време поради факта, че всеки ход отнема астрономически час. Но това от друга страна е крайно досадно. Обикновено преди да направи своя ход всеки играч в Planetarion обсъжда плана си със останалите членове на фракцията. Това води до големи куриози. Например, намирате си супер вражеска планета, пазена от 10-20 дребни корабчета. Супер сделка, казвате си и нападате! Понеже самата атака отнема между 5-10 хода/часа, веднага щом противника усети приближаването на вашите кораби от съседния сектор, той сигнализира по IRC останалите играчи от своята фракция. Безмислено е да пояснявам каква изненада очаква генерала на вашата флота, пък и вас самия, щом откриете ще планетата е въоръжена до зъби с помощта на други играчи. Битката пък продължава и тя към 8-15 часа, достатъчно време да извикате своите приятелчета и те да хвърлят войските си в голямото меле. Това едва ли ви звучи като идеалната стратегия в реално време. И на последно място авторите на Planetarion изключват на всеки 25 часа играта за 1 час поддръжка и изчистване на временните файлове. По време на този едночасов престой нямате никаква възможност да се включите към играта. С огромния интерес към Planetarion и нарастващият брой играчи, *това време, според авторите*, скоро ще стане час и половина.

**Но като** изключим тези недостатъци, това е блестящ пример как трябва да се прави уеб-базирана стратегия. В самия геймплей няма никакви бъгове или небалансирани единици - всичко е изпипано до блясък. Интерфейсът, особено ако имате връзката, позволяваща ви да не псувате стотиците картинки, е също великолепен. Размерът на вселената е направо колосален, а броят играчи позволява развитието на мащабни войни, в които участват не две или три, а хиляди раси и фракции.

**И всичко това напълно безплатно! Ако търсите най-доброто, смятайте че вече сте го открили.**



DELL COM™

PROGRESS CAD R&D Centre Ltd. BDS EN ISO 9001:1996 Certified Company Dell Distributor since 1990 with more than 3000 installations and Microsoft Certified Partner (MCP).

# Brand Computers - For Real Gamers

## Dell Dimension L600c

**999$**

/price without VAT/

Built to ISO 9001 Standards
Three year warranty
One-year free access to Internet

**Intel® Celeron™ 600 Mhz with 128K cache**
**64MB SDRAM**
**15GB Hard Disk Drive**
**Intel® i810 Direct AGP Video with 4MB VRAM**
**48x internal CD-ROM drive**
**Creative Labs SB 64v Sound Card**
**Dell Stereo Speakers**
**10/100 Mb Network Card**
**Slimline Keyboard & Microsoft PS2 Intellimouse**
**Microsoft Windows 98 & Microsoft Works Suite 2000**
**17" Dell Value FST Monitor**



intel inside
pentium® III

## Dell Dimension 4100

**1999$** /price without VAT/

Built to ISO 9001 Standards
Three year warranty
One-year free access to Internet

**Intel® Pentium® III 800 Mhz with 256K cache**
**128MB SDRAM**
**15GB Hard Disk Drive**
**32MB NVIDIA 15 GeForce 2 GTS Videocard**
**48x internal CD-ROM drive**
**Creative Labs SB Live Value 512 Voice Sound**
**Altec Lansing ADA 885 Dolby Digital 80W Speakers**
**10/100 Mb Network Card**
**Slimline Keyboard & Microsoft PS2 Intellimouse**
**Microsoft Windows 98 & Microsoft Works Suite 2000**
**17" Dell Monitor**

CAD CAM

**From Progress**
**Office:** Sofia 1574, 69A "Shipchenski Prohod" str.
**For contacts:** Sofia 1113, p.o. 112
**Tel.:** 02/705-257, 02/702-119 **Tel./fax** 02/973-38-53
**Service:** 02/704-159, 709 111
**e-mail:** cadrd@progress.bgnet.bg; **web:** http://progress.bgnet.bg

**Service and Sales Centres for Highly Qualified Assistance**

**Sofia - PROGRESS** 02/704-159
**Varna - VIZICOMP** 052/600-380
**Russe - LINKSYS** 082/226-519
**Lovetch - PETKOV** 068/21-94
**Burgas - INFOSTAR** 056/683-087
**Plovdiv - DANINA-G** 032/263-427
**V. Tarnovo - PRIM VT** 062/642-926
**St. Zagora - INTERNET GROUP** 042/601-101
**Blagoevgrad - INFOTECH** GSM 088/560-835

Intel, the Intel Inside Logo , Pentium are registreted trademarks and Pentium III Xeon, Pentium II Xeon, Celeron, MMX are trademarks of Intel Corporation. Dell, the Dell logo and Dimension are either registered trademarks or trademarks of Dell Computer Corporation. Oracle is a registered trademark of Oracle Corporation. Microsoft, Windows, Windows NT are registered trademarks of Microsoft Corporation. The shown above picture is for illustration purpose only and it was taken from www.dell.com web-site.

париж лондон берлин виена софия брюксел мадрид стокхолм



# Навсякъде по Света

## международната дебитна карта




## тя се грижи за вашите пари

Банка ДСК

париж лондон берлин виена софия брюксел мадрид стокхолм