

gamers'

цена: 4,90лв. | 2,50лв. без CD | брой 2 | февруари 2003
СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

WORKSHOP

2CD
620 MB
ДЕМОТА

WarCraft III The Frozen Throne

EXPANSION-ът, който ще превърне една велика игра в още по-велика!

Unreal 2 The Awakening

Дългоочакваният "хит" е вече на пазара!

Impossible Creatures

От създателите на Homeworld!

TOCA Race Driver

Spell Force

Delta Force

Black Hawk Down

За повече игри в GW
подробности за:

P3

НОВАТА БЪЛГАРСКА ИГРА



ANNO 1503

Splinter Cell

BloodRayne

Praetorians

Gun Metal



LIFESTYLE
Специално за GW
Интервю с "Хиподил"

Новини
Про-гейминг
Конзоли

Хардуер
Софтуер
Интернет



Който и да е казал, че 'перото е по-могъщо от меч,' едва ли е разполагал с някоя от тези играчки.

Годината е 2020-а. Задава се нов световен конфликт. Кой ще вземе ситуацията в свои ръце? Вероятно някой с остър стратегически ум и изключителни качества на лидер. Някой, който се чувства еднакво добре и в командната зала, и на фронтната линия. Някой, в чийто вени тече не кръв, а ледено студена вода. Пасваш ли на описанието? Тогава се включи в **Command & Conquer Generals**.

Командването е в твои ръце. Улови пулса на модерното военно дело. Влез в един свят на ръба на пълното разрушение и използвай стратегическия си гений, за да овладееш кризата. Избери боен план и личен състав, който да го приведе в ход, използвай ресурсите си и унищожки врага.

Убийствен арсенал от високотехнологична огъева мощ. Дай воля на гнева си с мощта на модерна и футуристична военна техника от утринно ново технологично поколение. Води война по повърхността, от въздуха и дай битви невъзможни въздушни дуели, сблъсъци в гравеско обстановка, усъвършенствен ветерански режим и много други.

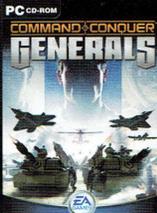


Три пътя към победата. Командвай три драстично различаващи се страни в конфликта, базирани на реални идеологии - високотехнологичната американска армия, могъщата китайска военна машина, и изобретателната Армия за глобално освобождение (GLA). Овладей техничния арсенал по земя и въздух в милион след милион, изтънчени от непрекъснати военни действия.

Впечатляващ SAKE екипчик. Испитай приятелите от **Command & Conquer** сред безпределните в детайлността си обстановки, водейки битки сред изцяло тримерни градски терени, каменити пустини и ледена пустота. Стратегиите никога не са изглеждали толкова добре.

COMMAND+CONQUER
GENERALS

generals.ea.com



www.ea.com



www.pulsar-games.com

3

дравей,

Ти, който взимаш за пръв път Gamers' Workshop в ръцете си. Не се оглеждай, на теб го вора. Точно на теб.

Няма как да видя лицето ти, може да сме се срещали, може би ще се срещнем, а може и никога да не ни се случи. Може би се познаваме, може би ще се познаваме, а може би ще си останем непознати завинаги.

Не мога да те видя, не те зная кой или коя си.

Знам обаче, че досега не си се сблъскавал с ТОЗИ Gamers' Workshop.

Връщам се назад във времето, за да си припомня кога съм бил толкова щастлив и удовлетворен. Мислите ми политат назад през месеците, годините, спират се на коритците, погалват ги с носталгия – зад всяка една от тях е скрит трудът ни, притиснат, надлежно подреден по страниците. Хартиен отпечатък на моменти на радост и тъга, на надежда и отчаяние, на любов и омраза. Обичал съм и съм мразил работата си, обичал съм и съм мразил теб, обичал съм и съм мразил света. Обичал съм и съм мразил! Като всеки човек. Като теб.

И докато ретроспекциите отминават една след друга, разбирам, че най-доволен съм бил в случаите, когато по един или друг начин в GW е било поставяно ново начало.

Точно както се случва и сега. Точно както се случва и сега! Знаеш ли, незнайни ми приятели, ти – който не загуби доверието си в нас, или ти – който тепърва ще го изградиш – иска ми да можеш да напиша най-великите думи и да вложа в тях най-висшата мъдрост, най-силното чувство. Точно днес, точно на тази редакционна страничка.

Уви. Прокълнат съм, или пък

благодарен, да съм само човек.

Прощавам или пък благодарна Бог, Природа, Вселена,

Съдба, за което. И няма да се опитвам да надмогвам себе си.

Вместо това ще се опитам да те освободя бързо от присъствието си да те оставя насаме с това, което създадохме за теб.

Само още няколко думи и се разделяме.

Какво ще видиш на следващите страници?

Най-добрият брой, правен някога, по мое мнение.

Дори на фона на моряците ни напоследък недоимък на игри.

Постарахме се да го създадем интересен за теб.

Започвам с най-спорните в бъдещите обсъждания страници – частта на Лайфстайла.

Преди да ни обвиниш, че крадем скъпоценните страници за неща, нямащи нищо общо с игрите ме изслушай. Те са за сметка на плаката. Това първо.

Второ – смятам, че беше крайно време да се появят при нас. Само едно изречение – геймърът не е някаква затворена в света на компютърните игри микровселена, той е човек и погледът му трябва да се простира отвъд тесните рамки на компютърните игри.

Както сам ще се убедиш, в 12-страничната секция няма нито една излишна страница, има само такива, които все още липсват. Живот и здраве – списанието ще расте, ще има още страници – и за игрите, и за нещата извън тях.

В този брой – интервю с Хиподил, кино и видео, портрет и кратка биография на Толкин, противопоставяне, Тест и Фън страничка, разказче.

В следващия тази част от списанието ще стане още по-динамична и интересна. Очакваме и твоите предложения.

Друго, което ще откриеш тук – най-интересното от случилото се в последния месец в браншето на игрите.

Много новини!

Единствени ще те запознаем с новата българска игра и нейните създатели, с предстоящия експанжън на WarCraft 3,

с онзи сегмент от любителската гейм индустрия, който сме свикнали да класифицираме с названието "модове", както и с нещю, на което никой у нас не е обръщал внимание – про-геймингът. В бъдещите броеве ще прочетеш повече не само за световно известните професионални играчи, но и за техните последователи у нас.

И отново – много новини!

Постарахме се да направим твоето списание за компютърни игри.

Преди да завърша искам да благодаря на всички, които участваха в създаването му: Whisper, Snake, Goodman, Chappy, Alex III, Ikarus, Maggkrabar, Guerrero&Master, Black Wizard, Damond, WC Killer, Dimensin, Balrog, Krasleto, SaintP.

За някои от нас ще научиш повече в настоящия брой, за други – в следващия.

Бих искал да отправя искрените си почитания към моя добър приятел Stargazer – Коста Атанасов (Black Sea Studios), който направи страхотното календарче в предишния брой. И към Иван Христов (uRKO), който отново изнесе целия дизайн на списанието на плещиците си.

И най-вече на брилянтния в този брой mEd_1Eb, който подбра съдържанието, направи дизайн на менютата и възвншия вид на 2-та диска и беше в основата на осъществяването на промените. Ако имаше някаква награда, учредена за най-полезен играч, без съмнение ти щеше да е негова.

И ще кажа на всички: Момчета и момичета – този брой е важно дело, ваше творение. Има те повод да се гордееете.

А сега, преди редакционът в този брой да се заприлича до смисъл на наградите за Оскар, ще ви оставя, пожелавайки ви...

Приятно четене и до скоро!

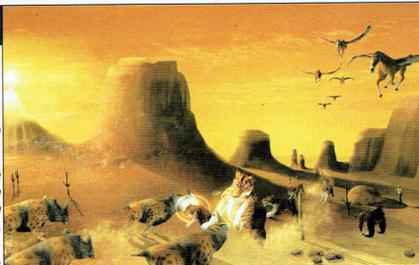
Freeman

ИГРА НА БРОЯ

10 Impossible Creatures

Най-новото отроче, плод на колективния гений стоящ зад великолепията Homeworld - Relic.

Нека ви запитам нещо: "Харесвате ли генетичните експерименти? Искало ли ви се е поне веднъж в живота си да се изживеете като Бог?". Ако отговорът ви е "да", това е вашата игра.



предвариТелен поГлед

- 10 Devastation
- 12 DF Black Hawk Down
- 14 Tropico 2
- 16 Sea Dogs 2
- 18 WarCraft 3 The Frozen Throne
- 20 TOCA Race Driver
- 22 SpellForce
- 24 Duality
- 26 Harbinger
- 28 Neuro
- 30 Hidden & Dangerous 2

реВЮ

- 31 Heroes 4 *Българска версия*
- 32 Impossible Creatures
- 36 Post Mortem
- 38 SimCity 4
- 41 Highland Warriors
- 44 Test Drive 2002
- 51 Unreal 2

от крак на крак

- 46 Sherlock Holmes 2
- 47 Chemicus
- 48 Private Dancer
- 49 Zoombinis Island
- 50 Private Nurse

и ОЩЕ

Модове, Конзоли, Интернет, Хардуер, Софтуер, Писма, Про Гейминг, Кино, Музика, Интервюта, Тест, Magic: The Gathering...

ние работим с клавиатури и мишки



gamers' workshop

Издател: "Уъркшоп Груп" ООД

Адрес: София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
 Телефони: 02/980-68-29, 980-72-45
 e-mail: workshop@headoff.org
 url: www.workshop.headoff.com
 Интернет от HEADOFF

Главен Редактор:
Диян Димитров

Помощник Редактор:
Весела Симеонова

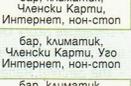
Дизайн:
Иван Христов

CD и специални проекти:
Георги Динчев

Реклама:
Юлиан Калдерон

Основен разпространител:
"Дженевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93

Печат:
"Мултипринт"

Клуб	Град	Адрес	Тел.	PC	Конфигурации	Цени	Екстри
Inferno	София	Младост 1, търговски център "РЕЯ"	9743891	60	Pentium III 733, 256 RAM, GeForce2GTS, 19" Sony	1 лв.	бар, климатик, Интернет, non-stop
Ноте	София	Пазарът на Младост IV срещу „Фантастико“	9746287	35	Athlon 1GHz, 256MB Ram, GeForce 2MX, 19" Sony	1лв. Игра 1,5лв. И-нет	
Катания 99	София	жк. "Хаджи Димитър" ул. "Баба Вуга" 2	9454642	35	533-850 MHz, 128 RAM, GeForce TNT2, 17" CTX	1 лв. 1,5 лв. VIP	
Маската Z	София	ул. "Стефан Сарафов" 24	9534129	50	Pentium III 667, 128 RAM, GeForce2, 19" CTX	1 лв. 5 лв. Нощна	
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 64	665521	116	P IV 1.6GHz, Ge Force 4 MX 440 256 RAM, 19"	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, non-stop
Матрицата 2	София	ул. Янко Сакъзов" 14А Вътрешния двор		90	P IV 1.6GHz, Ge Force 4 MX 440 256 RAM, 19"	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, non-stop
Матрицата 3	София	ул. „Неофит Рилски“ 70 до Плицара „Уго 2“	9816592	133	Celeron 850, 256 RAM, GeForce 2 Pro, 19" CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Уго Интернет, non-stop
Матрицата 4	София	ул. „Бистрица“ 2 (прес. на Хр. Ботев и Македония)			P IV 1.5GHz, Ge Force 2 Titanium 256 RAM, 19" LG	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, non-stop
Матрицата 5	София	жк. Зона Б5 бл.8а	9292031	132	P IV 1.6GHz, Ge Force 4 MX 440 256 RAM, 19" LG	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, non-stop
Сан Марино	София	жк. „Люлин“ бл.3	257014	50	PIII 700Mhz, 128MB Ram GeForce 2, 19" CTX	1,2 лв. 5 лв.Нощна	бар, климатик, Интернет, non-stop
Сан Марино Стара Загора	Стара Загора	под Здравната Каса	9801110	100	PIII 733Mhz, 256MB Ram, Kyro II 64MB, 19" Samsung	1 лв.	бар, климатик, Интернет, non-stop
Клуб 35	София	Студентски Град „бл. 35	624251	96	P IV 1.8GHz, Ge Force 4 256 RAM, 17" Samsung	0,54 -1 лв.	бар, климатик, оптика, non-stop

ДИСК 1

Demos:

BloodRayne
Anno 1503
Gun Metal
Praetorians
Splinter Cell

Над 40 страници от книгата "StarCraft: Войната на Либърти"

Screensavers
Wallpapers
WinAMP skins

virus definitions
gamers' revenge

ДИСК 2

Mods:

Half-Life 1.1.1.0
Poke646
Todesangst
Todesangst 2

GameDiary
GameDiary Fix
HyperSnap 5
ICQ Lite
Irfan View 3.80
jv16 Power Tools
KaZaa Lite 2.02
ListTV 3.6.2
Magic Tweak
Media Player 9
Media Player 9 codecs
nVidia Drivers 42.70
OpenOffice.org 1.0
Opera 7
Pop-up Stopper
QuickTime 6
Ringtone Converter
SA Dictionary 2002
SA Dictionary 2003

SMS

SpamEater Pro
Star Downloader
TheBat! 1.63b
Trojan Hunter
TweakNow PowerPro 2003
WinAMP 3 build 495
WinRAR 3.11 Bulgarian

Movies:

Bad boys 2
Counter-Strike 1.6
Devil May Cry 2
NFS:HP 2 cinematic
Matrix: Reloaded
P3
Terminator 3
The Two Towers: Gollum

Patches:

Age of Mythology v1.02
Arx Fatalis v1.15
Battlefield 1942 v1.2
Celtic Kings v1.15
Hegemonia v1.07
NFS:HP 2 V242
Project Nomads 2e
Silent Hill 2

ut2k3 maps:

DM - Caermerthyr
DM - Liandri vD2
DM - Nirvana I
DM - Reigncaster

Части от Animatrix достъпни!

Мнозина очакват Аниматрицата (анимационният вариант на Матрицата) с повече външение, отколкото самия игрален филм. Ако сте сред тях, по-добре седнете, защото следва **НОВИНАТА**:

Фрагменти от едно от деветте матрични филмчета (*а именно - The Second Renaissance част 1*) вече са пуснати **БЕЗПЛАТНО** на сайта www.theanimatrix.com. Сценарият е на братята Уашовски, режисьор е Mahiro Maeda, и специално това филмче ще бъде от две части, занимаващи се с историята на войната между човека и машините, както и с произхода на самата Матрица. Стриймчето е онлайн от 4 февруари, а следващите порции се очакват, както следва:

- *Program* (ще бъде пуснато за stream през март). В симулирания свят на самурайска тренировъчна програма една жена-воин на Zion трябва да избира между любовта си и другарите си в Истинския свят.
- *Detective Story* (Април т.г.) - Детектив проследява кибер-престъпницата Тринити (озвучена от Carrie-Anne Moss).
- *The Second Renaissance - част 2* (месец май т.г.). Драматичният завършек на историята за уелдъка на човечеството и тоталното му поражение от машините (No more happy end!!!).

Световната премиера на Аниматрицата на DVD и видео ще бъде на 3 юни т.г.

Ufo:Aftermath скоро на пазара



Историческото значение на първата компютърна сага за ритане на извънземни задници - **UFO: Enemy unknown**, може да се сравнява единствено с успеха на филма "Извънземното". Това ще бъде четвъртата част на поредицата, която бе в застой прекалено дълго време. Неуспехът за сътворяването на 3D вариант на играта предизвика много отрицателни мнения у феновете заради замръзването на проекта. Дългогодишното чакане обаче най-накрая ще дари с плодове търпеливите - на хоризонта се очертава **UFO: Aftermath**. Наскоро из мрежата се разчу, че в крайна сметка личовите, правещи играта, са си намерили разпространител - **Селвега**.

Българска добавка за FIFA Football 2003

Съвсем скоро може да очакваме българската добавка към **FIFA Football 2003**. Платът, който ще добави отборите от Висшата ни лига, отново се разработва от български личове. На сайта им - <http://fifa2002.hit.bg>, можете да намерите допълнителна информация, а ето и новостите, които ще присъстват в него: В новия пач ще има всички отбори от Висшата лига с техните оригинални състави за сезон 2002/2003 и оригиналните им. Екипи, емблеми, спонсори и т.н. Левски ще играе в Шампионската Лига, а ЦСКА и Литекс в Купата на УЕФА. Ще можете да играете с ЦСКА и/или Левски в Club Championship и да махнете чуждите грандове наред. Ще присъстват и отборите от Първа Лига с които ще можете да играете Сезон (за съжаление е невъзможно да преминавате в Първа Лига след това) Ще присъстват български реклами, феновете ще пият песните на отборите (или поне тези на Левски и ЦСКА), ще има по 8 вида знамена за всеки отбор които ще направят преживяването още по-полюби. Екипите на реферите също ще бъдат еднакви с тези на български рефери. Ще има нова топка. Програмата за мачовете ще е еднаква с тази обявена от БФС за сезон 2002/2003.

Приходите на EA

EA публикуваха годишния си доклад относно техните приходи през 2002. Според документа, компанията и всичките и подразделения са спечелили **1 234 000 000** долара, като близо половината от тях са от продажби на територията на САЩ, а другата половина - в Европа, Централна Азия и Япония. 5 игри, разпространявани от EA са преминали границата от 1 милион продадени копия - **Fifa Soccer 2003**, **Harry Potter and the Chamber of Secrets**, **The Lord of the Rings: The Two Towers**, **NBA Live 2003** и **James Bond: Nightfire**. Някои от по-интересните заглавия, които EA ще пуснат на пазара през тази година са шестият поред експанжън (без да бром **Deluxe** и **Online** версияте) за **The Sims** за PC, наречен **Superstar**, **Gamecube** и **Xbox** версията на оригиналната игра, ново заглавие от серията **Need For Speed**, както и **The Lord of the Rings: Return of the King** за всички платформи на пазара. За съжаление бе обявено и затварянето на много от по-малките студии, намиращи се под крилото на **Electronic Arts**, между които и **Westwood Studios**. Една част от работещите там ще бъдат съкратени, а останалите - пренасочени към студиото в Лос Анджелис, което до края на месец Февруари ще наброява екип от 200 души, а до началото на лятото - над 500 човека. Разработката на игри от всички лицензи на **Westwood** ще продължи, а скоро ще разберем и за техния нов проект (**C&C Generals** е разработваната от EA Pacific). На въпроса дали EA се канят да си разделят част от **Vivendi** с **Microsoft**, от там отговарят с категорично не...

Savage бета тест

Комбинирайки реално-времева стратегия с екшън от първо лице, **Savage** обещава да бъде нова и революционна стъпка в мултиплеър игрите. Ще можете както да командвате бойните действия от в класически RTS стил, така и да се впуснете в мелето като редови войник. Незнам защо личовите продължават да го изтъкват като уникалност, след като наскоро излезе мод за **Half Life** със същата концепция, пр и това чудесно реализирана - **Natural Selection**. Знаете как е в маркетинговите отдели... Важно в случая е, че **S2 Games** започнаха да приемат данните на железиците да участват в бета-тестинга на **Savage**. Ако сте мракливи адреса за записване е <http://beta.s2games.com>

WarCraft III Reign of Chaos 1.05

Blizzard нуснаха нов пач за **Warcraft III: Reign of Chaos**, ълдейтаващ играта до 1.05. По всичко личи, че те неуморно следват стъпките на **StarCraft**, където положението с криптике беше идентично. В него няма никакви съществени промени и той като цяло има козметична функция. В него се включват и всички промени от досегашните пачове. Както и досега, сейвовете и най-вече записаните игри на предидиши версии са несъвместими с новата.

След като по ред причини пропуснахме една-две класции, се вземем в ръше и ето ви и първата за тази година поддръба на най-продаваните игри на територията на САЩ за периода от 12-ти до 18-ти Януари. **SimCity 4** очаквано дебютира под номер едно. **The Sims Online** отпаде от челната десетка, което е изненадващо - шестте игри и делуус версията продадоха 16 милиона копия за 3 години, а онлайн братчето им за един месец успя да се пласира само в 108 000 бройки... Явно на хората не им се дават пари, само за да си четят през някаква игра, пък била тя и Sims. По-долу ще намерите и цялостното подреждане:

Най-продавани PC игри на територията на САЩ - 12.01 - 18.01

1. **SimCity 4** - Electronic Arts - **дебют**
2. **The Sims Deluxe** - Electronic Arts - **-1**
3. **The Sims Unleashed** - Electronic Arts - **-1**
4. **Zoo Tycoon** - Microsoft - **-1**
5. **Harry Potter and the Chamber of Secrets** - Electronic Arts - **+3**
6. **Roller Coaster Tycoon 2** - Infogrames - **без промяна**
7. **WarCraft III: Reign of Chaos** - Vivendi - **+3**
8. **Age of Mythology** - Microsoft - **-3**
9. **Zoo Tycoon: Marine Mania** - Microsoft - **повторно влизане в класацията**
10. **Battlefield 1942** - Electronic Arts - **повторно влизане в класацията**



Counter Strike

WarCraft

Unreal Tournament

Само в компютърни клубове "Матрицата"
имате възможност да участвате в елитните турнири
"Matrix League". За победителите има страхотни
награди. За повече информация - <http://leagues.ma3x.net>

МАТРИЦАТА

МАТРИЦА I - ул. "Крум Попов" №64

МАТРИЦА II - бул. "Янко Сакъзов" №14

МАТРИЦА III - ул. "Неофит Рилски" №70

МАТРИЦА IV - ул. "Бистрица" №2

МАТРИЦА V - Зона Б5, бл. 8А

МАТРИЦА VI - Млагост II, Деница

P3

Новата българска игра

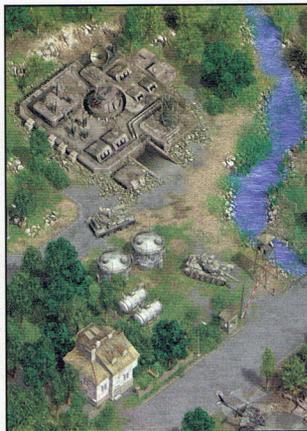
Моля за извинение.

Вас – читателите и вас, момчета – за които ще стане дума в следващите редове.

За това, че минаха почти 2 години, откакто по P3 реално се работи, а не сме казали и думичка за проекта. И за това, че няма да успее да напиша статията така, както заслужава да бъде написана. Но нека я караме поред...

Преди още в Naemimont да се започне работа по Tzag двама души искат да направят игра. Решават да направят игра.

Случайността ги събира в Isq. Заприказват се, опознават се, обменят идеи. Всъщност, ако ги попитате вероятно и те самите няма да си спомнят как точно е започнало всичко. Няма да ровим щетливо в миналото, нека го оставим както си е – романтично оцветено в спомените. Точно каквото трябва да бъде.



По-важно е, че познатството между Петър Димов и Георги Николов поставя началото на работата им по игра, която условно наричат P3.

Моделът им работа в началото е просто друг начин да наречеш хаоса.

Петър се занимава с програмистката работа, Жоро е художникът и 3D дизайнерът.



Първият живее в Пловдив, вторият в София. И двамата имат други професионални задължения, които ги хранят.

В един момент – съвсем закономерно – всичко отива в кошчето!

Точно в този момент започва и истинската работа по P3.

Точно тук започва и истинската статия.

Дами и господа, с удоволствие и респект ви представям:

Петър Димов

(www.mmltd.net)

Програмист, сред светилата на C+++. Съсобственик в "Мултимедия" ООД – гейм-студио, основано през 1997. Първата игра, с което доказва способностите си е "Soccer Challenge", по поръчка на TopWare (Германия). Следва разработка и на рейсинг engine.

Георги Николов

(www.5th-degree.com)

Художник, 3D аниматор. Съсобственик в "5-th Degree" – студио за компютърна графика, основано през 1994. Специалист в 3D модели, анимация и специални ефекти. Единствен създател на клипа на БТР "Сянка".

Заедно те съставляват P3 team. Сериозната им работа по играта започва някъде през 2000-та година. След – метафорично казано – разчистването на бюрото от всичко струпащо върху него, за което стана дума в уводните ми думи, двамата решават да подхванат работата по правилния начин. Като начало, наред с писането на енджина от Петър, Георги се залавя с основата – терените. Създава над 250 терена, включително пустинни, зимни, планински. Само по себе си доста труд, като за сам човек. Но това е просто началото. Следват пътищата, после идват и дърветата. Дърветата и храстчета за всички видове климати. Над 1000 (!!!) дървета са нарисувани до момента (за справка – в обикновена игра са 30-40) – широколистна и иглолистна растителност, равнинна и високпланинска, пустинна, храсти и какво ли още не, а работата по тях продължава. Защото, освен всичко останало, всеки обект следва да може да бъде разрушен, а това изисква съответното визуализиране. С други думи дърветата трябва да станат смъртни, да могат да ги подпалиш, например. На по-късен етап са създадени сградите (почти всички вече са готови), някои от моделите на единиците в играта. В това време енджинът еволюира и постепенно придобива завършеност. За нещата се мисли в детайл и дълбочина. В момента енджинът позволява динамично адаптиране на растителността промени в температурата и влаж-

ността (респективно към надморската височина – това е илюстрирано на филмчето към диска). Имате даден терен, задавате му температурни стойности и влажност и той се изпълва с подходящата растителност, промените ги и като с въздушна пръчица дърветата се превръщат в палми, после в иглолистни, покрити със сняг и т.н.

Разработената particle-система позволява красиви експлозии.

Движенията на юнитите вече имат извешта завършеност, дори се подчиняват на инерцията.

Сега е моментът да кажа, че играта ще е псевдо 3D, тоест – чисто 2D, създаващо илюзията за триизмерност на единиците и обектите. За разлика от 3D-то, където обектите са изградени от полигони и са действително триизмерни, тук се налага всеки обект да бъде заобиколен от достатъчен брой "точки" и погледнат от всяка една точка той да бъде унагледен по адекватен на гледния ъгъл начин. В противен случай обикаляйки дърво, да речем, просто ще видим една плоска, девиантна картинка, летята неупло в пространството. Това е един от основните проблеми в 2D-то. Да вземем Залота в StarCraft – за да се визуализира движението му, обръщането в една или друга посока, са използвани 6 от възпросните "точки". В играта на българите те са 32! Това означава, че можем да очакваме движението на един хеликоптер във въздуха, наклонянето му напред и назад, в страни и въртене около оста му да бъде допълкова плавна, че човешкото око да не успее да долови изместваната.

Както ще се видите и от приложените снимки, които – държа да отбележа – са realen in game и не са подлагани на никаква допълнителна обработка с Photoshop, играта изглежда брутално добре. Все едно не е българска, по дяволите ;-)...

Ето малка част от интервюто ми с Жоро, в което обсъждахме точно тези въпроси:

Freeman: *Защо 2D? Днес всичко се юрна към 3D-то, но 2D-то, според мен, е абсолютно достатъчно, за да се достигне желанието ефект. Защо се спряхте от идеята да направите 3D игра?*

Жоро: Няма начин в момента да направим толкова детайлен юнит в 3D. И се предполага, че в известно бъдеще няма и да има. За играта се съди от геймплея, а не дали е 2D или 3D (отнася се за стратегията). Освен това и в 2D игра могат да се скватр готини ефекти. Възможно е, понеже партиялът системата върши същото, което би вършила и в 3D игра. Няма само динамични сенки. Тук движението на сянката ти е рендато. И ако искаш сянката да ти се върти, трябва да го рендираш от всички страни. Имаше 32 камери - бая плавни са ни движенията. Мислихме да имаме 64, но се отказвахме.



Freeman: *Има ли предимство в 3D-то по принцип?*

Жоро: Ами нашият хеликоптер, за да излети например, той тръгва направо нагоре. Но ако искаш да го завъртиш излитайки, ти е нужно да имаш и 32 камери, за да постигнеш нужния ефект. При 3D-то, ти правиш това, без да имаш проблеми и без да е нужно да вземаш от паметта на видеокартата.

Но пък едното си е за сметка на другото - сега ще си имаме сграда с хиляди детайли, а не 5 текстурки на ръбът.



Freeman: *Как ще се смесите в системните изисквания?*

Жоро: В момента, в който излезе играта, няма да има компютър, на който играта няма да тръгва.

Freeman: *Ще можете ли да направите деформации по терена?*

Жоро: Принципно не е проблем, но още не сме решили дали ще има. Главните сгради

са направени. Има работа като за целия китайски народ. Идеята е, когато си строиш някой юнит, да виждаш в действителност как се строят самите единици, което всъщност означава, че трябва да имаш анимация за всеки отделен юнит.

Freeman: *Ми вие ще се сгърчите от бацкане, бе!*

Жоро: Ми да.

Не съм виждал толкова развеселен от факта, че ще трябва да се изчекне от работа човек. Което в най-висша степен всъщност разсея скептицизма ми, че двама души могат да направят игра на подобаващо ниво. Направеното до момента никак не е малко, но предстоящото е колосална като количество работа. Твърдва предстои да се придаде завършеност на сценария, да се развие концепцията на битките, да се постигне баланс, да се озвучи, да се направят филмчетата...

Засага инфото, което ни отпуснаха е, че историята ще се върти около две съседни воюващи държави. Главният герой е военен, израсъл в погранично селище. Момчетата определят играта като стратегия в реално време. Идеята е доста интересна заместо в Р3 де факто няма да има ресурси. Вместо това играчът ще разполага с определен "бюджет" на разход на енергия в секунда. Строенето на сгради и единици ще изисква енергия. Това, по личното ми мнение повече доближава Р3 до тактическите игри, но хайде да не избързваме излишно. Повечето единици ще са близки до реалната бойна техника - танкове, хеликоптери - но ще има и футуристични "защитания". Расите, разбиха се, ще са две. Сериозно ще се работи по мултиплеяра. Авторите прекарасно знаят кое решава дългия живот на всяка една игра.

Перформансизмът се гони във всяко едно отношение.

В тая връзка не мога да се съдържа възхищението си от решението в играта да няма нито една "кът сцена" с енджина на играта. Всичко ще е "фул мушън видео"! За по-младите ни читатели, незапознати с техническия жаргон, пояснявам – това е същото, като cinematic-те в WarCraft III.

Единственото, с което мога да завърша е надеждата. Надеждата, че силите на Петър и Жоро ще стигнат, за да отидат до края. Да прекречат граничния си нуър. И когато се обърнат назад да видят изминатия път, пътят, напоеен с безсънните им нощи. А там където стъпките им са оставили отпечатъка си, да са разцветили цвета.

На добър път, момчета. И успех!

Freeman

Devastation

Автор: Ikarus

Баст е десет, десет и нещо. Мощно боботене на двигатели ме откъсва от чудесния сън; два патрулни хеликоптера на корпорацията прелитат ниско в търсене на нещо подозрително.

Какво си мислят, че ще постигнат? Разрушената част на града принадлежи на Съпротивата. Не могат да ни изкарат отук толкова лесно. Изругавам пог

Предполагам не съм единственият, който си пада по постапокалиптични сценарии. В тях има нещо черно и безнадежно и същевременно - жизнеутвърждаващо. Непрестанните престрелки по улиците на полуразрушени градове, потънали във водовъртежа на анархията, където новият ден е просто поредното предизвикателство, крият в себе си романтичната привлекателност на ег-

върля лицемерните закони на обществото - хищник или жертва - в зависимост от това, колко добър се окажа. Поръсете всичко това с малко глобални интриги, нелегални нано-технологии и зли корпорации за вкус, добавете кибер-пънк атмосфера и интересен сюжет и ще добиете относителна представа, какво обещавя Devastation.

Историята

Годината е 2070. Светът е преживял ужасна война, макар и не ядрена, а оцелелите живеят в страх. Държавите са опустошени и разделени на части (като Реформираните Американски Територии), над които властват алчни и безскрупулни корпорации. Те налагат болята си с помощта на частни армии, наречени "умиротворителни" отряди, които с го-

Производител: ---
Разпространител: ---
Жанр: Екшън от първо лице
Сайт: ---
Дата на излизане: 2003
Очаквания: Големи

ност взривяват всичко по пътя си и застрелват всеки гражданин, който ги погледне накриво. Човешките права са мит. Единствено отделили въоръжени бангунци иначе-мислещи хора все още се съпротивяват на новия ред. Един от тях е и глобалният герой - млад и енергичен борец на съпротивата, който по неясни причини достига прилича на Епитей. Заедно с верните си дружари той е готов на всичко, за да може да живее свободно без да се крие до края на живота си, стисвайки пистолет в ръка.

Играта

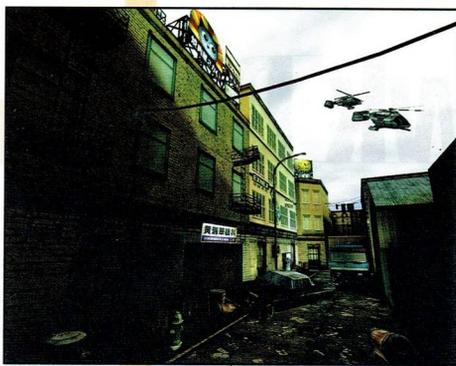
FPS (First Person Shooter), обещаващ да предложи много високо ниво на интерактивност. С почти всеки предмет от околната среда ще може да се взаимодейства. Бутилките, например, ще могат да се чулят и да се използват като оръжия. Същото важи за металните тръби, дървените талпи и всякакъв друг боклук, който се вързала по улиците на полуразрушените градове. Да, годината е 2075, а вие ще нападате враговете си с парчета от летви. Ако е, по дяволите. Разбира се ще има има и богат набор от конвенционални, реално съществуващи оръжия, както се започне от помпи и картучни пистолети и се стигне до тежки щурмови карабини и други тежки, скорострелни пособия за умртвяване на враговете (обико над 30). Devastation ще ни даде възможност да постреляме и с оръжия, които към днешна дата са в процес на разработка, както и някои абсолютно футуристични джаджи. Най-интересна-



нос си и се изправям. Кръстът отново ме боли зверски. Да, през зевцата дупка от артилерийски снаряд в стената определено подухва. Поглеждам графика си за деня. След половин час имам среща с няколко приятели - ще ходим да взривим една от преработвателните инсталации, на която сме хвърлили око отдавна. После трябва да мина през кварталния магазин; бронжилетката ми е съвсем проявена от куршуми, а утре Сузи има рожден ден и съм и обещал автоматична карабина. За патрони пари няма да останат съвсем. Май ще трябва да "взема назаем" малко от силите за сигурност на Корпорацията. Със зъбързана крачка се отправям надолу по порутеното стъбище. Старата рана в крака не пропусква да напомни за себе си. Поредният ден... Дано не ми е последен.

на действителност, в която технологичният прогрес съжителства със законите на ржунгламата. Закобните, мрачни картини на опустошеното бъдеще ме изпълват единствено с желание да съм там. Опт-





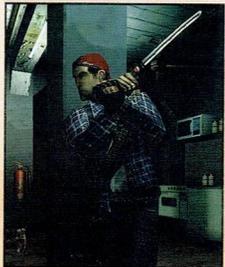
та от тях е дистанционно управляван гризач, с чиято помощ ще шпионирате, иначе недостъпни места. Това ще внася и лек стелат елемент в някои от нивата. Самите те ще бъдат над 20 и ще ви принесат през множество локации по целия свят. В началото плавно ще разгръщат действото, като към края вече няма да провеждате солово акши, а ще бъдете придружен от верни съмишеници и самия геймплей на този етап ще наподобява повече този на отборен екшън. Лекно преубеден съм към подобни решения, не са едно и две заглавията, доказали, че написването на съветен Изкуствен Интелект на придружавашите играча компютърни съвкупности е твърде непосилна задача за програмистите. Авторите обаче твърдят, че правят всичко възможно в черепните кутии на сърцаниците ви да има нещо много повече от стайна температура, а действията им да не съответстват на реакциите на мутирал интелегентни зеленчуци (справа: Daikatana - бел.

рег.). С груги гуми можем да очакваме, че придружителите ви ще взимат адекватни решения.

Изкуственият интелект на противниците също ще е напълно задоволителен - ще разполагат с виртуално зрение и най-вече слух, ще работят в екип. И тук интерактивността ще има реално отражение върху геймплея - можете да хвърлите празна консервена кутия, за да отблечете вниманието на пазачите, или да навървяте малко болюк, за да не бъдете изненадани в гръб докато дебнете. Всичко това е възможно благодарение на специално модифицираният физичен енджин, който ще предразполага към по-реалистична и завладяваща околна среда. Съществен принос за това ще има и графиката. Играта използва последната графична платформа на Unreal, макар че самата разработка е започнала още със старата. Разработчиците от Digitalo имат богат опит в работата с Unreal. Първите им стъпки в гейм индустрията включват работа по неизгадено допълнение за Unreal, както и още няколко груги мога. Добре познавайки неботите, свързани с разработката на могове, те ще осигурят удобен едитор и добро количество готови материали, които да дават летящ старт на кандидата дизайнерите.

При мултиплеъра, освен стандартните режими ще станем свидетели и на някои нови отборни Вариации. Наличието на наистина голям брой оръжия, както и добрата физика, определено ще създадат една по-различна и интересна отборна атмосфера.

Като цяло Devastation е едно доста обещаващо заглабие, което ще очаквам с интерес.



PC версията на TOCA със стерео визия

Предстоящият *TOCA Race Driver* ще използва три-екранните функции на *Matrix Surround Gaming*, което ще позволи играта да бъде гледана на 3 свързани монитора. Щелта е да се даде възможност на играча да се почувства вътре в колата, като левият и десният екран показват съответните гледки през левия и десния странични прозори. Според Гавин Рейбърн, продуцент на сериите, това не само дава ново чувство при шофирането, но и помага на играча да прецени по-добре позицията си, спрямо опонентите на трасето. *TOCA Race Driver* се очаква на европейската PC сцена в началото на тази година, а по-късно и в САЩ.

DARK ANGEL е готов

Играта на **Vivendi Universal**, *Dark Angel*, има насрочена дата на излизане за този месец. Базирана е на телевизионния сериал на **Джеймс Кемърн**, с **Джесика Алба** в ролата на специално тренирания супер войник Макс. Играта ще се разпространява за PC, X-бокс и PS2, и ще предостави 25 мисии съчетаващи в себе си промъкване и бой. **Джесика Алба** и **Майкъл Уелърли** (играещ Logan, който се явява наставник на героинята) са дали гласовете си за озвучаване на виртуалните си "ас". Играта ще включва и галерия с **Джесика Алба**, интервюта с актьорите и допълнителни бонификации.

Допълнение за ZOO TYCOON

The Atlantis Theme Pack е името на новото допълнение за зоологическата игра *Zoo Tycoon: Scuba Mania*, което може да бъде свалено от официалния сайт. *Scuba Mania* включва ново магазинче за сувенири, няколко нови подводни руини, стена, декоративни огради, статуя, урна и арка, както и нови животни - баракуда и волполз (хе-хе). За инсталацията е нужна *Zoo Tycoon: Marine Mania*, или 10.9 ълдента на *Zoo Tycoon*, който също може да се изтегли от официалния сайт.

Нов Jedi Knight Shooter?

HomeLan Fed раздухва пикантерията, че **Activision** са подготвили продължение на *Star Wars: Jedi Knight: Jedi Outcast*, което се очаква да излезе до сферата на 2004-а година. Няма официално потвърждение на това съобщение, нито се знае, какво заглавие ще има този продукт. Може да бъде *Dark Forces IV*, *Jedi Knight III*, или *Jedi Outcast II*. Или пък *Ватъй и Мьрга...*

Delta Force Black Hawk Down

Автор: Guererro&Master

Производител:	Novalogic
Разпространител:	Novalogic
Жанр:	Екшън от първо лице
Сайт:	www.novalogic.com
Дата на излизане:	2003
Омектавания:	Голем

Аемото на Delta Force: *Black Hawk Down* е вече факт! Това бе първата ми мисъл, докато гледах с нетърпение едва точещата се инсталация. Дългите месеци бегене около сайта на Novalogic, придружени от черни съмнения, свързани главно с въпросите „Когато?“ и „Дали?“ бяха вече зад гърба ми. За да разсея и твоите ще се постарая да бъда кратък и информативен:

Да, ще има *Black Hawk Down* за РС в близките месеци.

Да, тои отново представява тактически шутър от първо лице, в който ще изпълняваш мисии в ролята на войник от подразделението Delta на US Army.

Да, ще има мащабни нападения с джипове, вертолет и лека бронирана техника срещу многократно превъзхождащ (главно по численост) противник.

Да... ще се наложи ъпгрейд на старата шабля.

А сега малко по-подробно.

Действието се развива в Сомалия през 1993 г. Американците предприемат операция „Restore Hope“ в град Могадишу, целяща да елиминира някакъв местен лидер, който мѝти водата. Който е гледал филма на Ридли Скот знае за какво става дума. Командосите закъсаха и трябваше да си пробиват път през целия град, гъмжащ от разбеснели се, въоръжени до зъби сомалийци, прикриваха ги от въздуха с хеликоптери, хеликоптерите падаха, ошелелите се опитваха да помогнат на ранените, превръщаха се в ранени, после и в мъртви – истински

ад от олово и снаряди и пълно фиаско на американския военен генерал.

Същата тази вихрушка от действие и пренесена на монитора.

Това, което виждам на екрана си е един почти съвършен...

„А, коле, я виж как изкуствено са наредени тези храстчета!“

...симулатор на...

„Кънтер Страйк, това е Кънтер Страйк!“

...военни действия, по дяволите!

Единственото нищо в демо версията ни отвежда в самото начало на военната операция. Задачата е да спасиш група заложници от алпите на т.нар. „плав-

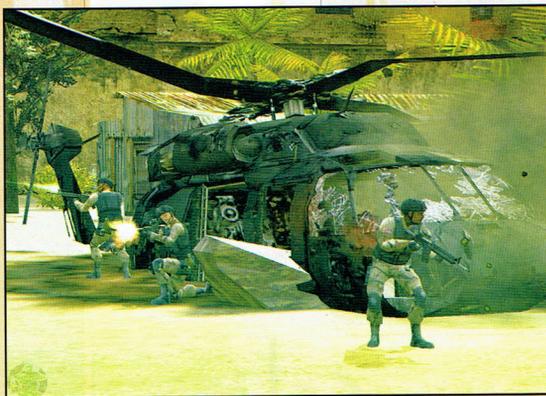
Дясното ти око допират оптичката прише. Сега! Откайт е пренебрежимо слаб. В окръжността на пришеа виждаш пясъчното гелизерче, изригнало до крака на мишената. Не пагна. Нямаш време за втори опит. Хеликоптерът се снишава и с невероятна скорост навлиза във въздушната зона около града. Пространството около теб започва да трещи. Отдолу е самият ад. „Господи, толкова са много!“ Пръстът ти обгръща спуська. По улицата бяга тъпла шивлина. Неволяно застрелваш един от тях. Няма време за разкаяние. Всичко утихва за момент, след това пилотът прави лавен завои и ви връща обратно. Откос след откос. Мишените пагат. Грохотът нараства. Бобо-

тенето на ротора, радиото, изстрелите... лшават те от слух. Корпусът на машината се пресе от попаденията на враговете. Внезапно от голямата постройка вдясно се проточва димна следа. Вертолетът пред теб започва да губи височина. Памъци, взрив. Пилотът забърта вертолета около оста, за да избегне втората ракета. Забеляваш стрелеца, но скоростта е прекалено голяма за да го вземеш на прицел. На следващия заход го елиминираш, също и този в двора на голямата сграда и този от другата страна на улицата. Сърпотивляващите се започват да оредват след всеки заход на малкия хеликоптер...

Атмосферата в играта. Вече ви е ясна. Надявам се да съм я предал достоверно дотук. Останалото ще го преразкажа.

В крайна сметка се приземявате в двора на сградата с заложниците.

Ти и още трима души (вместо от двамата, както беше преди)



менни милиции“. Прочиташ краткия брифинг преди мисията (трябва да отбележа като минус липсата на карта с waypoint-обектите) и...

...уещиш как хеликоптерът виси. Ти и трима войници се носите към града, разположени в металният търбух на машината. Под краката ти препуска пустинята. Наближавате ниските кирпичени постройки и от съвдения хеликоптер се чуват изстрели.





щурмувате постройката. Както и в предишните части, номерът е да се промъкваш бавно и внимателно да обхождаш непознатите пространства. Ако не си отвариш очите на четири нищо чудно да те разстрелят като куче.

Смъртта настъпва след не повече от три изстрела. В която и да е част на тялото. Здравословното ти състояние е онагледено с различни цветове. *Зелен* – здрав и направил си като нитратен зеленчук; *жълт* – леко са те пернали с куршум, *червен* – тежко ранен си и не ти остава дълго, ти си в челюстите на смъртта, приятелю – тя не се притеснява от нивото на нитратите.

Не мога да си спестя една кришка тук – твърде много аптечки има из нивото, доста лесно е така. Надавам се, че в крайния вариант авторите ще променят това, но се съмнявам да го направят. Доста са и разпръснати сандъци с амуници.

Управлението е запазено същото, добавени са движения ка-



то навещане наляво и надясно, подобни като във *SoF* и доста удобни за надзъртачки като мен. Оръжията отново са взети до едно от реалността. И личното ми мнение е, че те са най-добре пресъздадените като звук и характеристики оръжия в шутър. *Delta Force: Black Hawk Down* ще заема златната страна между прекалено мундисте, стелт-ориентирани игри като *Ghost Recon* и повсюроралистичните (но пък доста динамични) *МОНАА* и *SoF*.

Графиката. След *Black Hawk Down* вече никой няма да мърморят, че всичко изглежда пикселизирано или размазано в далечината.

Графичната платформа е силно модифициран *Satanche 4* енджин, гарантиращ огромни открити пространства и загладени 3D обекти и визуални ефекти, ако не на перфектно, то поне на добро ниво. Лошото е, че *Black Hawk* ламти главно за процесорна мощ. Проверох опити на различни системи и резултатът за съжаление не е неутешаващ. Няма много голямо значение дали си екипиран с GeForce 2 MX, GeForce 2 GTs или GeForce 4, важно е и езижерите да са повече от едн, а още по-добре – от два. Въпреки, че съм голям почитател на „Делтаите“, трябва да призная, че има доста неща, които ме разразни-

ха. Няма да говоря за бъговете, те може и да бъдат оправени (ама за кога?), но фактът, че скрптурираността се забелязва с просто око, най-малкото не говори добре за нея. Добре поне, че не те кара да се чувстваш воден за нос. Свободата на действие е едно от нещата, с които поредичката винаги ме е впечатлявала и приличала. Мисля, че и в *Black Hawk* тя ще е налице в достатъчна степен. Към *Изкуствения Интелект* нямам забележки. Съекинистите ти може и да са глупави, но все пак ти пазят гръба, където и да ходиш, а това за добър командос като тебе би трябвало да е достатъчно.

Заклучение и лично мнение.

В моята игрална Вселена ще има едно име и то ще е *Delta Force: Black Hawk Down*. Кармак може да се хване за зомеяния снайпер.

P.S. Наскоро чух един много забавен вш. „*Black Hawk Down* прилича на *Counter Strike*, защото в него има *flash bang*“. Ха-ха-ха (смях в залата), ха-ха-ха (смях из коридорите), ха-ха-ха (смях на гбора), ха-ха-ха (смях по улиците), хи-хи-хи (злюбен куклот от ълите), ХА-ХА-ХА (това беше и моят смях)...

Full Throttle 2

Осем дълги години изминаха от първата ни среща с Бен – огромният рокер с ъловатата муфра, който е главният персонаж в този екшън *adventure*. Тези, които си спомнят *Full Throttle* знаят какво уникално приключение, разкртвращо устите на детската психика и изтръгващо гърлен смях на прясно мутирали гласчетата в 3 след пулонощ, бе тя.

Според информацията спусната от **Lucas Arts** новият Бен ще е 3D, а играта ще е наситена с екшън елементи и стандартни кръчмарски схватки (все пак говорим рокери). Освен като средство за придвижване и освяне на смут ще можете да ползвате мотора си и като оръжие. Рокерите са представени като ридците на новото време. Вместо коне се яздат мотори, вместо копия размахват вериги и бати. Звучи хубаво – ще почакаме и ще видим.

Epic подготвят bonus pack за UT 2003

Върху *bonus pack*-а се работи усилено и той вече е напълно готов, но в момента е на етап бета-тест. Преди да бъде пуснат на пазара **Epic** възнамеряват да ни удостоят най-после с дългоочаквания *patch*, който трябваше да промени из основи играта и ще е необходим за инсталцията на *bonus pack*-а. Впрочем **Digital Extremes** също работят над *bonus pack*, така че явно ще се радваме на два.

CODEMASTERS се отказват от THE BITMAP BROTHERS

Новата стратегия на **The Bitmap Brothers**, *World War II: Frontline Command*, загуби своя издател, съобщил британското списание **CVG**. **Sega Bitmap Brothers** търсят нов издател, който да пусне готовия продукт на пазар до средата на 2003г.

Ha CPL WINTER без DE PRODIGY

В света на кибер игрите всичко тече, всичко се променя, същото важи и за **CPL**. **Frank Nuccio** заяви, че на **CPL Winter** няма да я има дорбре познатата на всички карта **de prodigy**, която досега бе една от най-популярните турнирни карти за **CS**. Причината е проста. Има твърде малко възможни комбинации за терористите. Вместо *prodigy* ще се играе на **de_clan_mile1**.

НОВИНИ

www.bpc.com

Tropico 2 Pirate Cove

Автор: Snake

To: "Dobrin Jordanov" <goodman@ne_osobeno_silent_assassin.com>
Subject: Проект: Tropico 2
Attachments: karta_na_ostrova.jpg (25k);
 postedni_tenzion_organizaciata.txt (55k); lepa_brena_naked.jpg (985k)

Уважаеми колега,
 Както се разбрахме ще замаскирам това свое писмо като представяне на компютърна игра. Директорът на затвора има неприятния навик да ти преглежда кореспонденцията и би ми било съвместно да прекараш отново две седмици в карера, както последния път, когато ти пратих няколко доста прилични офери за убийството на папата и надежно скрита между 36-а и 37-а страница от последния брой на 24 часа шестцветна картеница, която да улесни бяството ти. Надявам се, че си в добро здраве и новият ти съкилийник вече не ти създава проблеми след като си поговорихте по мъжки за основните принципи на човешките взаимоотношения и след това му счули двата крака и двете ръце, за да си сигурен, че те е разбрал. Предполагам не му е проблем да мести физиурте от шаха с уста, защото знам колко много обичаш да изиграваш по една партия преди лягане.

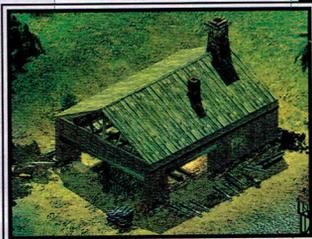
Но нека не се отклонявам. Това, за което трябва да те информирам е задача с кодовото название Тропико 2 и твърде близка по идея с онова, което трябваше да свършиш с теб преди две години на онзи тропически остров. Ето за какво става дума:

Очарователната и пренаситена с добри идеи и свеж хумор икономическа симулация Tropico съвсем скоро ще се съобие със своя законен наследник, даващ на

геймърите бленувания шанс да се забърнат отново на любимия си тропически остров. Само за да открият, че въпросният остров е претърпял някои много основни промени. Същността името е едно от малкото неща, които Tropico 2 заема от предшественика си. Очевидната причина за това е в смяната на фирмата производител – наместо от PopTop този път за нашето забавление ще работят личобетте от Frog City, а наместо комунистическа диктатура

Производител: Frog City
Разпространител: Take 2
Жанр: Икономическа симулация
Сайт: www.take2.com
Дата на излизане: 2003
Очаквания: Големи

Основната идея за не особено блажит управник се е запазила и тук. В краина сметка, подобно на комунистическите диктатори и от лиратските такива не се очаква да са особено симпатични люде. Цялата икономика на ост-



тура ще си имаме... пирати. Игрътът ще поеме ролята на пиратски крал, който трябва да управлява населен с главорези остров. Авторите представят едно доста странно разпределение на 15 мисли, представяващи основната кампания в играта, защото първите 10 от тях ще представяват по-скоро нещо като обучаващ период и същинските предизвикателства ще бъдат представени едва в последните пет. Хм...

Иначе кампанията в играта ще бъде ситуирана някъде в края на 17 век и ще представява умело преплетане на исторически факти и някои от най-популярните митове за морските разбойници.

рова ти ще бъде базирана – логично – върху приходите от грабежи.

Една от първите ти задачи ще бъде да построиш пристанище, да събереш добри екипажи и да екипираш няколко кораба, които да представляват лъжицката, с която бъркаш в буркана с меда на карибските богатства. Няма да имаш възможност да управляваш ръчно корабите си, но ще можеш да им задаваш предварително модели на победение в битка, съобразени с въоръжение, екипажа и бронята им (както например да се приближат възможно най-близо до вражески съд, за да го вземат на бордаж или да се държат на разстояние и да го обстрелват отдалеч).

В Tropico 2 ще има три нации,

с които ще трябва да се съобразява по време на безчинствата си – испанци, англичани и французи като при добро желание и дипломатически усет можеш да станеш официален капел на някоя от тях и да си улесниш значително живота.

Освен злато всеки успешен набег на главорезите ти ще осигурява и пленници, които да използваш като работна ръка. Поня-

мото за кротките хорица спокойствие. И докато пиратите така или иначе ще се набъртат край теб, докато имаш злато, на пленниците ще трябва непрекъснато да им се напомня къде им е мястото, за да не забележат. По два начина – чрез насаждане на страхопочитание (постигано основно чрез строежа на големи, предизвикващи респект, сгради) и страх (строене на плаващи неща

(от топове го пагазали) и развлечение (които обикновено ще бъдат няколко различни вида в зависимост от предлаганите в тях услуги, като от теб се очаква да се съобразиш дали в съответния квартал трябва да издигнеш скован набързо бардак или пиратите там могат да си позволят елитен публичен дом).

Графиката на играта е единственият аспект, в който авторите чистосърдечно си признават, че не са внасяли никакви боз знае какви подобрения. Торис 2 използва венджина на оригиналната игра, който все още изглежда достатъчно добре, за да не се притесняваме особено по този паразграф.

Играта би трябвало да се появи на пазара някогe през април.

P.S.: Я да си ти го кажа и в прав текст, че като те знам колко разбираш от намеш – крайно ми е важно да успееш да се върнеш на работа до април. Трябва да очистиш някой си Хенри Морган. Путбуването във времето вече е уредено и съм азски нетърпелив да проверя дали жените от омази епоха наистина са били толкова раздразнени, колкото пише по книгите.



кога дори ще ти се налага да организираш отпличания на конкретни специалисти в области, от които кръвожадните ти попочени си нямат и идея, като например пличар или пък мабистор ковач, специализиран в изработването на мечове.

Което извиква на дневен ред въпроса с населението на острова ти. Както и в първата игра тук всеки пират ще си има серия от надлежно указани нужди и желания (в общи линии ограничаващи се с храна, спане, секс и хазарт), с които, като добър управник, трябва да се съобразяваш. Ако по някое време някой пират бъде налегнат от пристъп на силно недоволство той просто ще извади сабята си и ще се нахвърли на най-близкия човечец, за да си го изкара на него. Ако оцеееш след боя настроненето на поданника ти най-вероятно ще се оправи.

Нека не забравяме обаче, че пиратите не са единственото население на острова. Пленниците също имат свои чувства и желания, които в общи линии са силно противоположни на пиратските. В Торис 2 ще трябва да балансираш между високото ниво на анархията, поддържано от главорезите ти и така необходи-

като бесилки, залу за изтезания и пр). Ако някоя от пленниците ти успеят да избягат това значително ще занижат репутацията ти, но от друга страна ако успееш



да ги заловиш на време и направиш езекуцията им публично достояние имиджът ти ще се задвижи в правилната посока.

Както предполозахме се досещаш – освен с населението на острова си ще трябва да се занимаваш и със строеж на сгради, които ще варират в четири основни посоки – изграждане на имидж (вече споменаваше), места за живеене (молочно), производство на разни пиратски нещаца

P.P.S.: Пращам ти и малко сладкиши, от които искам да обърнеш особено внимание на черпите кутш локум. Детонаторите са при халвата.

P.P.S.: Пращам ти като атачмънт и снимката, за която ме помоли, за да те топли в хладната килия.

Искрено твои: Snake

ACTIVISION прилага STAINLESS STEEL

Фирмата **Stainless Steel Studios** попада на лачите на **Activision**, оттук нататък всички продукти на компанията ще се разпространяват от **Activision**. Договорът включва и добре познатия хитов продукт на фирмата **Empire Earth**. С други думи **Sierra** гризнаха дръвцето. Край на плановете за **Empire Earth 2**.

Гейбовете искат забрана на Postal 2

Според тях, в играта се отстрелвали предимно геюве, наркомани, кучета и котки. Хенк Кроп, редакторът на най-големия холандски гей вестник, поискал прокурор да заведе съдебно дело. "Това е отвратително. В Холандия имаме закони, които защитават хората от дискриминация на сексуална основа", каза Кроп за Ройтерс. **Postal 2**, произведена от Арizonската фирма **Running with Scissors**, се очаква да започне да се продава в Холандия в края на Март. Играта поема ролята на персонаж, наречен **Postal Dude** (Пощафъно лич). Целта в тази игра е да се елиминират вражески елементи и невъоръжени цивилни в градските улици, паркове и предградия използвайки разнообразни оръжия. Играта би могла да излезе от игра от извършвайки "самоубийство".

Кроп се надява неговата компания да предотврати продажбата на играта в магазините за играчки, като осведоми потенциалните купувачи за съдържанието на играта. "Много от тези игри се купуват от родители и едно от нашите цели е хората да разберат какво купуват", каза Кроп.

От своя страна **Vince Desi**, шеф на **Running with Scissors** е спокоен – "Не мисля, че каквото и да било може да спре продажбите по Интернет", каза той. Интересно кое е раздразнило толкова г-н Кроп? Ако имаше игра, в която единствено хомосексуалните бяха недоразбети, дали и тогава щеше да се надигне такъв вой? И дали не е по-обичайно за кучетата и котките, че са поставени на един кантар с гейовете, отколкото обратното...

R.I.P. Rage Software

Софтуерната компания разработваща Футболната игра на Дейвид Бекъм се срива и днес ще загуба на 77 работни места. Вероятността фирмата от Ливърпул да флирва и игрите, по които работи, да бъдат разпродадени е огромна. Бъдещето на останалите 85 членове екип ще зависи от разпродажбата на индивидуалните дизайнерски студия и от първата върху интелектуалната собственост. Заглавията, подготвени от компанията, включват и изключителните права да ползва мартата Lamborghini и Andy McLab, както и продължението на успешната игра "Роки".

Sea Dogs 2

Автор: Dimensin

Още от времето на „Pirates“ за заглавялата от този жанр – морските RPG тактически игри – са емблематични точно четири думи – океан, свобода, пирати и злато. Най-вече злато. Sea Dogs бе играта, която доразви тази идея по един прекрасен и интелигентен начин, за да се превърне в еталон.

Ето, че предстои излизането на втората част и очакванията за нея са огромни. Съейки от огромното количество прочетена информация за нея, смея да твърдя, че те са напълно оправдани. Започвам направо с новобъвежените.

Storm 2

Така се нарича новият енджин. Той ще позволи много по-голяма свобода на придвижване на героя. Ако в предишната част той излизаше от кораба само в пристанищните градове, то в продължението ще може да се разхожда, където му хрумне. Примерно, на всеки остров, който му скимне да поразгледа. Броенето из джунгли, пещери и плани-

ни увеличаване на експиринса, което пък подобрява уменията. На тези излетчета можете да си вземете компания – вашите първи офицери и помощници.

С промяната на енджина, за щастие, всички познати досега бъгове ще изчезнат (*бел. Веселия Роджър: Нищо бе, други ще си намерим*). Така че, със сигурност вече ще се замислите, преди да атакувате военен галеон с Пинаста например – бъгчето със задръжката на оръдието и номерът със записа и презареждането на играта в началото на всяка битка, няма да важат (и що се кефиш бе, колега – ти нали така успя да я минеш тая игра – бел. ред.). С огромно удоволствие ви съобщавам и обещанието на програмистите, че AI-то е по-талантливо преработено и маломумни маневри от страна на компютърния ви опонент, няма да има.

Възможностите на Storm 2 ще бъдат взривнати в пресъздаването на впечатляващи метеорологични условия – страховити бури, мъгли, торнадо, красиви морски хоризонти и лунни път-

ния екшънът ще ви пригружава и в градовете. Възможността да обижгате минувачите или да прездизбукате на дуел всеки, който по някакъв начин е обидил бас придава на играта допълнително пълнокръвие и адреналинност на преживяването. Разработчиците твърдят, че двете ще са начин за бързо забавяване – всеки спечелен дуел, наред със славата и удоволствието носи и жълтици.

Предчувствам какъв грубиян ще бъде в тази игра!

Морските битки

По-вълшебистни и по-близки до реалността откогато и да било. Ще са достъпни два типа кораби – оръжия и калверини. Дали ще заложите на бавно зареждащите оръдия с къс обх-

Производител:	Akela
Разпространител:	Bethesda
Жанр:	Тактически RPG
Сайт:	www.seadogs2.bethsoft.com
Дата на излизане:	2003
Очаквания:	Големи

ват, монтирани на маневрен кораб или на далекобойни калверини върху тежък кораб със здрав корпус, в въпрос, чиито отговор изцяло зависи от тактиката и стила ви на игра.

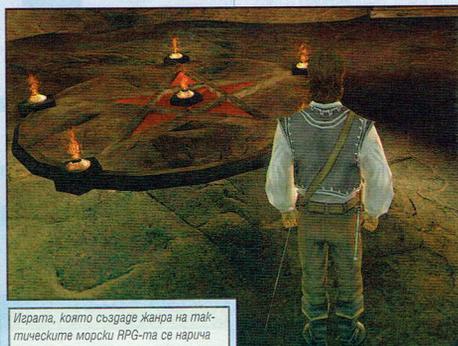
Като стана дума за кораби – те са 16 вида, разпределени в шест категории, също както в първата част. Колкото повече опит трупате, на толкова по-висок клас кораб ще можете да купите.

С цел постигане на достоявност и реализъм времето за презареждане е увеличено, както и побрветите, които ще търпите.



ни, освен с намирането на разни блашки, които ще улесняват по-нататъшната игра, ще е съпроводено и с получаване на куестове. Изпълняването им ще води

ки. Влетете в картинката внишувателно средновековни кораби и добавете онова завладяващо чувство от спечелената морска битка. Освен в морските сраже-



Играта, която създаде жанра на тактическите морски RPG-та се нарича Pirates, на Сид Майер. Дълго време тя остана и единствената, която властваше в новата, незаета още ниша. Години по-късно, когато влязването на „Пирати“-те намаля, някои фирми напоследък се осмелиха да пуснат свои игри. Така се появи High Sea Trader, Corsars, Gloriana (немска изработка) и още няколко други. Но едва с появата на Sea Dogs жанрът действително загатна за истинските си възможности. Към днешна дата тя е най-добрият представител на тази категория игри. Задаващото се продължение обещава трайно да затвърди тази и позиция.

Битки на сушата

Единствените битки по суша досега, бяха в случаите, когато превземате вражески форп или при изпълнението на определени куестове. Допък със скучката. Все пак ние какво сме – пирати или лукави глави? Пирати! Когато слизат пиратите на брега? В два случая – за да плякосат града, или да зароят злато. Какво е пи-



минете, за да достигнете до най-високата степен – Капитан, също са игенитични. Детайлите по придвижването на корабите ви по море и карта, начините за търговия и разговорите с NPC няма да бъдат кардинално променени.

тен кораб, тогава да предприемете някакви по-ниско-морални, но пък далеч по-доходоносни действия.

С това краткият ни предвзрителен поглед към Въннуващото заглавие на Akella завършва.

рат без съкровище? *Свирка без топче, ето какво* (колега, вие какво... нещо против свирките без топчета ли имате? – бел. ред.).

Засега концепцията около плячкосването не е много ясна, но с нетърпение очаквам да видя как точно ще бъде реализирано то.

Квестове

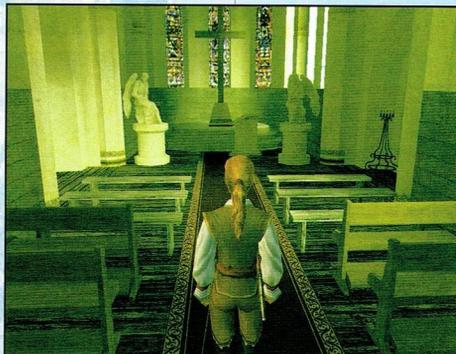
Те отново ще са есенцията, която ще внася екзотика в праволинейността на събитията в Морските Кучета. Във втората част броят им ще се увеличи няколко пъти, но пък ще отпадне възможността да превъртите играта по няколко различни начи-

на. Това ще бъде компенсирано с увеличен геймплей. Радваща новост са случайно генериращите се квестове - от случайната среща с огромна флотилия испански кораби, та чак до битки с призрачни кораби и морски чудовища.

Освен изброените досега нововъведения можем да очакваме и други – от фирмата уверяват, че работата по обогатяването на играта продължава. Така че... ще чакаме.

Какво ще остане същото

Перспективата за изглед ще бъде същата, какъвто си я знаете – и по море, и по земя. Класовете, през които ще трябва да



Търговия.

Като търговец също ще можете да постигнете доста добри резултати – все пак вече ще има 26 различни вида стоки. Ще можете да въртите честна търговия из градовете и едва когато си закупите някой стойнос-

Очакването обаче първа започва. Не се съмнявам, че верните фенове на Sea Dogs изпитват същото нетърпение като мен. Османалите... на тях може би първа им предстои да се превърнат във верни фенове.

fiber Direct!
<http://fiber.headoff.com>

WarCraft III

The Frozen Throne

Автор: Balrog

Колелото се върти, историята се повтаря... Някои казват, че по отпънкните пътеки се вървяло по-леко.

Чудя се... защо никои не ще да върви по тези на Blizzard? Навярно, защото има и изключения от горното правило. Както е с почти всичко в живота. Но да не навлизаме в гебрите на философските кишета. Сега имаме по-важна работа – да надникнем зад кулисите на *War Craft III: The Frozen Throne*.

Както е типично вече за Blizzard, не се мина много време и след няколко patch-а, които внесоха сериозни изменения в баланса на расите и геймплея, дойде време за експанжън. Ако си спом-



няте, по същия сценарий се развива събитията и при StarCraft. Надявам се не сте забравили колко много допълни Brood War оригиналната игра – новите единици, новият баланс и най-вече – новата тропика! За разлика от повечето фирми, за които понятието експанжън е просто елегантен начин да се доиздози фенската маса, Blizzard не си играят на

та се повтаря...

По един или друг начин тя винаги успява да го стори.

Archimonde и **Легиона** са разгрозени на връх Нуял, но само месеци по-късно, на другия край на света, злото отново надига глава. Погребан в мразовитите предели на *Northrend*, дълбоко в сърцето на глетчера *Icecrown*, **Ner'Zhul** се възправя за мъст. Лу-



дребно. Не си позволяват грешки и издънки, всичко при тях е белязано с шемпъла на една изключителна класа. Включително и експанжъните. Точно поради това са и най-големите!

Историята

Колелото се върти, история-

Mountain Giant

Раса: —
 Принадлежност: **Night Elf**
 Функция: Огромни и мощни, с него ще може успешно да се зашават асните за убиване малки единици (Archers и Druids)
 Умения: **Taunt** - Привиква противниците единици, предизвиквайки ги с непознати жестове.

Производител: Blizzard
Разпространител: Vivendi
Жанр: Стратегия
Сайт: www.blizzard.com
Дата на излизане: 2003
Очаквания: Огромни

шена от физическа обвивка гушата на мъщията маг събира сили, за да угаби Азерот в кръв...

В това време *Arthas* и *Illidan* (Demon Hunter-а от WC3: RoC) усилено търсят *Ner'Zhul* и гледчера *Icecrown* (увесмен като *The Frozen Throne*), за да се възползват от мистериозните му сили, или поне те така си мислят. *Ner'Zhul* от своя страна се нуждае от тля. Какво ще се случи? Кои ще бъде новият Lich King? Ще оцелее ли светът на Азерот? Престои да научим...



Клас: **Blood Mage**
 Раса: **Blood Elves**
 Принадлежност: Human Alliance
 Функция: Офанзивен заклинател.
 Заклинания:
Flame Strike - Заклинание подобно на *Blizzard*-а, с тази разлика, че не се прекъсва и нанася неколкостотин точни поражения на всички врагове в радиуса му на действие.
Mana Flare - Изстрелва във въздуха сфера, която произвежда самонасочващи се светкавици към всяка една единица в района, която си е позволила луска на ползва мана (това включва и героите).
Banish - Превръща произволна единица временно в призрак. Може да се прави както на приятелски единици така и на противници. Идеално за спасяване на закъсали герои.
Mark of Fire - Това е т.нар. ултимативно заклинание. То превръща произволна приятелска единица в мъщия демон с винушителна ръкопашна атака.



Spell Breaker
 Раса: **Blood Elves**
 Принадлежност: Human Alliance
 Функция: Името говори достатъчно.
 Умения: **Spell Immunity** (пасивно) - осигурява на противниците единици - определен обсег защита от всякакви негативни заклинания и dispels.
 Заклинания: **Spell Steal** (auto-cast) - Това заклинание премахва всички положителни ефекти от противниците (такива са *Blood Lust* и *Inner Fire*) единица и ги превръща върху приятелска.

Дотогава обаче нищо не може да ни попречи да хвърлим един поглед към чисто техническата страна на *The Frozen Throne*.

Промени и нововъведения

Колелото се върти, историята се повтаря...



Понякога набрала сила като лавина, родила се от снежна топка.

Когато преди време се появи Brood War мнозина побързаха да го определят като революционен за играта, променящ я коренно. Почти така си и беше, експланжът на StarCraft-a гостна промени нещата. Но дори промените в StarCraft бляднейат пред това, което се канят да направят Blizzard с War Craft III, то „заплашва“ да престави играта наново. Какво ни чака?

На първо място игра, още по-силно ориентирана по посока на микро-менеджмента. Ако трябва да се върва на Blizzard, а на Blizzard трябва да се върва, целта им в The Frozen Throne е да тласнат изрचितе към тактическо мислене. Изходът на боя няма да се решава толкова от

Dragon Hawk
 Раса: Blood Elves
 Принадлежност: Human Alliance
 Функция: Ефирна въздушна единица с атака по въздух и земя.
 Умения: Fog - Заклинание, което ефективно неутрализира противниковите кули.



Клас: The Warden
 Раса: Night Elf
 Принадлежност: Night Elf
 Функция: „Едфа-нинджа“ - кречка, с малко здраве, но безшумна и смъртоносна.
 Умения:
 Blink - Телепортира героинята на къса разстояние.
 Fan of Knives - Героинята се завърта, разстрелвайки всички заобикалящи я врагове с метателни ножове.
 Spirit of Vengeance - Духът на Отмъщението“ ще преследва и ще убие всяка единица, която сложи почката в жизнения шкъл на крехката „нинджа“. Но все пак тя първо трябва да зазие...

количеството армии, колкото от вида им, добротото им управление и правано използване, както и от стратегически най-удачна-



Статусцук
 От 1994. досега WarCraft сериите са продали 8 милиона копия, като само за периода Юли 2002 до сега WC3:RoC е продал 2 милиона.

та сплав между уменията и заклинания на героите и тези на единиците. Промените са много, ето някои от тях:

- По един нов герой за всяка раса. Уменията и заклинанията са внимателно подобрени, така че той да дава съвсем нови бонуси на расата си. При това така „оптимизирани“, че да не нарушават баланса между расите.

- Четири нови кампани, по една за всяка раса. Тази на Орките следва своя самостоятелна сюжетна линия, нямаща нищо общо с останалите.

- Три нови типа терен, пълни с животинки – разбуйри кришове – разбуйри експиринге.
- Множество нови единици.
- Нови умения за някои от старите. Засега са известни единствено две от тях и те са за расата на the Undead:

1. **Crypt Fiend-обете вече ще могат да се зараят под земята, което автоматично ги прави невидими за всички единици (Всички освен въздушните).**

2. **Necromancer-те освен Skeletal Warriors ще могат да вдуват и Skeletal Mages, които се явяват безплатен контингент от стрелици.**

Клас: Crypt Lord
 Раса: Undead
 Принадлежност: Undead
 Функция: По-голяма, по-врсна и далеч по-мощна версия на Crypt fiends. Този герой ще е буртална боец на Немъртите.
 Умения:
 Impale – Нанзива на роза си избрана единица, след което я похвърля във въздуха нанасяйки колосални щети.
 Thorny Shield - Героят се зарая под земята и обстрелва противника.
 Summon - Crypt Lord-а може да се забиколи с carion scarabs – корави ръкопашни войни и locust swarm.

- Уникални за всяка раса магазини, пълни със специално проектирани за нуждите на расата предмети.

Клас: Shad ow Hunter
 Раса: Orc
 Принадлежност: Orc
 Функция: Това е героят, който лекува.
 Умения:
 Hex - Модификация на познатия ни Polymorph, който тук ще превръща избрана вражеска единица в произволен робитък (жаба, прасе, кокошка).
 Healing Wave - Мощно зрубно лечение (Chain of healing)
 Serpent Wand - Заклинание призоваващо от земята магически стълб, служещ за временна защитна кула.
 ? (засега без име) - Планира се тази магия да прави околните приятелски единици неуязвими, докато заклинателят не бъде убит и/или зашеметен.

- Нови неутрални сгради, които ще дават възможност играчът да се обдоби с множество въпреки, умения и артефакти.
- Неутрални герои, които ще могат да бъдат наемани, ще качват нива и ще развиват собствени умения и заклинания.
- Много нови артефакти.

Ето три от тях:

1. **Chest of gold - дава 250 злато.**
2. **Tome of Retraining - разрешава на играча да преразпредели точките върху уменията на героя.**
3. **Philosopher's Stone - Превръща избран предмет в раз-**



личен предмет от същото ниво.

- Възможност за предварително задаване на последователност на строежите - т.е. да укажете на работническа слез като построи кула да започне ферма, после казарма и т.н.
- Подобрен патфайндинг на летящите единици.
- Много нови мултиплеър карти.
- Говори се за силно различен Ladder и система, при която единиците на играча с по-високо ниво в battle.net, ще бъдат с по-малко здраве от тези на противника му.

TOCA Race Driver

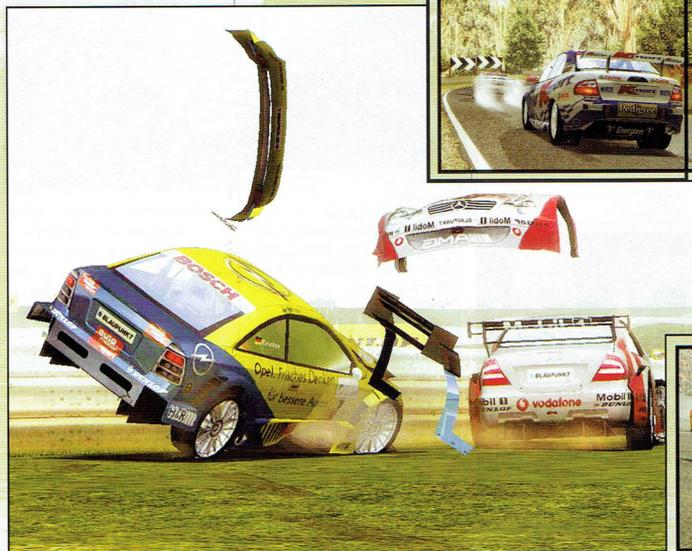
Автор: Maggkrabar

Оази година Codemasters ше ни зарадват с една зашеметяваща игра, притежаваща безкрајно заплетена и интригуваща слојетна линија. Ше се запознаем с неколкуна смели и непреклонни мъже и една красива, отракана мајка. Ше станем сведетели на драматични обрати, духовни "падини" и морални "възвишения", евентуално някој и друг љубовен полх ше нажежи до червено електронно-мъчешите тръби на мониторите. Ше проследим събитие на главните герои, ше живеем и въздишаме заедно с тях, ше споделим радостите и кахърите им. Ига, вече трајва да сте се сетили, че става дума не за друго, ами точно за рејсър.

Но не какъв да е, ами RPG рејсър с елементи на сапунка и много штри октанови изпарения. Наистина беше време жанрът да се поразчули и, наред с безкрајните гонки по трасетата, гејмъ-

рите га окавват оше нешо, освен фи-нишът.

Ryan McKane е безгржно хлапе, с прочут баща - автомобилен състезател. От малк обикала света, птувајќи с отбора от листа на писта, от хотел на хотел, запознава се с много малки момченца и момченца от целия свет. Но един ден нај-лошото се случва. Съгбата не кротува и бащата на нашаа герой заагиа. На 18 годишна възраст Ryan започва препитанието си како тест пилот. Но извес-тноста на фамилијата McKane е пречка за него, славата на баща му тежи како воденичен камък. По-големиот брат на Ryan,



Производител:	Codemasters
Разпространител:	Codemasters
Жанр:	Рали Симулатор
Сайт:	www.codemasters.com
Дата на излизане:	2003
Очаквания:	Големи

Donnie, също е автомобилен състезател, при тоа и исклучително добър, наследил качества на великиа си баща. Ryan е решен да докаже себе си и - въпреки несполуките в началото на кариерата си - е тврбо решен да се бори за слава и жени в смъртоносниите автомобилни гонки. Ше му помагате вие. Гејмърът носи цялата отговорност односно успеха или провала на Ryan. Малко помош ше добе, препологам, от страна на Melanie, една смъртоносно оформена мајка с перфектно... хъм... окавање, която също е състезателско чаго. Слег како ѝ писва от зубрене и кукли тя решава да предприеме дејствија за масово комплексирание на самците по пистите како се мотает из боксовете и им ремонтира колите. Надявам се да помогнете на Ryan да забърше гаџето. Тоаа, препологам, ше е клучов страничен куест.

Инфо

От писаниците и филмчетата из Нет-а, от скрипшотобете и от гемото се разбира, че Codemasters ни предлагат една наистина висококачествена игра, сътворена с голем размах. По вецко личи, че тя ше гаде тласък на жанра в посока нестандарт-



тност и иновативни идеи. А и версията на Playstation2 стана моментален хит, така, че PC геймърите има да какъво да почат лиги. Разработчиците са се постарали да докарат не само брилянтна графика и страхотен звук, не е подценен ни най-малко и физическия модел. TOCA играше по принцип се славят с прекрасна физика на возилата, но TRD ще е the best of the best. Използвана е специална система за краш-тестове FEM, и повредите не са само по ламарините, но се отразяват адекватно и върху поведението на колите. Възможностите на DirectX 8 са изцедени до максимум и пораженията ще изглеждат наистина реалистично. Самите Возила са 42 на брой, лицензирани тунинги и спортни дзврове, перфектно моделирани като външен вид и физически модел. И сега - **ВНИМАНИЕ!** - компютърният модел на всеки автомобил е тестван от професионални състезатели, което гарантира високата степен на реализъм. Колите са от 150-200 до почти 1000 коня! За всички има погреб-



на информация на сайта на играта. Codemasters са се постарали дотам, че са веридили в енджина възможността за ползване на три-екранните функции на Matrox Surround Gaming (повече за това някога в колонките с новините).

Пистите са 38 и всички са лицензирани. В играта ще има 13 глобални шампионата включително официалните серии DTM, V8 Supercars и the British Touring Car Championship. Ще можете ви-

сокоскоростно да си разнасяте задниците из 12 страни по света. Състезанията се провеждат с до 20 автомобила на писта, екшънът е 100% гарантиран.

Личният experience

Играейки демото се убедих, че всичко казано по-горе съвсем не са празни приказки. Физическият модел е размазваш, при сблъсъците се откатват капаци и брони, ламарините са нагъват, как-

то си му е рега. Степената на реализъм е от най-висока класа. Играта е типичен симулатор - ако очаквате аркадка ще останете разочаровани. Все пак да не забравяме какъв екшън стои зад заглавието - този, който съзгаче Colin McRae.

Графиката обаче е тежичка. Разбира се, от едно демо само не може да се стъди за качеството на крайния продукт, но ако във финалната версия нещата не са пооправени, много геймъри ще пропуснат графичните красоти и ще трябва да играят TOCA на минимум детайли.

Това, нагъвам се, ще се разбере най-късно през Март. Няма съмнение, че за всички маниаши на тема "рейсинги" TDR е жадувано заглавие - тя предлага най-доброто от качествата на рейсинга, а наличието на силна сюжетна линия и ролеви елементи добавя нещо наистина уникално жанра. Конзолджистите, които са я играли разпратят, че била "намабър уан". Само се моля сторилдъйт да не е хептен разлигавен.

компютърен клуб



50 компютъра
Просторни помещения
Най-новите игри
Кафе-бар



SpellForce

Автор: WC Killer

В днешния глобализиращ се свят, който явно робува на идеята Земята да се превърне в едно голямо село, съответно всичко става голямо: комуникациите стават все по-обхватни, Европа се превръща в "единна" държава, опитваща се да обедини твърде различни нации... По същия начин и компютърните игри се опитват да се глобализират, обединявайки в себе си разнородни жанрове (класическите като че ли доволно се изчерпаха вече). Накратко: всяка игра се опитва да обхване колкото се може повече жанрове.

Когато бъде завършена Spellforce би трябвало да представява смесица между реално-времева стратегия и ролева игра. Водещ дизайнер на проекта е Volker Werlich - човекът, стоящ зад сериите The Settlers. Оттук напътък всеки може да си вади изводите сами, но аз все пак ще се опитам да помогна. Как така, как? С информация, естествено.

Да живее Whisper!

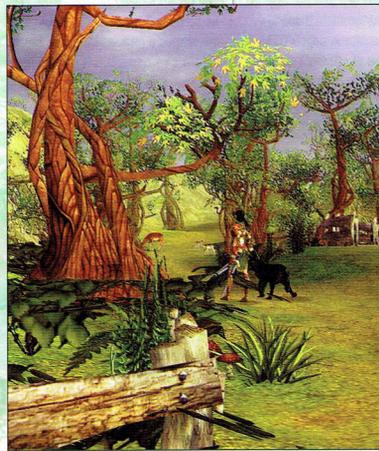
И превръналата се вече в постулат неговата реплика "И както си му е редът, поне в моите статии, ще започнем с историята". Това е то - умното си е умно, и в къзвата да го затворим, ще отвори лафка. Но да не се отклоняваме.

Както казахме, играта ще е смесица между RTS и RPG. Какво притежава всяко уважаващо себе си RPG? Герой, ето какво! И тук ще имаме такъв. И то не какъв да е, а предречен! Мга, имало едно време едни магьосници-оптимисти, които пресказали появата на човек (бял човек), който ще спаси света от черникамата (да се чете "вразител"), генерирана от други едни магьосници-дегенерати. Последните, подгманени от силите на Злото, изпонаризовали разни тъмни армии, които разкъсали континентите, ос-

тавяйки след себе си мизерни островчета, реши се в пространството и свързани помежду си с магически портали. Осем години след описания инцидент Злото се присетило, че по едно време щяло да завладява света (не става ясно защо е тая пауза) и решило да добърши започнатото оведе. Точно тук историята минава във ваши ръце.

Вашето алтерего в Spellforce е "gute warrior" (боец, чието духовно съществуване е свързано с

уникален рунен камък) и целта му е отново да обедини света, саморазправяйки се междуременно със Злото и неговите слуги. Това, както се досещате, е грандиозна задача и не е работа за сам човек. В постигането на целта ще се опрете на стратегическата част на играта, която е и основната част всъщност - ще строите сради, ще водите армии, всич-



Производител:	JoWood
Разпространител:	JoWood
Жанр:	Стратегия/RPG
Сайт:	www.jowood.com
Дата на излизане:	2003
Очаквания:	Голем

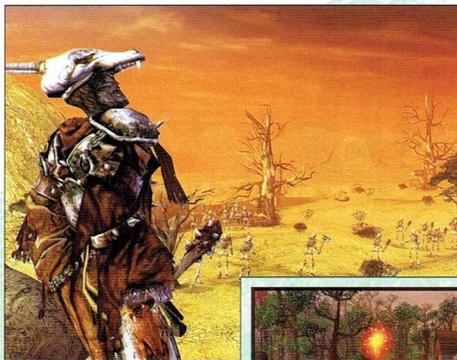
ко, което се прави в една нормална стратегия.

RPG частта се изразява основно в свободата да развивате героя си в определен клас (боец, бял магьосник, черен магьосник, измамник и т.н.). Ще печелите точки опит, ще ги влагате в различни показатели и умения.

изграждайки от предоставената ви мършава пелешка един голям леш пуч, който да рита големи добри задници. Или май беше обратното...

С каквито се събереш такъв ставаш

Или пък те стават като тебе. Няма значение, така или иначе - все герои. Опитвам се да ви кажа, че вашият човек ще може да си води компания - до 5 други героя. Те се призовават, посредством магически руни и имат фиксирано ниво и умения. Не мо-



гат да тропат опит. Ако искате по-добри герои ще се наложи да си закупите съответните руни или пък да си ги "намерите", отличавайки убитите врагове. По същия начин се събират с различни предмети и атрибути. Излишно е да казвам, че героите ще влияят силно върху успеваемостта ви и правилният им избор и комбинаране ще се оказват от съществена роля.

Spellforce ствържда много от елементите на стратегията със строене. В играта има 6 ресурса и 6 раси. Някоя раса няма да може да добива и 6-те ресурса, а ще е ограничена до 4 от тях. С ресурсите ще изграждате градове, те пък ще акумулират армиеви ви. Расите са, както следва: 3 светли (хора, елфи и джуджета) и 3 тъмни (тъмни елфи, тролове и орки). Ще можете да изграждате градове и да създавате армии с всичките шест раси по едно и също време, но трябва да знаете, че единствените ви ще започнат да се бият и помежду си, ако светлите сега твърде близо до

тъмните. Освен това двете страни ще делят ресурсите си само помежду си - елфите ще използват същите резерви от камък и дърва като джуджетата, но орките не могат да използват светлите запаси и обратно. Отсъства сложна икономическа система, набелязано е повече на битките - екшънът ще бъде в немалки количества, героите ще влият пряко на битката, като произнасят заклинания (между другото играта включва обширна заклинателна система от около 120 магии) и прочее.

Враговете включват около 30 вида създания. Ще воювате с немъртви (като скелети и зомбита), митични същества (минотаври, медузи и дракони), както и уникални - непознати досега на човечеството раси.

Авторите са се постарали да дадат доволно много свобода в играта. Игратачът на боля ще може да избира в коя карта иска да влезе и къде да иде след това. Всичко е отворено за него - има също така и множество погледове,

които ще получавате при многобройните си разговори с NPC-тата. Диалозите ще бъдат кратки и събържателни, без разтеглени 15-минутни обяснения какво се е случило с брата на чичото на Хуан Карлос и Касандра.

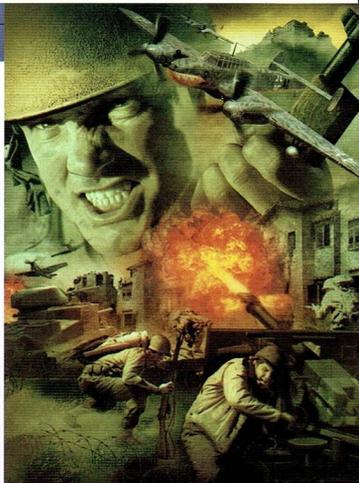
Любопитна е следната особеност - изралят свят е такъв, който продължава да съществува и след като си замислите от картата. Така че нищо чудно да се върнете на карта, която веднъж вече сте прочистили от стаго орки, само за да откриете, че сега е забавна от гоблинската армия.

Click'n'fight системата

Тя е чисто интерфейсно решение и се отнася до способност за водене на битки. Стандардната процедура е всеизвестна: първо кликвате собствената си единица. След това избирате действие или заклинание - второ кликване. После се опитвате да намерите определен бразенещо, което често е доста трудно по време на битка с много единици - и накрая кликвате върху нещото, за да започнете действието или заклинанието. С Click'n'Fight първо си избирате врага (или някоя от собствените единици, ако искате да произнесете заклинание за лекуване, например) - това отпраща списък с всички възможни магии и действия. Второ кликване върху някое от тези действия - и боялдействието започва.

Най-малкото забавно интересно, както и цялата игра - впрочем,

Остава да видим дали всичко това, което изглежда толкова привлекателно сега - на хартия, ще бъде също толкова впечатляващо и на компютърния екран. Има - няма 3-4 месеца и ще го разберем.



ОФИЦИАЛНО ДОПЪЛНЕНИЕ
BATTLEFIELD
1942
THE ROAD TO ROME

ВОЙНАТА ДАЛЕЧ НЕ Е ПРИКЛОЧИЛА...

Всички пътища водят до Рим в това допълнение към Battlefield 1942. Извоювайте пътя си до победата на Италианския фронт в някои от най-свирепите битки на Втората световна война. От бразовете на Сицилия до хълмовете на Монте Касино, водете битки с до 64 играча с изцяло нов набор от автентични оръжия.

- Атакувайте врага в 6-те нови битки от Италианската кампания.
- Включете 2 нови страни в конфликта - Италия и свободните френски сили.
- Разширете своя арсенал с 8 нови превозни средства, включително немския ВГ-110.

Пометете противника с британски автомат Sten и другите нови оръжия.

ТЪРСЕТЕ В МАГАЗИНИТЕ:

- бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11, 954 98 62 ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35 Мултиплейс (погледна на HDK)
- бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72 бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25
- пл. Славеков 1, магазин Music Fashion, тел. (02) 981 31 96 базар малък ЦУМ, ет. 3; HDK - базар ПАСАЖА
- Ет Ти Си - ул. Денкозла 24; Техномаркет (магазини 1 и 2) Технополис, PC MANIA пл. Славеков №9, тел. (02) 986 68 58

WWW.PULSAR-GAMES.COM



Duality

Автор: Freeman

Едва ли има сериозен любител на научната фантастика, който да е пропуснал да отбележи факта, че за творилите през последните десетилетия писатели-фантасти една от любимите теми е тази за паралелността на Вселената. Признавам, в сравнение с поизтърканото пътуване във времето, възможността да прескачаш от една вселена в дру-

та и две научно фантастични творби, но най-оригиналната сред тях може би се нарича „Създателят на Вселени“ от Филип Хосе Фармер, както и „Хрониците на Амбър“ на Зелазни. Препоръчвам ги на всеки любител, комуто по една или друга причина книгите досега са убягвали. Но да се върнем на Duality. Следвайки светлия почин на писателите, гласящ: *Една вселена не стига,*

та, които съществуват едновременно и взаимно си влият - реален свят и виртуален такъв. Дали това ще е някакъв вид еволюиращ Интернет или нещо друго не ме питайте, така и не разбрах. Важното е, че киберпространството по някакъв начин съществува и е достъпно за всеки (ако ви кефи пообна тематика препоръчвам „Лабиринтът на отраженията“ на Сергей Лукяненко, възрождена от Доот 2), който си е платил месечната такса към БТК. В света на Duality царуват три алчни, съпернически си корпорации - **технологична, биологична и религиозно-фантастична**, големи пари и големи интереси. А обикновения човек, както се сещате, принципно е малък.

В тази кибер-пънк обстановка се развиват приключенията на нашите трима главни герои - *Наемник, Хакерка и Виртуално същество*. На тях ще се спрем след малко, преди това малко повече за играта. Разработчиците я определят като

3D ACTION/ ROLE-PLAYING/ ADVENTURE

Заг заглавието стоят **Phantagram Interactive** и **Trilobite Graphics**. Ядрото на екипа от

Производител: Phantagram
Разпространител: ---
Жанр: Екшън от трето лице/РПГ
Сайт: ---
Дата на излизане: 2003
Оскавания: Големи

страна на Trilobite Graphics се съставлява от бивши разработчиците от Pyro Studios, фирмата отговорна за Commandos, а Phantagram Interactive стоят заг няколко заглавия с изключителен потенциал за Xbox. Предстоящата им стратегия, Kingdom Under Fire: The Crusaders (Xbox), е описана като една от най-впечатляващите във визуално отношение RTS-и виждани някога. От показаният на Е3 трейлър ясно се вижда, че най-малкото в графично отношение Duality напълно ще задоволи съвременните изисквания на геймърите, опъвайки до късване трансисторчетата на GeForce 3.

Независимо от кибер-пънк средата (напогояваща System Shock и Deus Ex), геймплеят се описва като близък до този на **Metal Gear Solid**, някои аспекти са заимствани и от **Resident Evil**. Наемникът и Хакерката ще се бият в трето лице и ще използват автоматично прицелване (auto-target система), както в игри като **Tomb Rider**, **The Thing**, **Devil**



га, паралелна на нея, а после в прета, четвърта и т.н. изглежда далеч по-изкуствена и външва. Интерпретациите на тази концепция по един или друг начин са залегнали в основата на не-ег-

сценаристите на играта ни препращат във футуристичното бъдеще, в които те са две. Пак добре, можеше да са и повече. Иначе казано, реалността е формирана от два различни, паралелни свя-



May Cry. Идеята била играчът да може да акцентира върху екшъна, вместо да се впряга в изlishно прищеване. Предвид пристрастието си към шумотрите от първо лице няма да коментирам последното изречение. За *Виртуалното съществуване* по-добрите се пазят в тайна. Освен конвенционалните образци сред оръжията ще се срещат и доста футуристични. В допълнение, играчът ще може да управлява роботи, да използва киберспейс терминали, да носи екоскелети и да управлява множество устройства за атакуване на враговете.

Приключенският елемент се съдържа в подобаващото количество квестове. Авторите обещаваат те да са сериозна съставна част от геймплея. Спомеваем се квестове с продължителност от по 20-30 минути. Ключов елемент ще са шпионските мисии и именно това е една от причините да в наблегнато толкова на сенките и осветлението в нивата. При опасност играчът ще може да се спотаява в сенките.

Ролвата система вероятно няма да е толкова богата и сложна, колкото в традиционното RPG, но героите ще притежават уникални умения, които в процеса на игра ще усъвършенстват, а ще могат да избират и измежду нови. Това предоставя далеч по-голямо разнообразие и свобода да изградим героите си, в зависимост от стила си на игра, отколкото в други игри, претендиращи за RPG-елементи, но на практика не даващи по-голям из-

множество NPC-та и в двата свята, които ще му помагат да напредва в играта. Ще се натъкна и на врагове - членове на една или друга банда, корпоративни пазачи, кибер-роботи и киборзи. Скорчи ли във виртуалното пространство, ще воюва с ужасяващите ICEus и с други хаkere.

ГЕРОИТЕ

В зависимост от изискванията на сценария, регулярно ще сменяте героя, с който играете. Идеята е,

следвайки една и съща сюжетна линия, да видите събитията през погледа на всеки от тримата, за да получите цялостната и пълна картина. Всеки от героите ще ви разкрива специфична част от сюжета. Геймплеят ще е коренно различен от този с останалите двама. Те не само имат абсолютно различни способности и методи на битка, но и коренно различни цели. В края на краищата се оказва, че всички работят в една посока.

Наемникът е коравостречен и методичен убиец, стрелящ се единствено към печалба. Той е силен, хитър, сръчен и може да се справя с проблемните по два начина. Единият е тих, другият... малко по-шумен, най-често изпълнен с виковете на болка. Екипиран е с всякакви джунджурки като огнест-

тантни за фронтална атака и безшумно промъкване в тил и т.н.

Хакерката трябва да се движи в реалния свят с особена предпазливост, тъй като не е добър боец като Наемника. Но по-напредна в киберпространството тя се превръща в еквивалент на умела магьосница, притежаваща достатъчно средства да се разправи с враговете си. С напредването на играта ще става все повече в боравенето с магиите.

Виртуалното съществуване

бихте учен успял някак да изненада себе си като захлещи душата си в киберпространството. Освен алпаста на физическа форма около него витаете и всякаква липса на информация. Единственото, което може да се каже със сигурност, е че то ще е напълно безполезно в реалния свят. За сметка на това в кибер света силите му са почти еквивалентни на божествените.

ТЕХНОЛОГИИ

Ако трябва да се доверим на разработчиците, моделите ще са облечени с около 2 000 полигона, но щели да изглеждат с поне 8000. Говори се за сложна система от анимации, брутални лицеви изражения, перфектни движения. Не е изпозван motion capturing и снимани сцени, всичко е анимирано на ръка. Западните колеги, имали удоволствието да глегат трейлъра на E3 се янят с възхищение относно факта, че било трудно да открият разлика между междинните анимации и реалния геймплей. Динамични сенки, вивъртаринг, ясно изразени зони на поражение, деформации, едва ли



Единствената известна на този етап магия е **Fireball** (доста съртоносен мадафакин бич е тая магия, мен ако питате - бъл. кор.). Самият процес на хакването на дадена система обещава да е доста интересен, често свеждайки се до решаването на пъзели. Докато е във виртуалността физическото ѝ тяло е уязвимо, затова разполага с набор от сензори, които да я предупреждават и калани, които да отблъскват или забавят евентуалните натрапници.

не революционна система за частниците, което предполага брилянтни експлозии и прочие и прочие.

Като основна екстра се използва камерата, контролирана от ИИ, която ще акцентира върху важните действия, събития и детайли с цел постигане на кинематографичност.

Искрено се надявам всичко да е точно така. Всъщност така или иначе скоро ще разберам. Играта е планирана за края на първата и началото на втората четвърт на 2003 година.

бор от този да се съгласим да видим нибото на едн кое си умение. Играчът ще се срещне с

ремно оръжие, сензори, предаватели за активни шумения, оптичен камуфлаж, брони, имплан-

Harbinger

Автор: WC Killer

И мало едно време едно място...

Не се знае кое е времето, нито кое е мястото и не е нужно. Синтиланците са нападнати и завладени от инсектицидната раса на симусиданците, които ги избиват, оставяйки живи единствено Баластре и Фараге - заточени на кораба Harbinger (единият вероятно за баластра, другият - кой знае.), които пък някога е принадлежал на земляните, но бива завладян от расата Вантур и уголемен до неузнаваемост, а от първоначалния му екипаж остават трима души, които се обединяват с двамата синтиланци... И т.н. и т.н... историята е оплетена и бозата, а мястото недостъпност. Минавам направо към...

ИГРАТА

Действието в нея се развива именно на борда на "Предвестник"-а, приел безбожно огромните размери на континент. Вие принадлежите на малобройно общество от избягали и укрили се в непристъпните трюмовете на кораба (наречени Пустощта) нещастници, живещи в постоянна предпазливост и страх от патрисуите. Кой сте вие? Имате избор между три персонажа с различни характеристики:

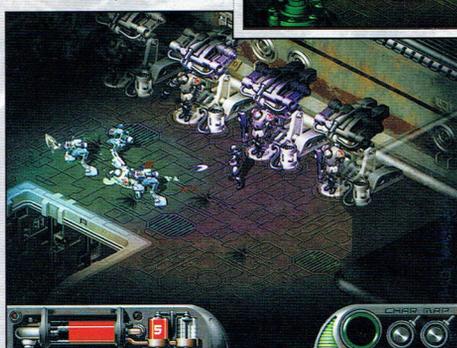
Човек - яко копеле, пуч с главно "П". Хванат да краде оръжия от вантурските складове, той бил заточен в лазерите на "Предвестник"-а, откъдето след 5 години успява да избяга, понатрупа още някой и друг мускул. Стандартно оборудване: лазерна пушка за близък и далечен бой и гва вида мини (тип паяк и ЕМП), които в комбинация с другите му оръжия могат да нанесат сериозни щети на противника.

Gladiator - тежък и тромав робот, рожба на лабораторна програма за подмяна на съзнание, при която умовете на плен-



нищи са имплантирани в мощни бойни машини, с цел постигане на раса от непоколебими бойци, интелигентно реагиращи на всяка ситуация. Загубил гладиаторски бой, Гладиаторът е предаден на вторични суровини, където е спасен от обитателите на Пустощта и освободен от кода си. Огромен и мощен, Гладиаторът сам по себе си е едно "смъртоносно оръжие". Сред малантите му е способността да си създава "син", който да се движи сам и да се демонира на разстояние.

Culibine - представителка на



Производител: Silverback Ent.

Разпространител: Dreamcatcher

Жанр: РПГ/Екшън

Сайт: dreamcatcherinteractive.com

Дата на излизане: 2003

Очаквания: Готими

миролюбив народ, развил способност да управлява заобикалящата го енергия. Изключително ценно създание. Тя се превръща в робиня доброволно, откупвайки със самата себе си свободата на расата. Въпреки саможертвата планетата и народът ѝ са унищожени и пленната кулибинка избягва в Пустощта, насочвайки преди това енергията на "Предвестник"-а срещу новите си господари. Изпънана с гняв тя събира сили за отмъщение. Culibine разполага с гве "търсещи топку" (seeker balls), които обикалят около нея и я прегледват от вразговите. Добре дошла е и способността ѝ бавно да възстановява жизнените си точки, но пък не

може да носи никакви традиционни оръжия. Споменавайки...

ОРЪЖИЯ

Те се делят на три основни групи: за далечен бой, за близък бой и смешени. Ще разполагате и с някои високотехнологични руждзи - това са специални много мощни оръжия,

някои от които дори са специализирани само за определен вид същества. Имайте предвид, че оръжията не са само за ваше ползване - ако някоя хлебарка мине покрай оръжие, което си убива други хлебарки, ще го вземе - дори само за да предотврати присвояването му от ваша страна?

Повече от обитателите на кораба са нервни и реагират агресивно при всяка среща, независимо с кого, така че изследването на кораба има шанс да се окаже правмирно изживяване.



Нека прибавим към това и ван-тирските тежко бронирани, добре въоръжени и съвсем не глупава патрули.

Всеки персонаж има отделна история, диалог и различни...

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С NPC-ТАТА

и съответно - различни куестове. Това, както стана модерно напоследък, се прави с цел да се повиши атрактивността на играта от гледна точка на преиздаваемостта. В зависимост от това коя раса си изберете, някои от NPC-тата ще ви дават допълнителни куестове или пък може да се окажат расисти и да не говорят изобщо с вас. Някои от тях ще бъдат черноборсаджии - търговци на предмети и оръжия. Както във всяко уважаващо се RPG, предметите, които екипирате върху себе си, ще се отразяват директно на външния вид и поведението на героя ви. Пари и предмети ще намирате в сандъците и контейнери, разхвърляни из кораба. През ръцете ви ще минат понове оръжия, предмети и въргейди.



Създателите обещават да налягат висококачествен...

ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ

В главите на лошите. Противниците ви ще взимат решения, които ще зависят от вашите предшви действия, от важността на това, за което се отнася решението и някаква доза произволност. Това означава, че можете да преизрате по един и същи начин колкото пъти искате една и съща карта, но компютърът ще взима различни решения, което променя играта.

Всеки персонаж ще се развива автоматично в зависимост от това с какви врагове се бие. Различните оръжия ще са позволени за героя ви от достигнатото определено ниво нагоре. Интересен факт е, че предметите за лекуване са различни за всеки персонаж.

СЮЖЕТЪТ

е нелинеен - има много възможни начала, много среди и много завършеци. Тъй че - преизграбайте, браатя, на воля. Не съм ви казала каква е целта ли? Че каква може да бъде - да избягате от кораба, да разкриете някакви тайни на планетата отолу, да сплатите някой и друг свят. Или поне себе си.

УПРАВЛЕНИЕТО

ще се извършва изцяло с мишката. Между нивата ще се движите с помощта на скоростни тунели, чийто терминали доста приличат на телефонни кабинки. Вразите също ще нападите с мишката. Ще имате бутон за различните видове специална атака, както и за мини-карта, инвентар и пр.

Говори се за изключителна интерактивност в играта - такава, която

действително ще променя геймплея. Ще можете да я използвате за собствени цели ефективно и това да ви улеснява.

ГРАФИКАТА

Играта е 2D, използваща предварителни рендъри (800x600), които изглеждат великолепно и напълно естествено се вписват в идеята на играта и заедно със светлинните ефекти допринасят за чувството, че сте попаднали в пъстър, но опасен комиксов свят. Усещането се засилва и от "кът сцени" - те тил "комикс". Дори не искам да задръблям колко обожавам 2D-то (да не се чете D-2 обаче) и комиксовият стил.

Това ме кара да очаквам "Превестник"-а с огромно нетърпение.

Всеки любител на ролеви игри, препологам също.



SIMCITY 4

БЪДИ БОГ

Избягавай планини, сътворявай долини и въздигай вулкани, за да създадеш света на мечтите си.

Разменяй градове с приятели, за да разберете чие творение е най-добро.

БЪДИ КМЕТ

Изгради град от световна класа с елементи от реалния свят. Контролирай всеки аспект и виж резултатите, добри или лоши.

Свържи в масивен регион няколко Сим града, делецащи ресурсите и съперничащи си за тях.

УЧАСТВАЙ СЪС СВОИТЕ СИМОВЕ

Наблюдавай как градът ти се оживява с население от Симове в пиковите часове на деня, по пладид или в нощното спокойствие. Постаи своите Симове в своя град, за да разбереш по-добре какво се случва по неговите улици.

WWW.PULSAR-GAMES.COM



Neuro

Автор: Freeman

3 навеш ли каква е причината Neuro да се появи, представена на страниците на списанието всъщност? Да, Вярно е - няма как да знаеш - използвам един от стандартните драматически подходи за привличане на вниманието. И, преди да го изпусна, отново ще взема да ти кажа - просто, ма прещъсссс френд, типичните представители все повече запличват на динозаврите. Ето това е причината.

Добре де, ще поясня. Мислята ми, интимната, е, че изчерпането на жанровете, на което станахме свидетели преди няколко години, доведе до тоталното им омешване, сливане, преливане... абе направо един виртуален секс им се случи на жанровете, искам да кажа. В резултат онез разработчиците се опитват неистово да извратят колкото се може повече жанровата определеност, надпреварвайки се да експериментират с въвеждането на какви ли не гензалини и иновационни идеи. В повечето случаи неуспешно. То си трябва талант, за да си революционер, а за еволюционер - да не говорим. Но да оставим това.

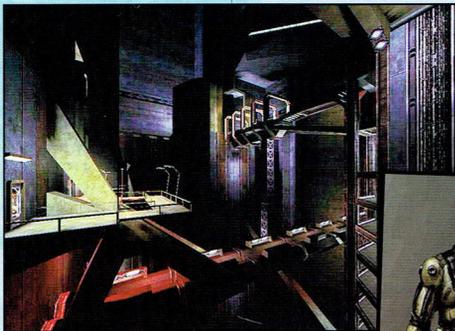
Накратко: Neuro ще бъде един типичен, ама баш типичен шутър от първо лице. Е за т'ва пишем за него. И сега вече конкретно към играта.

Муахахаха! Бъзикам се бе, чакай да ти разкажа един вич:

Едни метълки хванали един пънкар и го попитали само едно нещо: „Ще си пуснеш ли коса, ко-

пееу?“ Е, преди т'ва мамо го понамяляскали-напаяскали, колкото да му извратят още повече прическата. „Не“ - просъязен от уни-

знае почти нищо, но поне е сигурно, че главният герой се казва Крейг Ричардс. Той живее във време, когато човечеството ве-



ление пред усилията им, отговорила пънка. „Ще си пуснеш ли коса, копееу?“ - повторили отново те учтиво, пускайки в действие целия си чар от боксове, вериги, кожене зривни с шипове и прочее. „Даааа!“ - давейки се в съзвиз на гордост от това какви упорити сънародници има, изпуснал пънка. „Колко дълга?“ - попитали металите. „До табанаааа!“...

За пънка

За историята на играта не се

че е разработило напълно нов вид пътуване в Космоса, направило достъпни близките звездни системи. Последвала бурна колонизация. Постепенно колонните ставали все по-самостоятелни и все по-слабо зависещи от Земята, докато се стигнало и до открито заявяването им желание за независимост. Сорго, планетата на която ни забарва началото на игра-

Производител: Revolt Games
Разпространител: RussSoft-M
Жанр: Екшън от първо лице
Сайт: www.3mapgames.com
Дата на излизане: 2003
Очаквания: Средни

та е именно такава колония. Крейг е spionic войник на служба при Земята Конфедерация, хванат в епицентъра на конфликта между Земята и военния клан

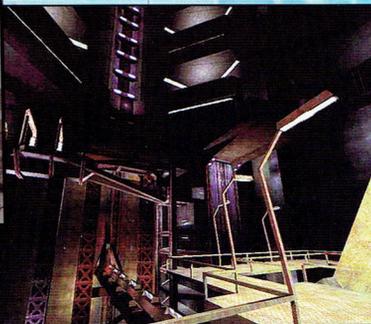
Тройден (Trolden).

Според ранната информация геймплеят ще е изграден върху способността на Крейг да поема всяко живо същество под психиконрол. Доколко то успява да схвана, по този начин ще можеш да се превъплъщаваш в тялото на всеки, чиято съзнание героят ти завладее и да изпълняваш определени задачи с него. Те, както става ясно,

ще са свързани най-вече с убиване. Не разбрах как стои положението с умрянето - ще умира ли съзнанието на Крейг, заедно със съзнанието на пощичения - вероятно точно така ще бъде, иначе не виждам смисъл.

Предполагам си подграбзал, че историята и играта като цяло, ще използвава саибър-пънк среда. Ето какво споделя Сергей Миронов, шеф на проекта, за атмосферата в Neuro: „Ще опитаме да създадем атмосфера, която да остави у играчите чувството при четене на Тибсън или гледане на Матрицата и Ghost in the Shell. Трудно е, но това е целта, към която се стремим.“

И на мен като на пънка чак ми иде да се просъляза. Ха дано! И





за да приключи с този абзац, само ще добавя, че действието ще се развива на две различни планети и на космическа станция. В началото на играта екшънът ще се върти в огромно футуристичен мегаполис, после ще се прехвърли на друга планета, където преобладаващи ще са откритите пространства. Хм, доста амбициозно, досега на съм виждам друга игра, освен Нереалната, която да успява да съчетава добре откритите и закрити пространства и да предлага качествен екшън и в двата случая. Мироноб добавя: „Просто се опитваме да направим игра, която да не надобявя нищо, което сте виждали преди.“ Е, сега вече наистина няма да откажа тази къричка, хлип...

еШкът!

„Луиди кумее!“ - би възкликнал лирическият герой от Ъндърграунд, удавайки атмосферата с дъх на джибри, ако пред очите му се възправят арсеналът на Neigo. По отношение на оръжията авторите ще се опитат да направят златната среда - не е прекалено нито със стандартните, нито с футуристичните пушки. Общо 15 вида, разделени в 4 групи - Леки, Стандартни, Тежки и Специални оръжия. В първите две групи са стандартните Ютии (револвер, SMG, shotgun и т.н.). Интересна новост ще предлага *grenade cup discharge*, което създава обменна експлозия - за врагове в затворени пространства. Най-интересните оръжия ще бъдат в последните две групи, особено в Специалната, но за тях няма информация.

Няма да има ъпгрейди за оръжията, както е в Unreal!

Няма да будиш и извънземни,

мутанти и прочее изродия. Оponentите ще бъдат хора - наемници, наркополазори, войници на милитаризираня клан и всякаква друга сган. Разработчиците обещаваат голямо разнообразие от вражески персонажи.

Говорейки за намяне ще кажа, че кързавата баня няма да бъде смущавана от никакви NPC-та. Никакви такива - вземи тоя и го ескортирай до не знам къде си и гледай да не го пречукат по пътя. И правилно - още не съм срещал игра, в която този елемент да е бил перфектно изпълнен. Явно не му е още времето да се въвежда.

Никакви RPG елементи, развиване на персонажа, постигане на нови умения и прочее булшис.

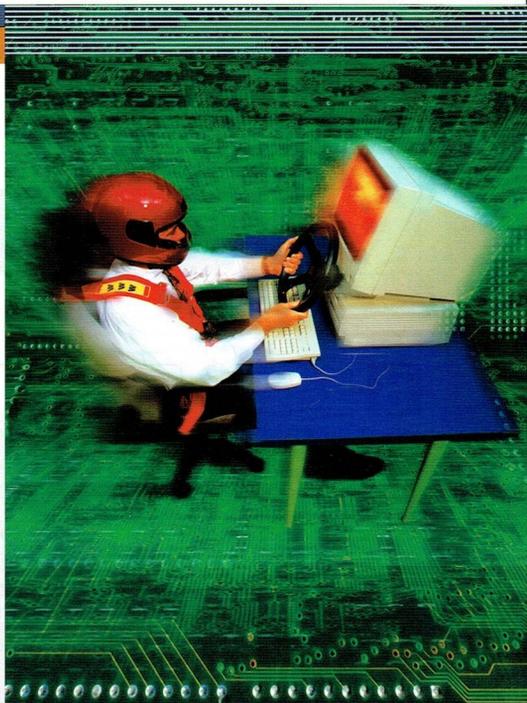
Играта ще е раболоинейна, следвайки точен сценарий. Никакви отклонения - само напред, през труповете. Ох, и подай онзи леген, че тая къричка вече погизна!...

Заклоч...

Е ние... хм, като че ли стигнахме до края. Бе много бързо бе! Загубил съм форма, или пък може би ти си такъв прекрасен, предразполагащ читател. Знаи ли?

Но какво да кажа за край и то да е свързано с играта? Чакай - сетих се. Ще ти разкажа още един виц.

Значи, попитали Шефа на проекта: „Какви ще са системните изисквания на играта ви?“ Той отзоворил: „Оптимальното е PIII-800/128Mb RAM/GeForce3 64Mb, а с оръязани хубости - Celeron 500/64Mb RAM/GeForce2 MX 32Mb“ Къ-къ-къ-къ... но в крайна сметка, ако някой изобщо може да постигне такова чудо, предполагам, че ще са руснаци, така че...



Лятна промоция
20 часа
от денонощието
само за

0.70
стотинки на час

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

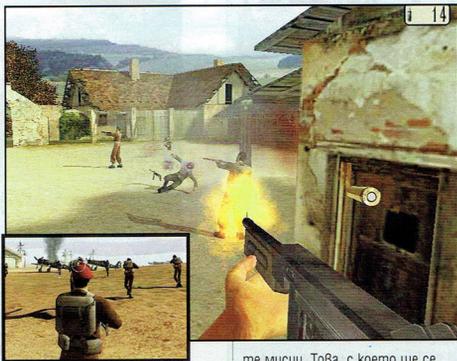
Hidden & Dangerous 2

Автор: Diamond

Втората Световна война. Лейтенант Гари Бристъл е командир на малка SOE (Special Operative Executive) част. Гари е изпълнил блестящо няколко опасни мисии дълбоко във вражеския тил и скоро Германско контрразузнаване схваща заплата, която представлява той. Започва лична вендетта между Гари и висш есесовец - респективно гонител по целия свят: Бирма, африканските пустини, Северна Европа и, разбира се - Русия.

И така вече сме в играта. За всяка мисия, която предстои ще можем да подобриме от един до прима съекилника. Производителите обещаваат уникални умения за всеки от тях, както и развита на ноби skill-ове с нарастващ броя на изпълнените мисии. Те ще припежават RPG-подобни характеристики - безшумно придвижване, змуркане и т.н. Но най-радващото е, че няма да има нужда да останалите, чиято лелеана мечта в повечето игри е да се напъят под дъжда от куршуми и да умрат щастливо за Родину, за Сталину... опааа, грешка - бе за някакъв мъгляви идеали, общо взето.

Играта ще предоставя и контрол над от едно до шест NPC-та, в зависимост от мисията -



Норвежки борси от съпротивата, US парашутисти, цивилни, селяни от Бирма. Щели да се отличават с подобрен ИИ, според Tomas Pluhrik, дизайнер на H&D2. Играта щала да гъмжи от живото - хора се движат наоколо, вършат логични неща.

H&D 2 ще включва 23 мисии и 9 кампании. Мисиите ще изискват извършването на саботаж, отвлечане, кражба на информация и спасяване на заложници, като ще има няколко начина за изпълнение на даден мисия. Изборът ще предопредели бъдещи-

те мисии. Това, с което ще се сблъскаме в следващата сцена-ри, понякога ще зависи от това какви сме ги вършили в предния.

Ще ни е предоставена и прилеглията да избираме между first или third person изглед, както и между класическия стил, наблюдаещ на тактиката - познат от Commandos или на екшъна - да избием всичко, дето мърда.

Говори се за много интерактивна среда - край с бронирани прозорци, от които при обстрелване с танкови снаряди ще се отронват по няколко жалки парченца!

Като заговорихме за танкове - всяко превозно средство

Производител: Westwood Studios
Разпространител: Take 2
Жанр: тактически екшън
Сайт: www.hidden-and-dangerous.com
Дата на излизане: април 2003
Очаквания: Средни

во в играта ще може да се използва - камиони, кораби, подводници, самолети, някои от първите хеликоптери в света, хидроплани, както и германският Тигър.

Играта различа от Insane II engine, същият, който фирмата използва в Mafia: City of Lost Heaven.

Обещанията за огромни нища, във всеки един момент ще могат да се рендерират по 300 000 полигона, без забавяне на играта. Производителите са наели няколко истински конта-терористи и актьори за motion capture-а. Звучи най-малкото обещаващо!

За Мултиплеъра се знае само, че ще напомня Half-Life-ския и ще има 9 режима, в които ще могат да се избират и картите от single player-а. Една от възможностите е връхновена от CounterStrike - гва отбора, които избират страната на Съюзниците или Оста.

Е, като хора, наслушали се на достатъчно обещания, ние просто ще почакаме до април и ще видим...



Heroes 4

Българска версия

Автор: Freeman

Не бе, не бягай. Ела да поседнем за малко. Ето тук, край лагерния огън. Има място. Тази вечер имам нужда да поговоря с някого. Няма да те задържавам дълго. Една страничка време. До вечерта войоуах. Загубих приятели. Добри приятели. Сега съм сам - с миналото, което утре вече ще е легенда. Сподели умората ми пътичце по страниците. Не бягай. Оръжието си почива, заситено с кръв...

Ако си учучен от появата на Heroes 4 отново на страниците на списанието ни сега е моментът да поясня. Тук няма да си разговор на дълго и на широко за играта, която чакахме години наред и която остава противоречиви чувства в мнозина от нас. Това вече го правихме преди. Тук си, за да прочетеш за локализираната ѝ версия.

Преди да се спра на нея обаче, съвсем накратко ще припомним основните факти за Heroes 4.

Тя е походова стратегия, наследник на Heroes of Might and Magic 1, 2 и 3.

ЗДО направиха смел завој, променяйки концепцията от преходните загледва в драстично. Системата на магии и на развитието на героите, градовете и сградите в тях, рашите. Премахнаха ъпгрейдите. Това, а и много други неща, потомкова промениха играта, че мнозина побързаха да я отпрекат. Аз обаче съм на мнение, че ренесансът на Heroes 4 твърдба предстои и Gamers' Workshop ще направи необходимото, за да се случи това. Основната ерешка на ЗДО беше, че избързаха и пуснаха играта без Мултиплеър и без random map едитор. Това просто я уби. Сега вече има patch, който добавя Мултиплеера, експанжънт The Gathering Storm също го съвържа. И експанжънт и картката се

локализират в момента на български от Пуксар. Допълнението скоро ще бъде качено на сайта на фирмата, откъдето всички закупили си българската версия ще могат да си го изтеглят, за да могат да играят в мрежа.

Колкото го random map-а, ако се върнем години назад ще си спомним, че и Heroes 3 се сдобри с random map чак в експанжъна Armageddons Blade, а в последвалия Shadow of Death той отново бе премахнат. Така всички, които различаваха да запазят трълката към играта, използвайки случайното генериране на карти трябваха непременно да имат Armageddons Blade. Тънките сметки на маркетинговия отпел на ЗДО са повече от прозрачни и честно казано съмърят, но кой съм аз, че да ги съдя.

Личното ми предположение е, че в следващия експанжън ще има добавен random map едитор. Точно тогава ще се реши дали играта ще живее или ще умре. Но поне вече имаме Мултиплеър. За него ще четем в следващия брой. Сега няколко думи по темата.

Ще съм кратък.

Локализираната версия на Heroes 4 е пример за това как трябва да се прави нещо подобно.

Играта е великолепно озвучена. Работата на локализиращия екип е достойна за уважение и напълно отговаря на буската класа на заглавието. На фона на бъдещи насмешка жалки примери като Paradise Cracked тя е като Tutanog и Троглолугит. Процавай за импулса. Преводът, имайки предвид кой хора стоят зад него, е най-гоборото, което на тази игра

можеше да ѝ се случи. Наммам абсолютно никакви забележки, в което и да е отношение. Преди да приключа ще сполея само още едно свое впечатление. Играл съм англоезичната версия, сега изиграх и българската. Чувството, което остана след въдето просто е различно.



Freeman



Не бих се определил като "дърт геймър". Не защото не съм дърт, в зашто се занимавам с игри от едва около 5 години. Като просто устроен човек съм стилия се екшънните. Стратегиите също. Незабележимо в геймърството ми единственото не оставяло жажрове, но се случва да се заиграя с някои спортни итрички, къде се на Moto Race-та, че даже на такива елементарни представители на ролевия жанр, като Diablo 1 и 2. По-сложните RPG-та ми идват в повече. Ще опитам да изреда част от игрите, които считам за ЕМБЛЕМАТИЧНИ и ЗАДЪЛЖИТЕЛНИ за всеки почитател на любимите ми жанрове.

Преди това обаче само едно име. Quake 2! Безапелационният ми лидер в мултиплеър, икона и... точе!

Що се отнеся до мен - по-добре игра няма, съмнявам се и да има. Не мога да подмина типичните заглавия като: Doom, Quake 1 и феноменалния Jedi Knights: Dark Forces. От близкото минало възпяват могаши снаги Sin и Half Life, един недооценен игра с брилянтна атмосфера - Requiem, размазващият Soldier Of Fortune, Великият Unreal!

Минаваме на вълне Third Person: Tomb Rider 1, MDK, Heretic 2, Blade Of Darkness, Drakan, Max Payne. Без никакво колебание Blade Of Darkness е моят номер едно.

В списъка на стратегите се подизкават AOE, Heroes 1, 2, 3, Dungeon Keeper, Ground Control, Homeworld, Dune! CSO! StarCraft! Warcraft 1, 2, 3!

Твърде много са заглавията, за да не пропусне някои. Ето ще няколко: Myth, Battlezone, Giants, Sacrifice, Re-Volt, Caesar 3, Moto GP, Diablo... И разбира се... Earth Worm Jim!

Намирам обяснение за това, че локализираната версия ми остава с много по-добро впечатление от самата игра, единствено във факта, че като човек трудно спрабвях се с английския тя ми позобла по-пълно да вникне в историята. А може би просто от позицията на времето и полюбван от алисата на достъпностностности игри напоследък, нещата вече ми изглеждат груах. Каквато и да е истината обаче тя не променя безусловната истина, че в този си вид и с възможността да изтеглиш локализиращия patch, добавящ мултиплеера, Heroes 4 е едно великолепно заглавие.



Геймплеї

IC е стратегия в реално време - комбинация между Starcraft, Evolve и Age of Empires. Сборен образ, съчетаващ динамиката, идеята и възможността на тези три заглавия, оставащ уникален сам по себе си.

Кампанията е съставена от 15 мисии, разпредени върху 12 острови по целия свят. IC се играе като всяка подобна страте-

гия, но създадена за тази цел лаборатория. В началото ще разполагате едва с няколко животински ДНК вериги, но с напредване на играта, те ще достигнат до 53. Възможните комбинации възлизат на 40 000 – естествено така и не можах да ги изпробвам всичките. Идеята е създаването на армия по ваш вкус, чрез смесването на положителните и отрицателните качества на ДНК донорите. Така например ако смесите вълк и пор-сункис, се получава нещо от рода на „вълкопор“ – т.е. силата на вълка, обогатена със способността на порца да отгледя специфична, неприятна

комбиниран основни качества като *захапка, нокти, атака с крака, ударна сила, обхват, звукова атака* и т.н.

Обвен основните характеристики те притежават и специални такива, отговарящи на всеки различен вид, примерно *Закопаване, Летене, Унищожаване на барериери...*

Пример: комбинираме вълк и леминг (буд еризач), от страна на вълка имаме **Pack Hunter** (ловува в глутница, което осигурява на създадено бонус върху щепата, когато е в глутницата) и **Bite**, а от страна на леминга имаме **Digging** (възможност за зако-

Историята

Годината е 1937, време на романтика и приключения. Вие сте **Rex Chance** – пътешественик и военен журналист. Прекарали сте живота си изследвайки пустошта на Африка, замедените пространства на Антарктика и непроходимите джунгли на Амазония. Видели сте всяко живо същество на земята... или поне така си мислите, когато получавате писмо от своя отпадна изгубен баща. В него той моли да се срещнете. И така, отправяте се право към остров **Isla Veritas** в Южния Пасифик, където баща ви работи за богат предприемач на име **Upton Julius** и разработва т. нар. технология „Сигма“, позволяваща смесването

на гените на различни същества. Но започналото като съвместно начинание, скоро се превръща в конфронтация и война, в която основно оръжие се явяват... муташиите. Няма да ви разказвам повече, ще ви остава сами да се насладите на историята. Ако сте гледали филма „Островът на д-р Моро“, ще намерите много общо в атмосферата на играта. Но въпреки, че всичко ще ви се стори познато, то е преразказано по своя неповторим начин, така че тръпката да ви държи до края.

Тук е мястото да ви представя и **Lucy Willing**. Тя е учен и колежка на баща ви и смята, че „Сигма“ може да подпомогне развитието на науката. На нея ще дължите живота си не веднъж по време на кампанията.

И така, да започваме.



гия – събиране на ресурси, стрелене на сгради и единици и бой до посиняване.

Ролята на **Rex** в играта е да събира генетичен материал от различни животни, които ще можете да комбинирате в специал-

миризма, която кара противника да се бие с нежелание – лъгния си е, ама си е моя“. В началните нива това е един силен противник. Съществата



то за електричество е необходимо изграждането на т.нар.

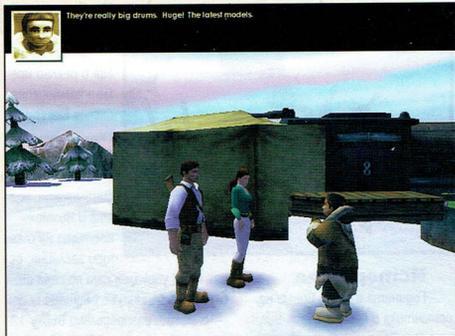
Lightning Rods. За добива на ресурсите в началото ще се грижи **Lucy**, която се оказва една доста якичка мома и мънке кофите с вълчица като същински докер. В това време **Rex**, съвсем гджентълменски си развива „**буин**“ по картата и дебне животинки, за да ги краде ДНК-то. По-късно ще имате възможност да създавате чернороботици, наречени **Henchmen**, които да

отменят дамата от тези типично мъжки задължения като добив и строеж на сгради. Те са еквивалент на неоните от **Warcraft** – работници и боини съчетани в едно. Освен това **Lucy** е добра крадла на технологии и саботьор на противникови сгради.

Като начало, в кампанията ще ви бъдат поставени задачи, свързани с добив на генетичен материал от различни животни – вълци, тигри и т.н., което – както казахме – е работа на **Rex**. Той не е боина единица и в практически безащитен срещу атаките на противника, затова през останалото време го връщате в базата. Същото важи и за **Lucy**, когато я пращате на мисия (при-

нерирате съществата. За създаването на летящи или водни единици, ще са ви необходими **Air Chamber** и **Water Chamber**. Те са по-скъпи и изискват по-високо ниво на развитието. Електричеството, вторият ресурс в играта, се добива по два начина – в началото строите **Lightning Rods** (ермоотводи, събиращи електричество), а в последствие и генератори – **Geysir Generators** (използват парата на гейзерите за създаване на електричество). Генераторите могат да се усъвършенстват, като с всеки ъггерейв КПД-то им се повишава.

При първа възможност е наложително да завладеете нови находища. Достатъчно е да пра-



Amplifier – сградата, в която ще ъггерейввате животинките. Това става по няколко показателя –

скорост (*speed*), ръко-, или в случая по-скоро *лапопашен* бой (*melee attack*), здраве (*hit points*), радиус на видимост (*sight radius*), атака от разстояние (*ranged attack*), защита (*defense*).

Нива. В **IC** се ъггерейва практически всичко, от сградите до едини-

ри специални оръжия. Във върховният си блясък един работник добива двойно повече ресурси, лекува армията, управлява... хеликоптер и маршрута вражеските единици. Последното способности „за-разяването“ им, така че при движение по картата можете да го следите и да виждате това, което и то вижда. Единственият начин за пренасяне на армията от една точка до друга, е **Hel Pad** – площадка за кацане. Достатъчно е да вземете един работник да го вкарате в хеликоптера, и voi la – имате си транспорт. С негова помощ можете и да шлюпирате врага, както и да строите сгради от въздуха. Доста забавно е да видите, как работник-пилот се прикрива към едно въже и убива с главата на-

долу с чук в ръка. Бляганята идея! Благодарение на нея неведнъж успях да направя засади с **Soundbeam Turrets** – кули, използващи ултразвукова технология. Ако бъдете нападнати по земя, достатъчно е да разположите армията си в близост до тях, така че вра-

жеските единици да понесат двойно повече заубу. За въздушна защита подхождат са **Air Turret**.

Графика и звук

Колкото и в **GW** построено да изтъкваме първостепенната важност на Геймляе, не можем да се противопоставим на факта, че визията и озвученето все повече се превръщат в съществен фактор, по който се оце-



мерно саботаж на сграда) е добре да ъггерейввате подповащ ескорт. Мислите следват сложната линия и са свързани предимно с разрушение на в **Chamber** вражеската база или добиването на нова технология. Регулярно ще се изпращате срещат т.нар. „**босове**“ – доверени типове на злодея **Upton Julius** и техните армии от перфектно комбинирани гадинки.

Една типична мисия се развива по приблизително следният начин:

Започвате само с лаборатория и двамата герои. Пращате **Rex** да събира генетичен материал, докато **Lucy** се зърби със строенето на сградите, а „черно-работниците“ копат вълчища. Най-важната сграда след лабораторията е **Creature Chamber** – в нея комбинирате ДНК-тата и ге-

тите един работник и армия (за всеки случай) на мястото и да построите **Workshop**, след което го оставяте да добива ресурси. С помощта на **Workshop**-а, ще спестите размотаването на работниците от мините до лабораторията (и което е по-важно – ще се почувствате изчерпателно, компетентно, забавно, актуално, акуратно, надежно, правилно и вярно информирани за случващото се в света на игрите... о, но това беше за един друг **Workshop**, лардон – бел. рег.).

Забележка: Не можете да построите нова лаборатория – ако единствената, която имате бъде унищожена, играта свършва.

И така, стигнали сме вече донякъде, идва ред на **Genetic**



ците. Нивата на развитието са пет, с което напомним **Age of Empires**. Постигането на всяко следващо ниво на единиците предполага и нови сгради, които трябва да строите. Нещо интересно и различно от другите стратемии е това, че работниците ви всевсем не са оразначени до събирането единствено на ресурси. Ако построите **Clinic**, ще имате възможност да ги превърнете в сериозна боина единица и до-



няват игрите. Днес, когато разработчиците се опитват да върнат завладяваща атмосфера и чувство за съпреживяване в загладялата си, ролята на графика и звука е решаваща.

Въпреки, че в 3D IC изглежда красива, при това енджинът ѝ е дотолкова оптимизиран, че за да се насладите в пълна степен на прекрасните гледки и ефекти, не се налага сериозно ъпгрейдуване. Дори на машини под 1Ghz играта върви перфектно на максимум настройки. Моделите са много добре анимирани, текстурите - превъзходно нарисувани. Единственото, с което мога да ги сравня е Warcraft 3, с едно единствено изключение - при сблъсък на огромни армии го няма това неприятно накъсване, от което човек губи контрол над единиците си.

Музиката, която ще ви посрещне в ментото е добре композирана и създава автентична атмосфера, а съчетана със звуците в реалния геймплей, спокойно може да се пише един голям плъс на създавателя ѝ.

Тук игва и следващата голяма червена точка - едиторът! Играта ще има възможност да използва модове. Може би това е отклонена вратичка за следващ експансион, кой знае. Представте си с например комбинация на хора с животни... актуално. Във всеки случай енджинът спокойно може да послужи за основа на цяло следващо поколение стратегии в реално време - спомнете си само Neverwinter nights.

Мултиплеър

Всички знаем, че ако едно загладие иска да се забържи дълго време в класиците, то трябва



да предлага наистина качествен мултиплеър. Сигурно ще попитате: "Добре бе, това хубаво, ама и тук ти трябва да пишеш нагоре надолу, за да събъриеш генетичен материал?" Споко. Ще ви бъде спестено малоумното обикаляне. Опцията Army Builder предлага възможност за създаване свои уникални единици, от всичките 53 вида животни и след това да ги използвате срещу своя противник. Единственото, което трябва да направите е да ги себвнете, и токоз - Вашата лична армия е готова за следващата мрежа.

Хит: Когато започнете да подготвяте кръстоските си, в никакъв случай не се стремете да са само най-силните. Спомнете си какво казахме по-горе. Всеки мутант отговаря на дадено ниво и изисква определени ъпгрейди, технологично време и ресурси, преди да можете да го

Black Wizard



Здравейте приятели! Под псевдонима Black Wizard аз подизавам аз - Борислав Митков. Като гледам снимката, май само затворническия номер гласва отгледу. Не значи дали мога да се определя като

"старо куче" по отношение на игрите, но те заемат голяма част от моето съществуване през последните 10-12 години. Ако говорим за игри с атмосфера, в която се потапяш и от нея не ти се излиза, то моята стигамъ са тактическите шутери, подплатени с много история. На първо място - Operation Flashpoint, Rainbow Six, Ghost Recon, S.W.A.T 3, Battlefield 1942, Jedi Knight (последното не е тактически шутър, въпреки...)

Тези, които променят гейм-индустрията - Wolfenstein, Gemstone Warlord, Лубими стратегии - Homeworld, Ground Control, Stronghold, Close Combat, Sudden Strike, Medieval: Total War, Rebellion, Fleet Command...

Симулатори - Flenker 2.5, IL-2 Sturmovik, 688(1) Hunter Killer, Sub Command, Panzer Elite, Silent Hunter, Longbow 2 и т.н. Накрая, но в никакъв случай не на последно място, ролеите игри - Neverwinter Nights, Baldur's Gate, Fallout.

С нетърпение очаквам Knights of The Old Republic. May The Force Be With You, Always!

произвегете. А дотогава, кой ще лази базата? Противникът не спи...

Режимите на игра са три: **Destroy Enemy Lab, Destroy Enemy Base и Hunt Rex.** За първите два е ясно, унищожавате лабораторията или базата на врага и победата е ваша. Последният режим обаче е най-интересен. В него всички играчи разполагат с по един **Rex Chance**, и единствената цел е да го опазите жив до края на играта. А тя свършва, веднага щом вашата армия от кръвожагни, мирнещи на пот и урина, кошмарни създания се доберат и до последния противников **Rex**, разкъсат сладкото му, крехко телце и изпият още тръпнещия живот от кръвта му. Ммммм мразим ги, безценни!... Оеле, май умопомраченето си казва тежката дума...

Изкуствен Интелект

Той, да ви кажа, ме кара да се чувствам като във вана със шампанско. Леко несигурен, с рруез думи - никога не знаеш дали пукащите наоколо мурчурета са следствие само от шампанското или и физиологията ти си е казала думата, гето вика Бай Ганьо - "човешкита си е". Но да не се отклоняваме, така както например имат навика да правят понякога единиците ви - седят си в близост до мелецито и хич не им

екстри, които дават бонус на Вашите войски или причиняват неудобства на вражите. Например - облак, който прави противника бабен и т.н.) също изисква личната ви намеса. А при елементите мелеца е малко трудно да определите къде са лопуше и къде - Вашите.

Що се отнася до поведението на противника - учуви ме неистовство му желание да се бие до смърт, въпреки явното превъзходство от моя страна. Спомнете си **Warcraft 3**, там като устемте, че губи врагът се оттегля към най-близката си база, за съжаление тук това не се случва.

За накрая оставих личното си мнение. **Impossible Creatures** е една превъзходна стратегия, конкурираща най-добрите бранша. След срещата си с нея се чувствам душевно задоволен (това, колега, е разликата между **жените и игрите - с първите е много по-важно да си физически задоволен... мухахаха - бел. ред.**). Показателен за начина, по който са се справили разработчиците е факта, че аз - като един доста неапативно настроен към 3D стратегиите човек - останал впечатлен и очарован. Въпреки новатавативните си игви играта се усвоява лесно, предлага интуитивен интерфейс и динамика. Това, което е останало непознатно



пука, че събратята им биват изляждани. Това изисква да ангажирате доста пълно вниманието си с тях - да ги наблюдавате да не хукнат на някъде или да попаднат в засада. Освен това активирането на специалните умения на задиците (повече от от създанията, освен физическата атака имат и допълнителни

за много загладие - постигане на баланс между оригиналност и геймплей - в IC е реализирано сякаш с лекота.

От сега мога да кажа, че ако **Relic Entertainment** не надгнат себе си с предстоящото продължение - **Homeworld 2**, IC ще се превърне в игра на годината... в личната ми класация, разбира се.

ната София Блейк, чиято молба да разсвеща смъртта на стесна и в стелуза и, убити по особено жесток начин в парижки хотел, както и знойният и сексапил, бързо вкарват Густав отново в играта.

Следва обикаляне из всякакви затъпнати къпчета, разговори с очевидци и заподозрени, събиране на доказателства, тук-там някои по-напрегат моменти, обрати и накрая – финалната

чии в отчаян опит да надхитрите авторите, нито пък ще решите безсмислени пъзели. Всичко зависи от правилното провеждане на диалози и събирането на улики. Допък добре, но *базирани* те на *диалози загадки* са умолпорачително лесни. С малки изключения, всички се свежда до изчерпване на възможните фрази, при което получавате нова улика или локация върху картата.

Събирането на улики е по-ин-

на полицията за всеки ваш хог. В зависимост от това до каква степен сте се забъркали с куките в края на играта (именно там!) ще можете да изберете един от три алтернативни завършека – един щастлив, един поносимо добър и един нещастен. Понеже е възможно да отключите и трите едновременно, нищо не ви коства да се запънете преги финалната развръзка и да ги изгледате и трите поглед...

Смъртта прочете номера на стаята, сетне надяна маската. Гладката, блага като кост пластмасова повърхност се сля с лицето и го погъна. Духът на маската, скрит в гротескната птичя форма с дълъг, заострен клюн, облада ума. Усетил прилива на енергия. Решителността се възбурна. Беше като спринцовка с наркотик, забита право в мозъка. Смъртта без лице бе ситър без скрупули, без съвест, без съмнение, без страх. Съществуваха единствено целта и трипката. Бяха го изпатили да вземе една стаята. Не му казаха как, а и не бе попитал. И Смъртта сляташе да стори това по своя си начин.

Той извади острието от джоба, а след това протегна длан да почука...



развръзка. Класика. Благодарение на зения на сценаристите, фбулата в PostMortem далеч надхвърля стандартните квест-тарджишки бози. Заформия се изключително заплетен случай, сюжетната нишка криволича, заблуждава в мизогве на бавно развитие, а след това рикощира хаотично като заблуден куришуи. Историята е интелегентно написана, великолепно балансирана, просмукана с мрачния реализъм и лицемерие на декадентската, буржоазна света...

Ръкавицата се плъзна леко по паралета. Контактът с реалността ѝ бе необходим. Без да оставя следи, тя се олегда наоколо. Стълбища, коридори, безмълвни фикуци в порцеланови саксии във всеки сенчест ъгъл. Женски смях, мелодичен и хрисим, някъде в края на коридора. Чистота и порядък. Невинно спокойствие. Ръкавицата продължи своя хог до края на паралета, сетне се скри в джоба, когато я очакваше пронизваща жила на стоманата. Не бързаше за никде. Имаше цел.

Стая 507...

Дори когато е напълно облаган от великолепието на една история, добрият рецензент на куестови не трябва да забравя, че солта са загадките. Тук Post Mortem се справя сравнително добре. Няма да събирате стотици битови предмети и да ги използвате по най-невероятни на-

терсената част. Още в самото начало ще поларнете на една от тях. По събираните описания от очевидци трябва да изградите портрета на престъпникът от набор различни лицетни елементи, по подобие на полицейски Identikit. Оказва се обаче, че авторите са се престарали в бройката. Загаката трудно може да се реши без решение изтеглено от Ин-



тернет, чийтърски поглед в директорията са графичните ресурси или няколко часа прекарани в налучване.

Има и още нещо, което си струва да се спомне. В някои ситуации ще имате възможност да резарите по различен начин и изборът ви да пласне историята в една от три възможни насоки, всяка завършваща по различен начин. Всъщност цялата „свобода в избора на развитие“ се състои в това да решите да гадете или не информация

И понеже останах няколко реда за завършек, ще споделя впечатленията си от техническата част на играта. За изисквания няма какво да си говорим, те са стандартно ниски за жанра. Графиката е смес от статични двуизмерни фектори и триизмерни персонажи със съмнително качество. Комбинирането на двата стила е зле направено и с реку изключения те въобще не си прават. Движенията на триизмерните персонажи са еднообразни. В резултат ще наблюдавате как

Chappy



В моя случай всичко започна преди около 16-на години. По онова време компютърните клубове към бившите докове на техниката и младежите играеха роли на трамплини за младите поколения към

света на компютрите и игрите за тх. Игрите бяха малко по-бавни, но затова пък запомнящи се – вначата Tetris, класическата Pacman, сложената стрелкалка Bolt,

Paratrooper, Karateka – великолепната кинематографична аркада на Джордан Мекнер, Artillery (преадното на Worms), Moon Patrol, Super Rabbit, Gold Rush, Hard Hat Mack и т.н. В геймър бие преадряхна именно две от тях – Robot Odyssey и The Guest. Първата е аркадно-логическа игра, в която управлявате робот, който трябва да събере разпильни из дадено ниво елек-тронни елементи и да изгради и програмира други се-вободни роботи. Играта бе замислена като обучаваща програма за елементарна електроника, но с гениална концепция и геймплей. В нея открих, че за реовам не толкова игрите на рефлекса, а на ума – бавни и комплексни. Втората игра едва ли има място да представя – типичен куест със статични картинки, в който действията на персонажа се пишат с думи. Тази игра отвори очите ми за приключенските игри и напълно затвърди предпочитанията ми в този жанр, за който по ирония на съдбата ми се налага да пиша в последно време на страниците на GW. И като финал – играта която ме повлия в зрялост фон на ролевите игри се появи едва след години по-късно – Ultima 4. Имаш над 940 часа геймплей! За какво ви говори това? Или за слаб играч, или за страстно изживяване!

Густав кръстова ръце около петдесет пъти при всяка своя фраза в рамките на един дълъг диалог. Музиката може единствено да бъде похвалена, в нея е събрана есенцията на мрачната поиг атмосфера на играта. Мелодичите са малко, но толкова добри, че рядко втръсват. Гласовете ме оставаха със смесени чувства. МакФърсън е озвучен от първия англоговорещ дебел, който Microids са могли да наемат за жълти франкове. От друга страна френските персонажи, особено здравеяк Хелюун, имат железен акцент и са с ред големи попанения.

И това, комай е всичко, което може да се каже за PostMortem в рамките на тези страници. Играта е противоречива – ако може да прегатитеме грозната графика и няколкомоти кучи загадки, ще се насладите на добра кроялка. И не прекраяляйте се наравията – живейте не винаги е изпълнен с чудовища, които само торпят поребта си жертва. А сега трябва да ви оставя, защото на вратата се чука...



SimCity 4

Автор: **Diamond**

От какво се нуждае един качествен икономически симулатор? Няколко неща, според мен – богата, подробно разработана концепция, разнообразие от възможни решения и опции, удобен – интуитивен интерфейс, и добра графика. Събрано накуп това означава само едно – много труд, изпипване в детайли – до последната керемидка върху покрива на сградата.

Сега си представете, че екшънт работещ по новото SimCity е имал похвалното желание да създаде най-добрата игра в жанра, да положи нужните усилия. Представете си и как на всичко това извънжъж се казва: „Стига толкоз, сроковете са съкратени и до седмица играта ще се пуска на пазара!“

Какво би се получило? Ни повече, ни по-малко от SimCity 4. Защото играта действително е най-добрата от серията, но остава впечатлението за нещо недовършено. Повод за това ми umožно заключение дават не само двата препуни tutorial-a, от които новак в жанра не би добил ясна представа, липсата на кампани и прочее, но и фактът, че много от нещата, които се очакваха така и не бяха реализирани. Но замълчи сърце... да се захванем с анализ и маляк справки.

SimCity

За непознатите с поредицата се налага няколко въвеждащи изречения. Игрите от SimCity представляват икономически симулации. В най-общо лични играчът влиза в ролята на... принципно следва да кажа *кмет*, но по-подходящото определение е

бог. Целта е да се съгради функциониращ град с действаща икономика и проспериращи, щастливи жители. Понякога от самата нула. Последното включва дори изграждане на ландшафта. Играчът си избира терен, прокарва реки или канали, издига хълмове, полага крайбрежни пясъчни ивици (ако реши, че градът ще има излаз на море) залесява гори, населява ги с животни – всичко, за което се сети или играта сама му подсказва. С други думи – има свобода да моделира и нивелира картата, както му е угодно. И ето появяват се облите теми на хълмовете, като рани по ко-

Рейтинг 7.5

Графика:

Звук:

Геймплей:

Изкуствен Интелект:

Мультиплеър:

Производител: Maxis
 Разпространител: EA Games
 Жанр: Симулация
 Сайт: simcity.ea.com
 PC: PIII 500, 128MB RAM, 16MB 3D Video
 Брой дискове: 2
 Сложност: Средна
 Ценност за жанра: Средна
 Време за усвояване: 1 час
 Масовост: Ниска
 Причина на: Серията SimCity

дига островът на мечтите ви – палмички, топли и красиви плажове, още по-топли и красиви тувземки с шоколадов тен, облечени единствено в ослепителните си усмивки и огърличките от раковини... Хм, добре де – не се раз-

мечтавайте толкоба. Когато всичко е готово започва изграждането на града и задоволяването на прическите на обитателите му. За целта е нужно не да се заселят в него. Нещо трябва да ги привлече. То се нарича инфраструктура. Ако я създадете симовете ще дойдат, ако я направите добра – ще останат. Угобни пътища, формирани перфектна транспортна мрежа – те са кръвоносната система на града и задоволяването на индустриални и жилищни квартали, училища и здравни заведения, супермаркети и магазини, атракциони, паркове, места за спорт...

С това нищо не приключва обаче. Предстои да се справи с престъпността и замърсяването на околната среда, да осигурите добри училища, безупречно здравеопазване, подходяща бизнес среда и куп още неща. Ако се провалите градът ви просто ще се обезлюди, баровиштите и интелектуалците ще напуснат, приходите от данъци и такси ще спаднат, икономиката ще се срине. Всичко ще помръкне и потъне в забрава.

Това най-общо представлява



жата на земята зейват дълбоките гърла на каньоните. За секунди по тях се отпечатват последиелите последствия от ерозията. Вие сте масовно-ниш! Искате да живеете на остров? Нищо по-лесно. Хоп! Сред океана се въз-



ват игрите от SimCity серията. За да ги играете най-важно – има само един ресурс – парите. А изборчетата, от които те изтичат са жителите. Грижата за тях е на първо място!

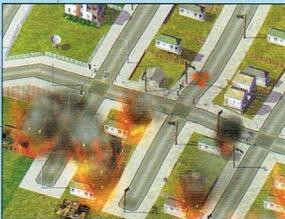
А сега да отправим поглед към SimCity 4, което режимище на игра са три – **God mode**, **Mayor mode**, **My Sim** и аз ще ви ги представя в същата последователност.

Be God

Трансформирането. Мечта и ежедневие...

Освен при подготовката на ландшафта (стана дума по-горе) от божествените си привилегии можете да се възползвате и по време на стошката игра.

Да вземем например **ей оня особен досаден сим**. Същия, да – който с постоянното си хленчене и



капризи ви отвъд нервите вече втори ден? Дигнали сте му нерника нали, само да ви пагне...

Ееех, ама какво нещо е животта, какво нещо е късметът понякога? Посред бял ден да те ударят мълния! Ей тъй – на улицата, както си вървиш и мърморявщи под нос клетви срещу клетва. Е, поне роднините ти няма да се охарчат за скъпо поребение, ня-

кой от тях ще мине, ще позамете пепелта, ще я събере в бурканче, ще прибере още димящите ти обувки и топки.

Но защо да играем на дребно? Я погледете оня квартал, в който въпреки усилията да поддържате силен полицейски участък престъпността провължава да се върти. Писна ви от това, нали?...

Опа Торнаго! (А може и Метеритен дъжд, по желание...) От къде ли се взе? И как акуратно върлува само в граничните на този квартал, опустушавайки го, докато не остави камък върху



камък. Интелигентно природно бедствие? Едва ли! Надали разумните стъпци ще са следващият еволюционният скок, който ще замени хомосапеленса на върха на хранителната верига.

Или пък, като сме тръгнали да пиламе грубичко... ами тоя град всъщност хич не ви радва. Въобщо не е това, за което сте си мечтали. Колко хубаво би било да го нямаше, да можехте да започнете отново, на чисто...

И тогава опустошителни природни катаклизми се пробуждат и изпирват Тауна от фейса на Фърт-а!

От казаното дотук сте пограбнали, че можете не само да задействате бедствията, но и да посочите къде да стоварят пораженията си те. Най-интересната напаст, която можете да хвърлите върху града си е гигантският извънземен робот. Неговото появяване неизбежно води до това вечно опакващите

се от какво ли не Симове да замъкнат. Да ви кажа, понякога – уреден град, който те постоянно за нещо крптухва, а полицаште и пожарничкарите прекарваха дните си стачкувайки – не работат, а Звеззда на Смъртта да има щях да им я изпратя.

Жалко, че я няма Гоздила от предишните части...

Хит: Бедствията понякога са наложителни, но се отразяват на бюджета – застройването после изисква средства. Прибавяйте го метеритен дъжд в неоправимо замърсен индустри-

лен район само ако сте уверени, че казаната може да поеме последиците.

Be Mayor

Ежедневието на кмет не е работа за мързеливи хора.

Ето – цял град чака да бъде изграден от нищото – жилищни, търговски и индустриални зони, болници и училища. Полицейски участъци. Дори само прокарването на пътущата и канализацията граничи с произвеждане на изкуството. Шедьовър от мастирвали и улици, прелези, надлези, симетрично подредени електрически стълбове. От страни са нацацали къщи, жилищни блокове, административни и търговски сгради. По крабрежието са се ширнали плажове...

Хит: Само грижливо оформление на релефа може да го поволи. Шом напуснете режима **God** и преминете към **Mayor** големи изменения могат да се правят само ако се унищожат всичко построено.

С разрстването на града





поддържането на имиджа ви на обичан кмет се превръща в консулране по ръба на острието. Вслушвайте се в оплакванията на жителите, попитайте всяко късче информация. Не бива да пилеете пари напразно, но от друга страна трябва да извършвате планирането със смелост и размах, и най-важното – с мисъл за бъдещето. Принципит на развитието на града е познат от предишните части, интерфейсът е интуитивен, цялата необходима информация се намира бързо и лесно. SimCity 4 предлага изцяло нов начин за общуване със Сим нацията. Градовете вече не се играят в изолация. Вашият град е част от вътрешно свързан регион от градове, които контактуват и зависят един от друг. Можете например да вземете заем от съседите си при нужда – максимумът е 2 000 000. Играта подсказва какви проблеми съществуват в даден район – липса на електричество или вода, безработица, лоша шосейна мрежа или неуреден транспорт, свързващи отделните зони и какво ли още не. В повечето случаи светянитецете предлагат доста адекватни решения, но за всички тях има нужда от пари. „За кое по-напред?“ – ще се питате невреднож.

В четвъртата част единственият доход се осигурява от данъците, няма я опцията за търговия със съседните страни. Ако захсате за пари, ограничаването на разходите по поддържа-



та в повечето случаи не помаза – започват стачки и масова емиграция. Можете да потърсите изход в разполагането на ракетни установки и хранилища за токсични отпадъци в рамките на града, защото те плашат добре. Народът веднага ще започне да негодуба, разбира се, но... не е ли това бремето на всички управляващи.

Добре е при първа възмож-

ност да се реабилитирате, като се превърнете в еколог и природозащитник – строите високотехнологични (разбирайте – скъпи) слънчеви електроцентрали.

Уинт: *Мъдро решение е да създадете „интелигентен“ град с население от интелигентни Симовете. Добрата образователна система е залог за това.*

Ве ю

Градът през очите на един Сим

Ако сте се чудили как симовете, които сте отгледали в любимата сапунка - The Sims биха заживяли в някой град на SimCity сега ще намерите отговора. Е, няма да можете пряко да ги управлявате, но ако направите зграденият им джур бунище за отпадъци това със сигурност ще им се отрази. Като допълнителна и невероятно важна опция – можете да изберете зодията на бедното създание, обречено да живее под ваше управление. След като си го поставите в готовата къщичка, първата му работа ще е да се качи в колата и да отпраща. Първоначално ми възмущаваха, появило се при мисълта за бедняване на двесте игри, т.е. възмож-

Diamond



Казвам се Кристина Радева. Геймърката ми биоградът започна преди доста години, когато за първи път събрах една игра... не, игра звучи твърде слабо - открих един изцяло нов свят, твърде различен от Mortal Combat-а на кварталните автомати. Това бе Civilization - Онези грозничката, дос-оската. И тя си остана. Играта във всичките издани продължава. След това бе Wolfenstein - оне помня 1-учените физиономии, когато случайно открих, че тя може да се играе едновременно с клавиатурата и мишката. Това бе началото. Доста след това дойде Diablo 2 - играта, чиито мултиплейър не беше детрониран над половин година; Fallout 2 - най - култовото RPG в личната ми колекция; Heroes of Might & Magic 2 и 3. Най - голямото предизвикателство: светът на Nosgoth - поредицата Legacy of Kain - Blood open 1 и 2, Soul Reaver 1 и 2. Да не пропусна Brutal Legend Soldier of Fortune 1, 2; манята по мода на Half-Life - Counter Strike, Max Payne, The Thing, Alice, Lying и симуляциите - SimFarm, сериите на SimCity, Black&White.

подавател в колежа, искам да си довърша началното образование. Единственото ми забавление е да чакам с часове по задръстванията и да утешнявам трафика. Тези ракети, дето кметът ги разполага на другия край на картата и дохождат от колто за единствена причина за все още ниските данъци, ми пречат! Така и така нямам с какво да се занимавам, я да си мина покрай бившата работа (хм, тя като че ли не била толкова далече) и да направя една демонстрация там!

И как после да не пунесх едно земетресение с епицентър въпросния досагич!

Графиката и 3вук

За игра от този тип е добра. Движат се коли, деца играят по парковете, сградите поразително напомнят на реалните. Извествено неуобството причинява стачничната камера, която може да се окаже проблем при изграждането на път, свързващ някоя постройка с останалите части на града. При скролране по картата по-голямата част от обектите изчезват.

Ако „убава музика“ в подобна игра означава да уснеш без особени усилия да я синхронизаш – да, тази е такава.

Завършвам с противоречиви чувства... За новак мова е една великолепна игра. Старите фенове на жанра обаче вероятно биха искали повече.

Highland Warriors

Автори: Guerrero & Master

С апочваме с едно ключово изречение.

Народът е казал: „Когато няма риба и ракът е риба!“. Транслирано на разбираем език и сведено до нуждите на статията това ще рече следното – в тези времена на недоумък и липса не само на добри, но на заглавия изобщи, всяка една що годе прилична игра заслужава внимание. И занижена критичност. Играта, която ще ти представим тук не е нищо, което да е безлязано с някаква изключителност, но може да се играе и да предложи удоволствие. Не забравяй, че в рачешките шипки има достатъчно месце, а според мнозина то дори е доста вкусно. И така...

Напоследък стана модно да се правят игри по исторически събития и за исторически личности. Продуктът на SE-Games е точно това.

Играта проследява историята на Шотландия.

Започва от борбите на първите Шотландски кланове – козато все още са съществували тайнствените и мистични дру-

ги; след което преминава в годините на ранното средновековие – когато господар на човешкия живот е бил мечът. Атмосферата на смутните времена, в които Шотландия е била под английско владичество, а кръвта на гордите ѝ синове е поила земята е отлично вълнена в играта. В отговор на терора шотландците организират съпротива, а начело застава Уилям Уолас. Играта проследява част от живота му. Кампаниите ни показват срещата на Уилям с Робърт Брус, бъдещият крал на Шотландия, и как двамата застават рамо до рамо, за да отвоюват свободата ѝ. За нещастие Уолас не я дочаква. Той е убит, насечен на парчета, които са разпръснати из цяла Англия – за назидание.

Напътък историята продължава с качването на Робърт Брус на престола и борбата му с англичаните.

Highland Warriors е триизмерна стратегия в реално време.

Можеш да я приемете за клоניה на Age Of Empires. Икономическият елемент се изразяват в

Рейтинг **6.9**



Производител: Soft Enterprises
 Разпространител: data Becker
 Жанр: Стратегия
 Сайт: www.highlandwarriors.com
 PC: PIII 800, 256MB RAM, 32MB 3D Video
 Брой дискове: 2
 Сложност: Ниска
 Ценност за жанра: Ниска
 Време за усвояване: 20 минути
 Масовост: Ниска
 Прилича на: Age of Empires



необходимостта да събереш нужните ресурси – lumber (дърва), food (храна), ore (въглища), gold (злато) и stone (камък) и да строиш. Напруването на храните се

осъществява в зависимост от двата сезона - зима и лято. През лятото печелившата стратегия е да построиш Mill (Мелница) и да пратиш няколко работници да за-

www.JAR Computers.com

Изключително привлекателни условия и цени за **ДИЛЪРИ** от цялата страна

София, ул. Червонова 77, тел. (02) 943 30 31
 София, ул. Дамян Груев 60
 (Руски паметник), тел. (02) 952 57 80

За да получите много, не е нужно да платите повече!



свят Fields (Нуви). Опцията автоматично да загваши производството на нови нуви те спасява от досадната грижа за постоянно им подновяване. По-трудно е през зимата. Решението е Sattle Farms (Животински Ферми) и лов. Добивът на дърва е ясен. Добре е да заделите повече дървари в началото, защото дървото е осно-

по-бързо, но са свързани със специфичната дейност, която извършват и не е хубаво да не ги пращаш да вършат дълга.

Веднъж укрепен откъм ресурси, пътят към победата минава през огромната армия. Единици трупат опит в битките затова не ги оставяй да скучаят. В Barracks произвеждаш всички ви-



вен източник за говед за храна. С нея набавяш още работници, които ще се попят в каменоломните и мините за злато и въглища. Всички ресурси пък са нужни за производството на войска. Трябва да отбележим факта, че работниците могат да специализират. Например, пратеният да копае камъни съляган, с натрупването на опит, ще се превърне в майстор. Майсторите работят

доде пешаци, в Stables кавалерията, а в Sacrificial altars магьосниците – Mages и Druids. Първите разполагат с атакуващите магии Thunderstorm и Dragon, а вторите са специализирани в Death Cloud, Teleport or Invisibility – последното закънчане прави невидими всички приятелски единици в определен радиус около маза. В четирите кампании ще играеш с различни герои и единици. Героят, направил ми най-сигно вчепчавление е Rhianne, жена-воин, с пасивното умение Deadly Strike (увеличавя Attack рейтунга). Тук е мястото да спомена, че героите имат по две умения. Едното е пасивно и влиза на приятелските или вражеските единици в определен радиус без да хаби мана, докато за второто е нужна мана и да посочиш конкретно върху кого трябва да подейства.

Основното правило, към което трябва да се придръжаш, докато си в битка гласи: Колееносците бягат кавалерия, кавалерия бие стрелци, стрелци бият колееносци. В базата си можеш да строиш защитни кули и стени и



да произвеждаш съответните съоръжения, които ще ти помогнат да разрушиш противниковите такове. Дотук всичко звучи добре, макар и доста познато като концепция.

Но... Стигнахме и до...

Негативите

Въпреки добрата основа има няколко неща, които правят играта посредствена. На първо място **Изкуствена Интелект**. Желателно е войниците да са в режим Blood Frenzy, за да се сетят, че е време за битка. Това, от което най-бече страда Highland Warriors като стратегия, е че в нея на практика тактика няма. За разлика от AOE битките тук се изражат до масови мелети, в които нямаш почти никакъв контрол върху единиците си. Ако си им задал пасивно поведение стоят докато не пукнат, ако са в режим на агресия не можеш да ги събереш по картата – все търчат да гонят някого. Тотална каша. Това, което си струва да правим, вместо да хабиш усилие в озамитване на действията

Инфо

Действащи лица и история

Едуард I Дългия (1272 г. – 1307 г.). Води активна външна политика, предимно на остров (Великобритания). През 1277 г. кралят на Уелс Люлиан Велики се обединява със Симон Дьо Мондаф и воюва срещу короната. Едуард I започва война и завладява Уелс. Така през 1301 г. е въведена титлата, останала и до днес "Принц на Уелс".

1290 г. в Бирмингам е решено да се ожени за Шотландската кралица – Маргарет, но тя умира през есента. Едуард си произвежда престо да реши кой ще е наследник на Шотландия трон. Спирва се на Джон Балдуин пред Джон Брус, но Балдуин отказва да се подчини и е свален с война (В настоящето загива и е отбелязана с няколко мисии). Едуард I се обявява за крал на Шотландия.

През 1297 г. Уилям Уолас води битка с англичаните, но в разбит на следващата година край Фалкрийк. (На Уолас е играта е отделена цяла кампания).

Едуард I Дьо Карнавен е наследник на Едуард I. Безволелно воден, който отказва да да продължи инвазията. През 1314 г. Шотландската армия начело с Робърт Брус разгромява англичанците, с което връща свободата на Шотландия. Той заставя начело на Шотландия, като нейн крал. (Това е четвъртата кампания на Highland Warriors).





та е да бъдеш войски и да ги прашаш към дадена локация на картата с надеждата, че ще се оправят сами. Компютърът е агски предвидим и еднообразен – рано или късно винаги доскучава, като гледаш как 10-те кули, с които си застлал картата избиват

Guererro Master

Пристрастията на честа от творческия ни тандем, която представявам аз (Щелечко) започват и свързват с Delta Force сериите на Novalege. Въпреки лъбовитността им в графично отношение, всички са преигравани многократно, а часовете в Мулти едва ли мога да ги пресметна. Следват Ghost Recon, Rainbow Six, Spec Ops 2, Spec Ops (в този ред!) и още куп реалистични шуцъри.

От симулаторите мога да отиличим Jane's USAF, F22 Lightning 2 и 3, IL2, F16 Aggressor, MiG 29 Fulcrum, Comanche 4.

Второто ми аз (Master) живее в света на фронтъята и кавалариите. На първо място Severance: Blade of Darkness (номер едно за всички времена), Soul Reaver-ite, Blood Omen 2 и т.н.

Други игри споделящи възраст: Diablo 1 и 2, Mortal Combat 2, AvP 1 и 2, Morrowind, Warcraft 2 и още много други...

Това, което не понасяме: Шуцъри тип Quake (тоест неералистични откъдето и да ги погледнеш), квестове...

нещастните патручета, които обаче не спират да прищжат. Това е игра, която можеш да я оставиш в едно равновесно положение и след час-два да я завариш пак там. В АOE отпадна да си изнесен като куче.

Интерфейсът е средна работа. Има няколко удобни решения. Заслужава си да се споменат два бутона – единият, който те праща директно при бездействието твоя селянин или войскаря, а другият е „Civilian Units Stats“ и с него можеш да въгребднеш селяните си.

Графиката. Какво ли да говорим, последни снимките на около. Ръбове, камни цветовете, ниска детайлност, сковани движения (тях няма как да ги видиш, върно). Стига за нея. Други критики. Да вземем рейнджърите, които имат уменията Камуфлаж (4 ма на секунда). Случи се така, че част от групата беше с Камуфлаж, а друга не. Зарябвам ги всички натискам бутона и как-



во? Едните мизом превключват на уменията, докато другите стоят и се почесват. Пак пробвам и този път просто си размених ролите. За сортиране и дума не може да става.

Не искам да приключи писанието на Highland Warriors с песимистично настроение, но, уви, това е резултата от играта на SE-Game. Играта не е отчайваща,

но просто ѝ липсва класа и изпълване в детайл. Тя просто е посредствена. Въпреки това, благодарение най-вече на историята си тя представява интерес. Ако не с друго, то поне с посланията, които носи. Трябва да помним миналото си, за да не повтаряме грешките си в бъдещето!

Дано в това се слуша и разработчиците на тази игра.

Photo Clip®

2.1 MEGAPIXEL

Серия DM 2100



ЗА ВСЕКИ любител

или

ПРОТИВНИК

НА ЗИМАТА



МАКРО режим за интригуващи детайли

2 МИЛИОНА пиксела CCD

2x цифров ZOOM

цветен TFT дисплей

5 в 1



ДИГИТАЛЕН СВЯТ

и във вериги магазини

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

GERMANOS, TECHNOPSIS, JEFF



Test Drive 2002

Автор: Krasleto

Три години след излизането на последния Test Drive Infogrames решава да ни зарадва с продължение. Покорно благодаря за което. Благодаря, че няколко месеца, след излизането на играта за конзола, решихте да я портнете и за РС. Благодаря, че сте се постарали да запишете два бига финални надписи (един като превъртите играта и един в менюто), а не сте си направили труда да поизчистите иначе приятно като концепция, но рендерирано с ниско качество, кратичко интро. Благодарен съм и на колите и пистите, които не са моделирани स्वастно, но за сметка на това симпатичните миньорки на лонг са останали само за X-Box версията. Най-вече ме прави щастлив факта, че мултиплейър през LAN или TCP/IP не е пребуден, за постоянни интернет съвбъри да не говорим. В еуфория ме хвърлят и 10-те камери, включени в играта, като 7 от тях пределиво са оставени единствено за риплите, които дори не могат да се сеивнат - да не би случайно да се разгледим от толкова много екстри. Бих поблагодарил лично и на по-младичките ви роднини от женски пол, но не знам как изглеждат. Стига толкова благодарности.

Казват, че първото впечателние съставлявало 70 % от цялостната картинка. Е, това беше

моето, а ако искаме да научите за останалите 30 % продължете да четете. Превключвам на обективен режим.

Ще започна с нещо непривично за жанра:

Историята

Има такава - и то не лоша. Впрочем. Главният герой се нарича Денис Блек, пропаднал професиона-

Рейтинг **7.0**

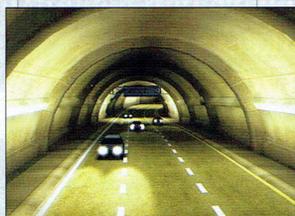
- Гrafика
- Звук
- Геймплей
- Изкуствен Интелект
- Мултиплейър

Производител: Pitbull Syndicate Ltd.
 Разпространител: Infogrames
 Жанр: Рейсър
 Сайт: www.tdgame.com
 РС: PIII 500, 128MB RAM, 32MB 3D Video
 Брой Дискове: 2
 Сложност: Ниска
 Ценност за жанра: Ниска
 Време за усвояване: 15 минути
 Масовост: Ниска
 Примча на: Test Drive 6



лен рейсър без кола. Докато спрѝга глагола „мотам се“ той изнедаващо получава предложение да кара за Доналд Кларк - застаряващ състезател, претърпял наскоро свирѝпа злополука (неслучайна, както се оказва в последствие) в едно от нелегалните състезания. Предложението в неустоймо и

след задължителния тест, нашият човек започва да се състезава вместо него, прѝпечелвайки това-онова, но глѝстият пай, включително и спечелените коли, остават за Кларк. Във всяка една от колите има комуникационно устройство, наречено Виду-Мейл, посредством което разговаряте с шефа и останалите участници в състезанията. Макар и малко клиширани тези персонажи внасят колорит в играта. Например нахахания японец, със слабост към ха-



зарта - към него дори изпитвах съжаление, след като го опстраних от изгата; или русата леша, която ми се сблъскаше от самото начало - тя също гръзна дръвчето... Образно казано.

От словесните престрелки с тях лека-полека разкривате кой и защо се е пошрихал да бъде опстранен покривителят ви. „Кой“ няма да ви разкрия, но „защо“ - то се оказва последен модел Dodge Viper. Точно заради него ще обикнете половината свят.

Физичен модел

Тук определено „физичен“ е лишено от основното си значение, защото пресъздава физиката на неопаната за мен планета. При сблъсък колите реагират, както биха реагирали дъве ученически гумички в същата ситуация - опскачат една от друга, без дори да

лясците по колите обаче допринасят за усещането, че караш някаква „мазна“ кола. Приятно впечатление ми направи завихрянето на листенцата, когато преминеш през тях. Асфук реалистично, чак се прехаснах по едно време. Дърветата също са добри, но само на максимални детайли. За да ви „тръгне това удоволствие“ обаче ще ви е нужна изключително мощна машина. На система с DDR-базирано дъно, RAM и видеокарта, когато изгата решише да презареде някоя текстура, накъсването беше неизбежно.

Звук... Ех, звукът е от съвсем друга закъвка, братчета. Не говоря за озвучаването на персонажите - то е гола бога, говоря за музиката. Музика, която ще ви накара да поклащате нахъбено глава в ритъма на черния хип-хоп или да надупите колоните, когато за-

Test Drive - Легендата

1987, когато всяка игра беше истинска и оригинална, а компютрите все нележаха да оползотворят лимита на паметта от 640 kb, бе годината в която се роди първия Test Drive. Геймплея беше изчистен до максимум - от една страна на пътя имаше планине, от друга - простор - една грешна стъпка и стъклото на екрана се накукваше. За три години бяха пуснати още Test Drive II: The Duel и Test Drive 3: The Passion. Игрите добиха доста широка за времето си популярност - а през 91' тройката се събра със почти нечуваната за онова време екстра - аддон. След 5 години период на застой, лиценза бе прехвърлен от Digital Systems на Pitbull Syndicate, която започна работа по четвъртата серия и бе претъпнелена на Elite Systems (автори на доста сполучливата аркада Caveatun Ninja), която пак кривнаха от сериата със тяхното планиско рали - Test Drive: Offroad. За съжаление двете игри бяха много издържани от втората част на тогава още пробиващата серия на Need for Speed. Последните две игри от сериата не могат да се запомнят или похвалят със нищо особено, при все че за съществуващите Accelede продадоха целия лиценз на Infogrames. TD определено има най-карикатна история в гейм индустрията...

към нечовешко ускоряване. Смазваха! Записан от гурата като Ja Rule, DMX, Bubba Sparoox, Moby, Junkie XL и по-неизвестни неометъл бангу Saliva и Crud, саундтракът е разкъртвач микс от -електронно, рап и неометъл. Дори само заради него си струва да си вземете изгата, стига да слушате такава музика.

Коли и писти. Геймплея

Автомобилният парк се състои предимно от стари американски возила (Dodge, Chevrolet), както и от лъскави нови спортни джипки (Aston Martin, Toyota, Nissan, Lotus) - доволно богати по скорост, ускорение и повратливост. Пистите са доста добри и са съсредоточени в 4 локации - Сан Франциско, Токио, Лондон и Монте Карло. Във всеки ераг има по десетина трасета и отпелни участъци от тях се повтарят. Маршрутите предлагат от широки магистрални участъци до по-тесни пътища, с много завои и включват дори нарочно поставени по пътя платформи за скокове във въздуха. Включени са повечето от забе-

лежителностите на всяко населено място - Биз бен в Лондон, Мостобеле на СанФранциско и така нататък. Характерен за изгата е изключително интензивният графика - макбъст беше Виждал единствено в Midtown Madness-ите и Driver. Изкуственят интелект също е странен. Преследвайки гунамността авторите са замислили макар изгата, че ако изоставате опонентите ви позабавят темпото и „ви изчакват“, но в ролата на догонвачи се отличават с хищническа стръв и перфектно каране - една грешка бв последния момент дели първото място от по-задно класирание. Всичко това, съчетано с едно наистина яростно чувство за скорост прави Test Drive 2002 приятно АРКАДНО удоволствие. Регулярно по пистите се навъртат и „куки“. Устройват блокади по пътя, които обикновено лесно се преодоляват, но иначе зонят като пилулаи.

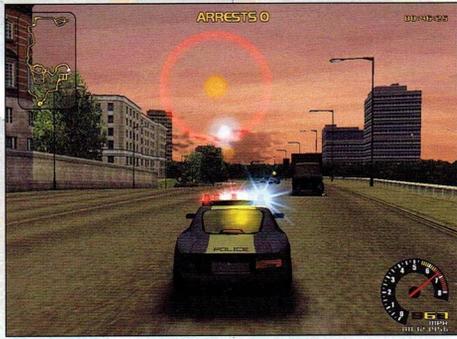
Режими на изгра

Стандартните: **Quick Race**; **Single Race** - на отворена (Linear) или на затворена (Circuit) писта; **Navigation** - шофиране без карта, само с неоновы маркери по пътя, указващи накъде да забиете, най-често - в последния момент. Интересен се явява последният режим **Drag Race**, инспириран от филма „Бързи и Яростни“ - състезавате се на права писта, само двама, задължително с ръчни скорости и целта е да се постигне по-добро ускорение. Няма как да ви кажа дали поре-нат на трафика В мрежа заедно с приятелите и **Drag Race**-а представляват някакъв фън. Мултиплеърът въключва единствено изгра на един компютър (и то при положение, че единият от играчите разполага с Joypad). Съвместното мулти може да вдигне още оценката, ама неейс.

Заключение

В края на краищата това е ег-на приятна и неангажираща аркада, интересът към която се изчерпва след превъртането ѝ, изключвайки саундтрака, който споделя мен е задължителен. Може би някои ще изпитат опсаните от мен в началото на статията чувства и ще посветат към букто-на за деинсталираща още могава.

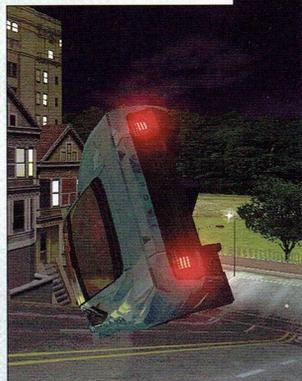
Разбирам ги, но нека знаят - губят 30% удоволствие.



си оставят дракостина. Странно е и решението чулуви да са единствено стълбовете на светофарите и на уличните лампи, особено при положение, че дръвчетата и ниските оградки за колата са същото, което е бил за Титаник оня безименен айсберг, изпратил го на дъното заедно с Ди Каприо (слаба на бога) - непреодолимо прелятствие. Поне управлението е лесно, но възможностите за настройка са ни миаостиво спелетени. Абе - конзолна история! Графичните настройки са избън изгата. В изключително бедното меню можете да си настроите единствено видимостта.

Графика и звук

Като цяло графиката е хубавка, но - както вече споменах - колите и околностите са зле моделирани, с малко полигони, което ги прави да изглеждат рбати. Отб-



вучи някое от пънк-рок/неометъл парчетата. Тя е точно такава, каквато бихте си пуснали в някоя от колите, които ще карате. Музика с мирица и вкуса на скорост - нахъбвача, бумптяща, подгикаща

- Производител: ---
- Разпространител: ---
- Интернет: ---
- Системни изисквания: Pentium II 300, 64 MB Ram, 8 MB Video
- Жанр: Квест

Автор: Шарпу

Sherlock Holmes

The Mystery of the Museum

Шерлок Холмс разследва смъртта на приключенския жанр.

Квестовете по принцип са един мъртъв жанр. Хайде да не хадем място с обяснение защо това е така. Приемете го за даденост. Рядко се случва някое наистина изненадващо събитие от рода на The Longest Journey или Suberia, което по скоро доказва правилото, отколкото да го обори. Проблемът е там, че мъртвият жанр хич не му се иска да умре наистина и се надига от гроба си с тъжен стон, протегнати напред глави и мирис на мухлясала плът. Грозновати наглед, напълно еднакви и лишени от съдържание, немъртвите орги имат една единствена цел - да се боречат до умовете на нищо непозорашите фенове и да изпълят мозъците им докато не се превърнат в зомбирани консуматори, които мастурбират на принципа на Павлов пред всяка приключенска игра, обещаваща "невероятна визуал, сложни загадки и свобода на действие."

В рамките на тази мисъл, "Sherlock Holmes и Must-ерията около Поредния Лош Куест" е идеалното оръжие срещу малкото останал интелект сред зеймъртите. Благодарение на усърдия труд на украинската терористична групировка Frogwares и нео-нашистките подмолни формирования в редиците на немците от Wapnadoo. Явно името на Шерлок Холмс (който, за съжаление, отдавна е със статут на public domain персонаж и всеки може да се говори с него както иска) е достатъчно за да се продаде игра, в която цялото действие се развива в една-единствена сграда. Точно така, правополсна грешка в това изречение няма (бел.кор. - Но в сругуеще бъка от тях!) Шерлок получава известие че неговият племенник най-вече си е намерил иззора, но за беда бащата на гаджето, известният

египтолог лорд Монткалф, е наскоро безследно изчезнал и познатей кой трябва да открие дегенето че всичко да свърши с "хепи енд"? Наместо обаче да се заеме със сериозно разследване из цяла Англия подобно на пенсията Мак-Оърсын от PostMortem, след едно изключително грозно интро извествият детектив си самозаклучва в имението на дъртака и се отдава на разглеждане на експонати със съмнителна стойност, решаване на безумни логически загадки и безкрайно отключване на врати с цел да премине напред глави и мирис на мухлясала плът. Грозновати наглед, но това е цялата тръпка.

За загадките в "Sherlock Holmes и Изхабената Страничка за Крштика" може да се каже само едно - правени са сякаш самият Холмс е трябвало сам да си играе играта. Вярно, имате някаква миниатюрна свобода на действие, но тя е само на теория. Още от вратата ви посрещат математически пъзели, комбинативни такива, твърсена на ключове с размер 2 пиксела по екрана и други извествества. И

скаш това на украинците не им се е видяло достатъчно, но играта направо бъка от ситуации в които може да умрете за цяло и нещало. Има и забавни моменти, в които абторите ви пускат една грозна пет-минутна анимация да ви присплет, а след това ви тръшват в ситуация в която за 10 секунди трябва да извършите точно определени действия. А

лок в имението почти няма друг, както споменах) в играта ще настане непоразимичи щети на психиката ви. "Тези книги изглеждат тежки. Не бих могъл да ги вдигна." До тази извествена мъгорост достига з-н. Холмс докато наблюдава една цяла библиотека с книги, които дори не може да го косне, защото абторите не са предвидили а. И това е сред



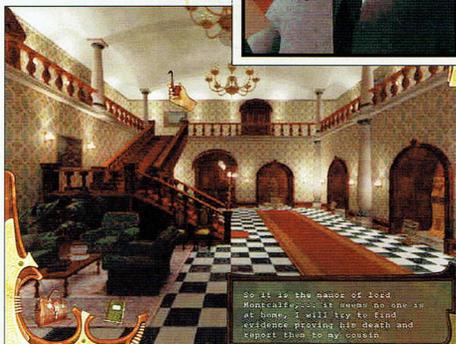
ако път се справите с нея, само почакайте да се изправите пред една от последните загадки, в която трябва да решите сложни японски пъзел под извествящото тиктакане на ЕЙ ТАКАВА бомба! Истинско щастие е, че записването и рестартирането отнемат броени секунди.

Ако пък сложните загадки ви се сторят по скоро предизвикателни, отколкото напълно неуместни, то слабоумието на малкото монолози (щото освен Шер-

найт-остроумните изпълнения, щото в повечето случаи всичко се сбъжда го възкликания като "Това са долните гащи на Ану-Бис!" или "Не знаех че старият прыдога приглеждава препис на Книгата на Мъртвите!" Някой много му се е искало квестът да бъде и обучаващ, но защо е трябвало образът на гениалния детектив да бъде сведен до дебилен екскурсовод, кажете ми по дяволите!

Без да бие Zeleghorn (виж брой 9/2002) за титлата "Най-слаба игра в Историята на Жанра", "Sherlock Holmes и Види И Се Край На Тазу Статия" е посредствено заглавие. И все пак... Ако искате сложни загадки, които със сигурност ви да докарат чувство за малоценност и да ви припомнят добрите стари времена, пък били и те обвити в знещаста плът на модерен квест, то има шанс да изтърпите тази игра. Най-малкото защото е вълнива. За разлика от конкунренцията, украинците са били цялата тази зараза само на един диск.

И слава богу! Препълни ми се кошчето!



ОЦЕНКА:

■ Прегледно:
Zeleghorn

25%

■ Производител: Tivola
 ■ Разпространител: BVM
 ■ Интернет: www.tivola.com
 ■ Системи изисквания: Pentium II 400, 64 MB Ram, 8 MB 3D Video
 ■ Жанр: Квест

Автор: Snake

Chemicus

Те ти кажа где неща за Chemicus, които несъмнено ще те заинтересоват:

Тя е трета част от една епична германска поредица със звучното заглавие Quest for Knowledge.

Предцините две части се казват съответно Physicus и Biosoria.

Точно така - настоящето заглавие се явява нещо като учебно помагало, имаме за цел да разтвори пред позрастните онези дъвери на науката, зад които надлежно са подредени разноцветните колбички. На десертати като мен пък Кемикуса се опитва отчаяно да разреши какъвто точно сме пропуснали докато сме ходили да сваляме какичките из крадучилишните кафенета по време на часовете по химия. Е, трябва да ти кажа, че не сме изпуснали особено много. Имам беглото съмнение, че след като близо четвърт век съм се оправял в този живот без да знам формулата на солната киселина може да оцеля някак си и без настоящото заглавие да запълва празнините в общата ми култура с настоящелността на отряганшици удрящи токове и изпъващи ръце в синхрон (играта е немска все пак).

Историята, ако те интересува, разказва за някакъв загубен на вид младеж от академичните среди, който открива дребен амулет, отварящ портал към тайнствения град Кемикус, където се съхранява цялото химично познание нагрупано от зората на времето. Някакъв човечец, очевидно загрижен за общественото благо, отвлеча въпросния учен. Наместо да му стисне ръката и да остави химичното познание да си кротува заг добре заключения пространствен портал твоят герой се юрва да спявява учения и да ходи в Кемикус, с което закономерно си навлича на главата цял куп неприятни поучителни химични загадки.

Факт е, че единственият начин да изиграеш този образователен шедьовър без да разполагаш с шестцифъра по химия в дипломата клоки към минус безкрайността затова играта си върви в комплект с - не се смеи - надлежно илюстриран solution, с който да се консултираш, когато закъсаш. Както и една доста подробна химическа енциклопедия, където можеш да откриеш отговорите на ред фундаментални въпроси като например благодарение на кои свойства на лимонената киселина можеш да я използваш за поправяне на електрическата



система в един от първите пазели. И въпреки това не мога да ти разкажа как точно свършва горната история, защото нищо по-малко от сериозно парично обезщетение и секс с Наташа Хенстридж не би могло да ме принуди да понеса непосилно лошото управление, калавата графика, грозните междинни анимации и стъписващото озвучение на Кемикус. И ако считаши, че преувеличавам се опитай да изтърпиш интрото и след това да измениш разстоянието от шкафа до печ-

ката намиращи се в съседство още в първото игрално помещение и после пак ще си говорим.

Сравнително високата оценка е продиктувана единствено от факта, че ако в момента учиш химия в училище тази игра може и да ти бъде от някаква полза. Всяка друга причина за изиграването ѝ би следвало да се тълкува като сериозно ментално отклонение. Enjoy!

■ ОЦЕНКА:

■ Примера на: Shivers 2, Dracula

45%

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

gamer's best friend!

● НОВИНИ И СВАЛКИ

● РЕВЮТА И ПРЕВЮТА

● КОГОВЕ

И ОЩЕ МНОГО
 ДРУГИ ЕКСТРИ!



Производител: Kaboom
 Разпространител: Kaboom
 Интернет: www.privateandgame.com
 Системни изисквания: Pentium III 450, 64 MB Ram, 16 MB 3D Video
 Жанр: Стрип Казино

Автор: Goodman

Private Dancer

А опивам си Джак Даниълс-а на малки глътки. Напоследък ми е станало лош навик. Да не си помислите нещо лошо за мен? Не съм тръгнал да го отказвам. Верно, че преди го пиех на по-големи, но откак онази кучка Лиза взе да мами на покер, парите за пиячка не достигат. Та заговя да пия на малки... Шей я науча аз нея, пукнат петак няма да види вече от мен мръсницата! Прибарал съм си едно копие на Private Dancer право от централния офис на Обединената Работилница, ей са го пуктам и цяла вечер ще ми се въртят мадамите около пилона, при това - чистак-бърсак голи. Не като оная измамница, дето една ризка не да свали... Само да не се върне жената! Не, тая вечер тя е на опера със съседа. Какъв добър човек... я, мтая Втората бутличка взела да съвършва! Ча'и да пусна играта докато още има зорубо! Оо! Shake it baby! Shake'em, бебиуши! Право викаше стария Дюк, ти си върховените за контрол над раждаемостта! Я да повика следвашото маще! Ой на дяга, япончето! Ой на дяга, зайчето! Уй на дяга...уй на дяга! Уй! Жената!! Скъпа, толкова рано... не, аз тука само малко си близна... не скъпа, как ще се забавлям в твое отсъствие, знаеш, чужда жена не бих погледнал дори на снимка! Какво съм пуснал на компютъра ли?? Във, какво съм пуснал... във!! Коте, нали знаеш, че това ми е работата! Ако не тествам

вам игри и не пиша статии няма да има с какво да ти купувам кожени палта, катеричката ми! Нали така?! Е как къде ми е статията? Ей тука някъде на десктопа! Ти само се успокой, аз ще ти почета на глас. Начи, Private Dancer е създадена от Kaboom Studios със лобезното съдействиствие на верига-та стрипмуиз барове Sprearmint Rhinos Gentlemen's Clubs. Дваседесет и една професионални танцьорки са се усуквали около пилона, целите омотани в бандаж и жици, горкичките, за да може motion-capturing технологията да пренесе усещането за стрипмуиз бар върху монитора. Целта на разработчиците е била да създадат нов Strip Poker, в който момичетата не са неподвижни, а танцуват за печелещия играч. Резултатът

от техния труд е виртуално стрипмуиз-казино, в което истинският мъж може да опита късметта си на 5 различни игри с карти, измежду които покер и блек джак. За да е по-забавно, на момичетата са придадени нови индивидуалности - те не просто са събрани от всички краща на света и ти шепнат интимните си истории на различни езици, сред тях дори има пламенни прелъстителки, дош-

ва! Емо какво ми сподели тя в процеса на тестването: "Имам тло на богиня и съзнание на разогонена кучка. Създадена съм за секс. Най-добра съм сред колежките си, защото мога да застана във всяка поза по всяко време. Никога не казвам "Не" и винаги съм готова да науча нещо ново - то ми влиза за секунди в централния процесор. Цилиндрите ми винаги работят с пълна пара и на пълни оборо-



ли от горещите огньовете на ага! Но без съмнение, любимата на всички мъже, и естествено - не и на мен, гълбаще моя, е ASIA (Auto-Sex Instructor Android). Можеш ли да си представиш, че за разлика от останалите момичета, тя дори има интелект. Изкуствен интелект искаш да кажа. И е толкова напреднича-

та. Когато се въртя около пилона, стомана докосва стомана с кагифена нежност. Но важноно за мен е, че благодарение на специалните ми техники мога да поема го пет мъже наведнъж!! Скъпаа! Скъпяааа! Я, колабира! А шефът разправяше, че ако престанем да обременяваме читателите с лично творчество и бъдем максимално информативни, най-сетне публиката ще ни разбере. Скъпа, недей да пускаш плна от устата си, моля те, цапаш скъпия килим. И не ми се прави на умряла! Та аз още не съм ти казала, че можеш да си инсталираш лична танцьорка и на Palm-a, дето ти купих миналата седмица! Ми то... я, в третата бутличка има още две капки... така и така умре ще се мре като се съвземе жената... шо да не зема да си пусна аз пак играта? Ой, на дяга едрозъргата бразилкааа! Ой, на дяга гъвкавата пантера! Уй, на дяга!



ОЩЕ ИЧК:
 Промокода:
 Strip Poker 75%



■ Производител: Riverdeep
 ■ Разпространител: Riverdeep
 ■ Интернет: www.learningcompanyschool.com
 ■ Системни изисквания: Pentium 200, 32 MB Ram, 2 MB 3D Video
 ■ Жанр: Пъзел

Автор: Goodman

Zoombinis Island Odyssey

На остров, не много далеч оттук, и във време, което всъщност не било толкова отдавна, живели малките Зомбинита. Живели щастливо и в хармония с природата, докато един ден не дошли Блуутите с мрачните си кораби. Войнствените Блуоти не само прозонали Зомбинитата, но изчерпали природните ресурси и изтощили земята преди да напуснат острова. Когато оцелелите Зомбинита научили новината, те решили да се завърнат и да възстановят щетите.

Тук играчът поема съдбата на малките Зомбинита в ръцете си. Задачата му е да възстанови екологичното равновесие на опустошения остров. За целта той трябва да върне у дома 240 Зомбинита, всяко от които носи съсенци. В процеса на игра той трябва да полага специални грижи за съсенците докато не се превърнат в пеперуди, способни да опрашват растенията.

Самата игра се състои от седем пъзела, чиято цел е не толкова да поставят предизвикателства пред логическото мислене на играещите, колкото да развият това логическо мислене у малките деца, както и да ги въвеждат в основите на математиката, физиката, астрономията и био-

логията. Всеки един пъзел има по три степени на сложност, като на по-горна се отива автоматично, след като пъзелът е бил решен правилно три пъти. Режимите на игра са два: практикум, при който всички пъзели са достъпни, и кампания, в която Зомбинитата преминават прелестствията по определен ред и така спомогат за изхранването на съсенците, процеса им на метаморфоза, засаждането на посебите и опрашването им с пеперудите.



За да придобие по-пълна представа за геймплея, ще ви оплиша два от пъзелите. При първия Зомбинитата пристигат с лодка, откриват, че пристанище-

то е разрушено, и решават да се превърнат на острова пострепством катапулт. Вашата цел е да пуснете камък, който да премине по няколко верижни механизма и накрая да задейства катапулта с тежестта си. Проблемът е, че ако камъка не се пусне в точно определен и добре изчислен момент, той пропускат целта си и един член от екипажа остава на кея, без да може да помага на другарите си в по-нататъшните



Слънцето на небосвода, гледано от земята. По средата има часовник, показващ час, който трябва да фиксираме на двете картини. Въртейки земята около оста ѝ. Самото въртене се осъществява посредством монети - пускате монета с цифрата две и Земята се завърта два часа напред. Ако не успеете да спрете Земята в определена час с наличните монети се проваляте. Успелите ли, слънчев лъч прониква през

гъстата облачна покривка, оставена от Блуутите, озрява пашкулите на каквигите и от тях излизат красиви пеперуди.

Картинките са нарисувани в приятни цветове, а музиката е сладка. Цялостното впечатление за Zoombinis Island Odyssey е, че тя перфектно служи на концепцията с която е създадена - да предложи на малките приятни часове, през които да овладяват основите на сложните науки.

■ ОЦЕНКА: 90%
 ■ Примерна на:
 Zoombinis Logical Journey

ЦИФРОВИ СИСТЕМИ

INTERNET

www.digsys.bg

3 лв./10 часа

10 лв./40 часа

5 лв./18 часа

Digital Systems
Internet Service Provider

Насладете се
на повече
Интернет :)

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

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

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

Производител: Angel Smile
 Разпространител: Angel Smile
 Интернет: www.gcollections.com
 Системни изисквания: Pentium III 450, 64 MB Ram, 16 MB 3D Video
 Жанр: Бishojo

Астор: Snake

Private Nurse

Както сигурно сте забелязали - асдики много обичам да пиша за тълпи игри. Вече няколко години търсех с настървение онези заглавия, които могат да ми посочат най-ниските точки в играната индустрия. Така дрягах вас с така очарователната и добре продаваема злобна ирония и същевременно с това задоволявах перверзното си желание да направя подробна дисекция на човешката глупост. Да видя колко ниско могат да стигнат производителите в алогичната си некадърност и неплаплатеното с каквото и да е реален талант, желание за забогатяване. До колко ниско могат да стигнат геймърите, осигуряващи пари за създаването на подобни боклуци. И тук нямам предвид заглавията, съдържашщи в себе си добри идеи, но провалени от бъгове или калпави графика или безцелните визуални шефобори; става дума единствено за заглавията, които са били малоумни още докато ираланата им концепция е била нахвърляна на омачкано листче в джоба на някой програмист. Замисляла ли сте се някога, че ако бюджетите на

всички тези безсмислени игри от последните години, заедно с потенциалните приходи от тях, бяха събрани на едно място, получената сума би могла да разреша безвъзвратно някой наболал световен въпрос. Би могъл да спаси няколко живота, примерно. Не бихте поглеждали на нещата от тази гледна точка, нали? И аз не бях. Докато повятам на Private Nurse, играта, представяваща потааният аптоеиз на човешката глупост, наместо да ме въдъхнови за написването на поредната смешна статийка ме натъжи. Самото съществуване на нещо подобно успя да ме засене лично. Защото PN не е поредното споразично изправване на някой извратен пич, който го е сътворил в свободното си време, за да го разпространява безплатно по мрежата и да могат други извратени личове да се разгатат и да крещат името на съзателя

му, докато свършват. PN е част от една добре развита ираланна индустрия, както можеш да се убедещ на приложения погоре сайт. PN е на два гуска и струва \$50. PN е една от игрите оформящи самостоятелен гейм-жанр, наречен bishojo, към който спадат и представените преди няколко броя Critical Point и Water Closet. И PN се продава сравнително прилично. Някъде по света има хора, които отиват в магазина купуват си PN, след това се прибират и си

назначената му след някаква тежка контузия на главата лична медичинска сестра. Всичко това - на два гуска, както казах. Няма музика. Няма и един анимиран кадръ. Има няколко записани реплики на японски. От играча се очаква просто да цъка с левия бутон на мишката и да четне нищещия се пред очите му текст. На около 20-тина минути ти се дава шанс да избереш една от двесте приложения реплики и после продължаваш с цъкването. Статичните картинки-



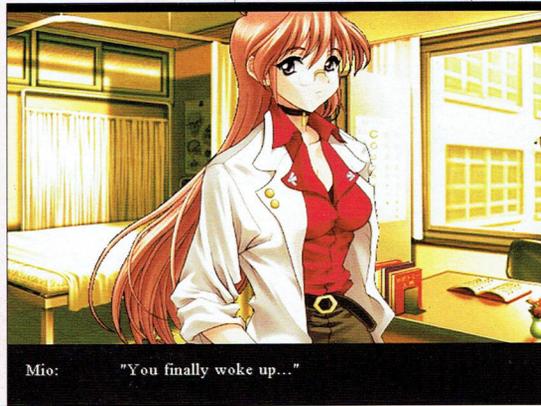
I probably fell asleep while Maria was asking me questions.

го играят. Не, това не е поредната перверзия. Перверзия е да отидеш и да си напазаруваш две краставици с едри пъпки и три касети корейско порно с едръ рогат добитък. Перверзията е някакъв вид изкривяване на нещо в мозъка. Съществуването на bishojo говори за тоталното отсъствие на мозък.

За анихирането на Салиенса пред Хомото. Нямам думи.

За какво иде реч ли? В разпалената си тирада пропуснах да обясня какво точно представлява играта, която я предизвика. Ами серия от аниме-картинки, навързани от някакъв безумен разказ за една незабавлено хале, което се чууду дали да изчука най-добрата си приятелка, училищната лекарка (на име Сашо, не се майтапя) или ново-

те се сменят с подобна приближителна честота. Същото като във вече споменатите CP и WC. Само че този път няма дори и голи картинки. Или по-точно има, но за да стигнеш до тях трябва да играеш няколко часа. Или по-точно да цъкаш с мишката, докато си докараш мускулна треска на десната ръка (сериозен парадокс, нали; докато стигнеш до пикантерийките вече няма да можеш да им се зарадваш подобаващо). Авторите на играта са решили, че секств в продукта им трябва да е и своеобразната куммулация в PN и са решили, че непрестатно му отлагане ще те надърби като звяр. Явно одървя някога, не знам. Наистина не мога да го обясня. Казах ви, че се чувствам лично обиден от съществуването на подобно нещо. Съжалявам, че не става забавна статията...



Mio: "You finally woke up..."

ОЦЕНКА:
 Препоръчваме:
 Water Closet & Critical Point

00%

Unreal 2 The Awakening

Автор: Whisper

От доста време насам в редакцията не е имало толкова разнородни мнения относно игра от калибра на Unreal 2. Едва ли трябва да отбелязвам, че все пак това е едно от дългоочакваните заглавия за тази година, а и с оглед на сушата през последните месеци на 2002-ра, именно Unreal 2 трябваше да бъде заглавието, което да върне надеждите на горкия PC геймър, който през последните 6 месеца само чете и слуша как ще има нов Starcraft, ама за конзола, че и Halo 2 ще има, ама пак само за конзола, а и още доста дружи хубави игри ще излязат, ама ... точно така, за конзола. Та именно, в светлината на тези жалки факти, аз все си мислех, че колежите в редакцията ще застанат като един зад Unreal 2, като истински защитници на правата

вара, но... не би. Та реших аз това да видя, каква е тази игра, дето внесе такъв разкол в иначе сплотената ни и стройна организация. Въвщност, за да ви въведа по-успешно в атмосферата, ще отбележа, че според главния редактор Unreal-а бил „доста глупав“, според Коста е „shit-ня“, а според дизайнера на списанието тя е ако не съвсем, то почти малолумна и несклопосана. Основният аргумент на последния беше, че на една от картите в играта, където действието се развива на повърхността на някаква планета, няма никаква растителност, в частност дърветата, докато Виж, в Halo... Едва ли трябва да ви обяснявам, че липсата на дървета на онази карта моментално превърна Unreal -а в обект на неговата остра нена-

Рейтинг 9.0	Графика ██████████
	Звук ██████████
	Геймплей ██████████
	Изкуствен Интелект ██████████
	Мултимейър ██████████
	Прозвонител: Legend Entertainment Разпространител: Infogrames Жанр: Екшън от първо лице Сайт: www.unreal2.com PC: PIII 1GHz, 256MB RAM, GeForce 2+ Брой дискове: 2 Сложност: Средна Ценност за жанра: Средна Време за усвояване: 20 минути Масовост: Висока Причина на: Unreal

вист и презрение. Аз и още еднадве плахи души не се оставихме на тези сквернословии и се заехме да реабилитираме Unreal-а.

И слава богу, защото след първоначалния екран, който веднага бе оприличен от колежите ми като тест за графичната мощ на видеокартата ви, се

разкрива една доста дълбока и увлекателна игра, която се придържа към каноните на прешественика си. Вие влизате в ролята на звездния шериф Джон Долтън, назначен да се грижи за реда в крайните квартали на галактиката. Монотонното ви ежедневие изведнъж е прекъснато

от зов за помощ от една от близките планети, където има минна база на „Лангъри“ - една от огромните галактически корпорации. Оттам започва вашето разследване, което постепенно ще премине в борба за оцеляване, а в последствие и в отмъщение. Огромни

благородности на личете от Legend, че са запазили двете неща, които – лично за мен – бяха емблематични за организацията Unreal - силната фабулата и атмосферата. Много рядко на бял свят излиза first-person shooter, в който това, което ви кара да продължавате напред не е първичното удоволствие да стреляш по всичко, което мърда, а историята и чувството за съпричастност с игралните персонажи. Отдавна не бях изпитвал необходимостта да мина по-бързо мисията, за да видя какво ще се случи след това. Не че миси-





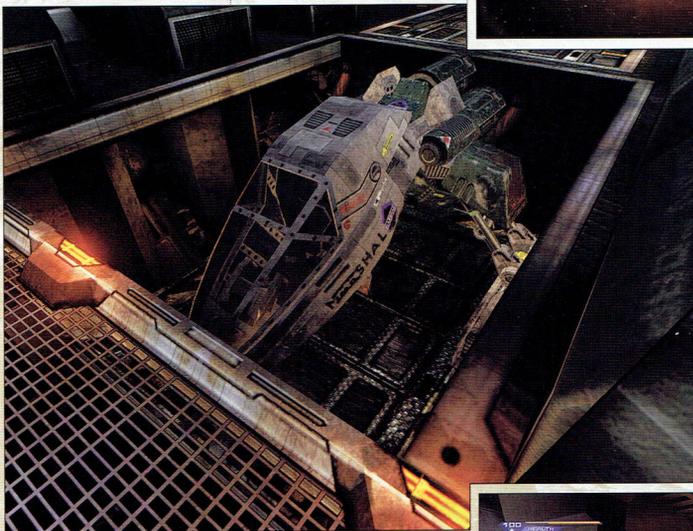
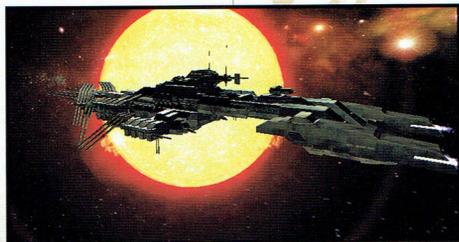
ите са безинтересни или скучни, точно обратното - Unreal 2 е играта, в която няма да видите две кампании, които дори да се доближават една до друга по цели, обстановка и геймплей. Всъщност нека го кажа направо, за да не ви въведа в заблуда - истината е, че фабулата на Unreal 2 не е нищо особено, но е толкова добре имплементирана в играта, че даже изглежда доста интересна. До голяма степен това се дължи и на персонажите – на тримата членове на екипажа, чрез които се разкриват различни нюанси на историята, миналото на героите и причините за тяхното състояние, поведение или мотивация. Между всяка отделна мисия ще имате възможност да разговаряте с членовете на екипажа си, от които ще научавате интересни подробности, допълващи общата картина, ще получите

от играта - че гърдите на Aida изглеждат по-добре на снимки, отколкото в играта, и че ливевите анимации, които уж щяха да бъдат невероятни всъщност не са толкова невероятни, да не кажа, че почти не се забелязват. И за двете неща съм съгласен с тях, но това по никакъв начин не успя да ми развали удоволствието от играта, дори бих казал, че всичко останало е толкова добре направено, че аз дори не обърнях внимание на ливевите им анимации (е, гърдите просто нямаше как да ги пропусна). Нещо повече - играта изглежда толкова брутално красиво и „истински“, че когато в една от мисиите една от гадините скочи срещу защитното стъкло, зад което бе засанал героят ми и то се напука, аз буквално поскочих от стола! За да преизживя една игра подобна реакция у обърнат геймър ка-

филмчета изглежда точно както в самата игра, само че докато го гледате на снимка го възприемате по един начин, а когато вие самият станете част от тази прелест нещата вече придобиват доста по-личен план. Всички модели в играта са изключително детайлни и изглеждат зашеметяващо - местната флора и фауна на различните планети, вашите противници и грузари, дори и сградите и машините изглеждат смазващо дори на архивния вече GeForce 256, с които

моя милост разполага.

Едно нещо ми направи много силно впечатление и ще си позволя да го споделя с вас. За разлика от повечето игри от този тип тук в нищо един момент (с изключение на базата с арктичните) няма да се натъкнете на пълчища противници. Всички битки са малък брой вражески единици или създания, но те са толкова убедителни и интензивни, че са далеч по-запомнящи се от всички преспирки на Serious Sam 1 и 2 взети заедно. Legend отново са



се придържали към оригинала, като са придали собствен облик на всяка една битка, така че играчът, дори да не си и помисля, че просто може да се впусне безогледно през картата, стреляйки наляво-надясно. Естествено в основата на този ефект стои брилянтният изкуствен интелект, с който се отличават противниците и грузарите ви. След като минете нощната мисия, където заедно с трима пехотинци се измъквате от засадите на изричанците, или след като се изправите срещу наемниците на корпорациите, или пък след като излезете очи в очи срещу Скаар ще разберете за какво говоря.

Когато пиша тези редове,



вате информация за възможностите и подобренията на оръжията, с които разполагате и гр. Тези разговори, макар и доста ограничени като възможности, придават на играта една неприлична за жанра дълбочина и въвличат играча по-дълбоко във фабулата - нещо, което е по-характерно за ролевите игри, а не за екшъните.

Две бяха основните забележки на колегите от редакцията, след като бяха минали две мисии

то мен, трябва да бъде доста убедителна, а както ще установите сами, след като я превъртите, Unreal 2 е агски убедителна, както в графично, така и в във всяко друго отношение.

Няма смисъл да ви убеждавам, колко великолепа е графиката - всеки който е играл Unreal Tournament 2003 знае, какво могат пичовете от Legend, Epic и Digital Extremes. Всичко, което сте виждали на скийнишотовете и

Вече знам със сигурност едно - Unreal 2 определено не е най-добрият екшън, който някога съм играл, но е само на една-две крачки след Doom, Half-Life, System

екран от възпламеняващи се осколки, които на близки дистанции поглъщат и забавяат врага. Много полезна за спиране на засилката на Skaarj воини, както и срещу

към стария снайпер от Unreal с доста футуристичен дизайн. Мунициите за него са доста малко в играта.

ти и особено за автоматичните защитни установки.



Shock 1 и 2, Unreal и наравно с Medal of Honor. Знам, че за много хора ще прозвучи странно, но най-силната и едновременно с това най-слабата страна тази игра е нейната стандартност. В смисъл че, тук няма да откриете никакви революционни нововъведения, няма да бъдете разтърсващ или радикално нов и неочакван геймплей, няма прехвалена графика, която ще ни вземе акъла щом излезе Doom 3 и т.н. Това, което има обаче е именно онова, което е необходимо на побойна игра - силен сценарий, великолепна графика, невероятен звук, музика и озвучаване, великолепни светлинни ефекти, изключителен дизайн на нивата, брутален изкуствен интелект, както на противниците ви, така и на съюзниците и най-важното - чувството за пълноценни прекарани 15 часа пред монитора. 15 часа, които ще оставят трайни спомени в геймърския дял на мозъчния ви хард диск.

Стандартен арсенал Dispersion pistol „T-13

„Ropgun“ – Автоматичен енергиен пистолет. Енергията му постепенно се презарежда и на практика е неизчерпаема, но енергийните заряди са бавни и не особено мощни. Последната защита.

„Grace“ – Автоматичен Мазинум 50“ калибр, използващ експлозивни боеприпаси. При алтернативна стрелба произвежда серии с по три патрона.

„M700 Shotgun“ – Автоматична помпа, изключително мощна на близки дистанции. Алтернативната стрелба създава широк

пълчица дребни гаджуги при алтернативна стрелба.

„M32 Duster“ – Стандартната шумова карабина на пехотата. Стреля с боеприпаси от убеден уран при изключително висок темп на стрелба. В алтернативен режим изстрелва по пет навенъж под формата на топка, която при добро прицелване може да рикошира от стени. Най-използваното оръжие.

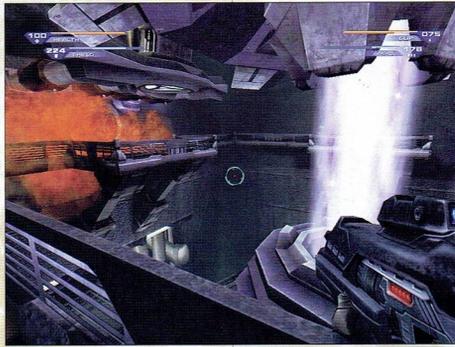
„Vulcan“ – Огнепръскачката! Най-ефективното и добре изглеждащо пособие за поглъщане на враговете, което съм виждал в игра. При алтернативен режим пръска невъзпламенен напалм, който в последствие може да бъде погледен с нормална стрелба или някое от другите оръжия. С една дума – ефективно.

„Widowmaker“ – Снайперска карабина 50“ калибр с компактна компенсация на траекторията при вятър и други атмосферни прекъщи. Супер прецизна и мощна оптика. Един вереранс

„Shark“ – Ракетомет, изстрелващ по 4 малки експлозивни ракети. При нормална стрелба те летят в права линия като една, а при алтернативна може да прихване до 4 отделни цели. За него също няма много мунции и е препоръчително да се настят за по напечени момен-

„M406 Hydra“ – Многоцелева гранатохвъргачка. Може да използва 6 различни вида боеприпаси: запалителни, фрагментационни, димни, токсични, електромагнитни и зашеметяващи. Те могат да се взривяват при контакт или със закъснение.

Това са стандартните оръжия на пехотата. В играта има и



Ikarus

Каквото и да говорят някои хора, за мен това е най-завладяващата и добре направена игра, която съм играл от много време насам. В Unreal 2 има динамика, напрежение, страх... има емоция. Legend Entertainment подобаващо са си свършили работата. Те правят нещо, което донякъде напوما на действията на Blizzard - продължават да развиват вселената на Unreal и да я разглеждат под различни ъгли. Може би затова бяха и част от негативните отзиви - просто играта няма нищо общо с първата. Историата е напълно различна и ни дава един по-мъщбен поглед върху частта от галактиката, където Unreal Tournament е просто развлечение, организирано от една от многобройните корпорации, а войната между хората и Skaarj съвсем не е единственият конфликт. Една наистина изключителна игра, достоен наследник на традицията на Unreal.

няколко такива с извънземен произход, на които няма да се спирам подробно за да не ви разваля удоволствието.

Извънземни оръжия

„Shock lance“ – Енергийна пушка, изстрелваща двойки енергийни заряди, които рикошират. Алтернативната стрелба изстрелва бабновиджешо се енергийно къбло.

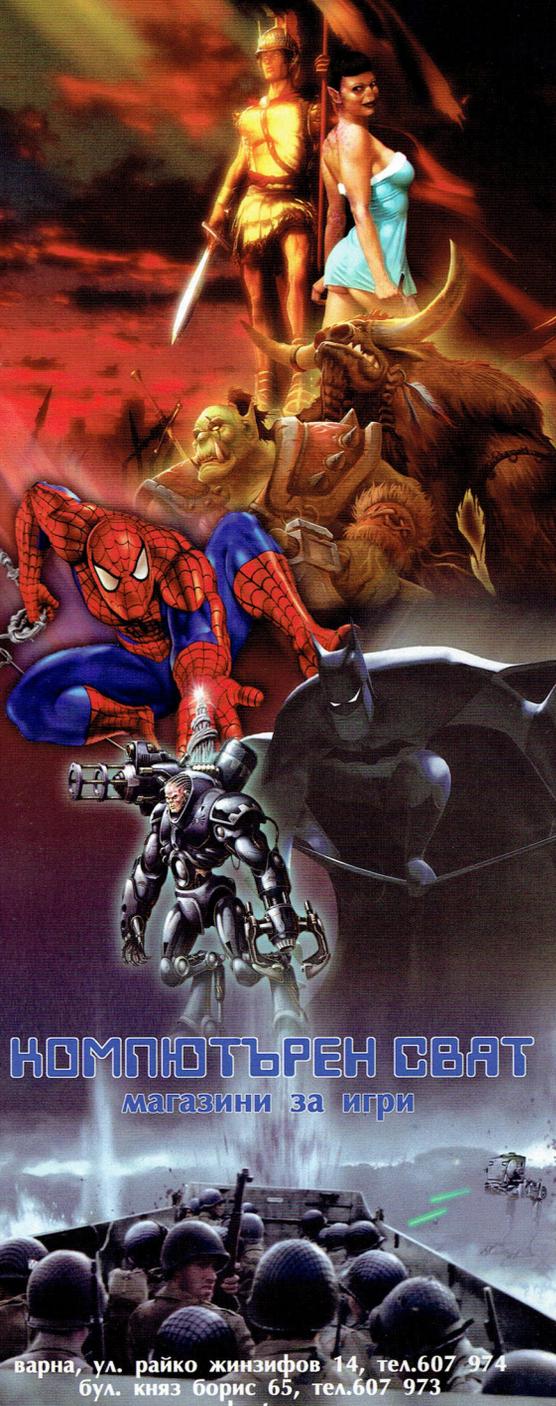
Като цяло това оръжие не намира особено приложение, освен в случаите, когато нищо друго не ви остава.

„Takra“ – кръгла лятая топка, която кръжи около избран враг и го обстрелва с лазерчета. Това отблъска вниманието му и е много полезно срещу най-големите и бронирани Skaarj. При втория режим кръжи около вас и ви предпазва от ракети.

„Drakk laser“ – Извънредно мощно енергийно оръжие, което намирате към крак на играта.

„Spider gun“ – Използвайки биомаса от генетично подобрени паяци, това оръжие ги произвежда в полето на оулия





Автор: Ikarus

Модове 2002

Историята на модификациите (модовете) за компютърни игри съвсем не е кратка. Първите стъпки в тази насока полага една пародийна пренаправа на Castle Wolfenstein. Днес модовете за игрите са това, което е маслото за хляба. Те удължават многократно живота на дадена игра, акцентират върху недооценени нейни аспекти и дори вкарват напълно нови идеи. В условията на засилващ се комерсиализъм, често ставаме свидетели на нестандартни и брилянтни хрумвания, реализирани в напълно безплатни допълнения. В края на декември бяха определени най-добрите модове за 2002 година в различни категории. Ето ги и тях.

Ikarus

Едва ли някой може да изготви обективен списък на заглавията, които всеки "уважаващ себе си геймър" трябва да изиграе" (цитирам гл. ред.). В дадена игра някой може да види перла, друг - последствена комера. Все пак имам игри, които трябва да се сплитат - поне за час или два. Най-малкото за да стане ясно защо другите ги смятат за "хитови" или "култови". Наречете ги "обща геймърска култура", ако щете. Ето заглавията, които стоят в челото на личната ми класация: Half-Life, StarCraft, Ground Control, Wing Commander, Free-Space 1&2, Deus Ex, Caesar III, Duke Nukem 3D, Jedi Knight 1&2, Diablo (мързото), Baldur's Gate 1&2 и естествено - Unreal. Към тези заглавия бих могъл да добавя и още, развирала се - много са хубавите игри, които съм играл. Но точно тези са докосвали най-малко струна в мен, оставили са трайни следи в съзнанието ми. Разлистано е копитите страници и вижте следните точки на колегите по този въпрос. Разни хора, разни идеали.

Най-добри модове за 2002 - общо класирани

Day of Defeat, Frontline Force, Vampire Slayer, Natural Selection, Counter-Strike, Sven Coop, Action Half-Life, Gangwars, Digital Paintball

Пет мода, които трябва да опитате

Natural Selection, Sven Coop, DragonMod Z, Gangwars, BuzzyBots

Най-добри сингълплеър модове за 2002

Todesangst/Todesangst 2, Poke 64B (Може да ги намерите на дика, с прилежащите им описания)

Най-добър екшън мод за 2002

Max Payne: Kung Fu Edition, The Opera, Frontline Force, Day of Defeat

Най-добър научно-фантастичен мод за 2002

Natural Selection, Vampire Slayer, GODZ, Shifter

Най-реалистични модове

Navy SEAL's: Covert Operations, Counter-Strike, Frontline Force, True Combat, Day of Defeat

Дебютант на 2002

Natural Selection, The Specialists, Battle Grounds, Tour of Duty

Най-подобрен мод 2002

Science And Industry

"Модифицираното" бъдеще на...

Unreal...

Наскоро излезият Unreal Tournament 2003 явно предлага достатъчно мощен и достъпен едитор. Само в последните 2-3 месеца за играта бяха обявени огромен брой модификации. Те варират от *.cfg* файловете до радикални промени, сингъл плеър проекти и дори приключенски модове и рали симулации! До месеци ще видим първите резултати.

... и Doom 3

Едва ли са много игрите (ако изобщо има такива), за които разработката на модове да е започвала още преди самото им излизане. Но и Doom 3 не е коя да е игра. Вече са анонсирани 10 проекта и макар екипите все още да не разполагат със самата игра, работата по концепцията, скиците и моделите на повечето от тях е започнала. Ето и няколко имена: *Doom 3 Fortress, Genetic, Operation Takedown, Freespace: Solar War*.

КОМПЮТЪРЕН СВЯТ
магазини за игри

Нови модове за BF 1942 и Quake 3

Desert Combat

Мод за Battlefield 1942, фаза - алфа версия.

Независимо, че предстои да бъде окончателно завършен, модът подсказва невероятен потенциал и загадка, че с него ще свързваме бъдещето на отборните тактически екшъни. Малко е да се каже, че изглежда впечатляващо. Имаме две страни в конфликта – **Ирак** и **U.S. Troopers**, sons-of-a-bitch! Иракчаните притежават изцяло руско въоръжение, включващо AK74, Dragunov, RPG7, PK, Scorpion, както и техника от рода на – Mig29, T72, BRDM, Shilka, Grad.

Американците са въоръжени с M16A2 Assault Rifle, Mp5-SD6 sub machine gun, M9 handgun, SMAW rocket launcher, M249 Machine Gun, M25 Sniper Rifle, A-10 Warthog, F-16, AH-64 Attack Helicopter, M1A1 Heavy Tank и т.н. Списъкът е доста дълъг.

Скиновете на хората и оръжията, спецификациите – всичко носи смъртоносен заряд реализъм. Алфата спокойно може да се играе и предлага учудващо добър геймплей. Според публикациите на сайта на производителите – www.desertcombat.com, модът в крайния си вариант ще позволява воденето на въздушни и наземни битки с висока степен на реалистичност. Заега той изглежда щогоде балансиран, макар че има още какво да се иска – особено при оптимизирането на текстурите, играта малко тежи.



Conflict in Somalia

Мод за Battlefield 1942, фаза – алфа версия

Както името подсказва, играта пресъздава конфликта в Сомалия през 1992 г., когато американските части влязоха във въоръжен сблъсък със сомалийците (справка – филмът "Black Hawk Down").

На външен вид, модът напомня **Desert Combat**. Това което ме впечатли, бяха моделите на хеликоптерите и хъмвита.

Тъй като е все още алфа версия, тези които биха искали да го опитат в мрежа ще трябва да се примирят, че ще могат да играят единствено от страната на Allies. В противен случай ще играете с техника и въоръжение от Втората Световна война. За повече информация ви препоръчвам да посетите сайта на разработчиците – www.cismod.com.



Navy Seals: Covert Operations

Мод за Quake 3: Team Arena, фаза - завършен

Това е отговорът на феновете на Quake 3 към Counter Strike.

Navy Seals, както и CS, предлага избор между две различни фракции – **SEALS** (небезизвестните "толени") и **Tango** (подобни на терористите). Двете страни притежават специфично въоръжение. Играта предлага общо 22 различни вида съществуващи оръжия. Режимите включват спасяване на заложници, обезвреждане на бомби, атакуване на вражески позиции (чист deathmatch). Енджинът на Q3:TA е тотално преработен, създателите са използвали скриптове, разработени от самите тях, така че крайният резултат е адски добър. Тук можете да бъдете убит от един единствен куршум, има зони на поражение, така че като ви улучат в крака ще куцукате до края на играта или ако се пренатоварите с въоръжение ще се влечите последен в групата.



Ако случайно Battlefield 1942 или Quake 3 са завърпени в някой ъгъл, време е да ги поизтупате от прахта и да се впуснете в битка с викове: "Cover me, I'm going in..."

Magic: The Gathering

Продължаваме с представянето на цветовете, което започнахме в предишния брой. След зеления и белия идва ред на майсторския цвят,

СИНИЯТ

Островите осигуряват синя мана - цветът на безкрайното небе и бездънния океан. Силата на сините магове лежи в илюзията и манипулацията. Не толкова директен като другите магьосници, синият маг разчита повече на намеса в самата същност на Вселената и се стреми към контрол над околния свят, създавайки по-добри условия за себе си, едновременно с това усложнявайки живота на противниците. Сините магове разчитат най-вече на водните и въздушни стихии, както и на морските и небесни създания.

Поради особената си същност синият цвят е по-малко предпоставен от масовите играчи, но много уважаван от майсторите. За начинаещ играч тънкоостите и манипулациите на синия цвят се виждат малко сложни и безсмислени, още повече че сините колоди в повечето случаи са доста бавни и разчитат на повече мана и карти. За

разлика от всички други цветове, синият най-често не се стреми да отговаря на заплахите на противниците играчи - той просто търси начин да преготови тези заплахи. Първата карта, която веднага идва на ум, когато се заговори за синьо, е Counterspell - най-емблематичната и най-мощна магия в арсенала на сините магове. Counterspell в по-добри нему магии като Syncopate, Forbid, Dismiss и др. са показателни за стила на този цвят - дефанзивен и насочен към лишаване на противника от възможност да изиграе основните си карти. Чрез контра-магиите синият маг преготовява вражески заплахи още в зародиш или пък забавя противника, принуждавайки го да плаща допълнителна мана за Всяка изиграна магия (Force

Spike, Mana Leak, Complicate).

Наред с контрирането на вражеските магии, сините имат възможността да връщат в ръцете на противниковия играч заплахи, които са успели да преминат през цегката на Counterspell-a. Карти като Boomerang, Repulse и Wash Out забавят противника, карайки го отново да плаща цените на картите, които вече е вкарал в игра. Синият е и единственият цвят, който може да "краде" противникови карти с помощта на Steal Artifact, Persuasion, Confiscate. Ако противникът успее да вкара нещо в игра, синият маг може лесно да го върне обратно в ръцете му или да го унизи, присвоявайки му го.

Без съмнение синият е най-силният цвят, що се отнася до манипулиране

на библиотеката (library). Синият цвят е и с най-добри възможности за теглене на карти, което с напрегване на играта се превръща в огромно преимущество. Някои от най-популярните магии за теглене на карти са Fact or Fiction, Opt, Gush, Deep Analysis. Сините се славят и със способността да забавят тегленето на карти на противника чрез магии като Memory Lapse или Submerge. Сините магове се славят и със способността си да предвиждат бъдещето или да надникват в умове на противниците, което е възможно благодарение на карти като Telepathy, Predict, Future Sight и др.

Както и при всички други цветове, наглед огромната мощ на сините не е безпределна. Те почти нямат начин да премахнат изцяло някоя заплаха, след като тя вече е в игра. Вярно - могат да я върнат в ръката на противниковия маг и след това да я контрират, но това означава да изхарчат две карти за да премахнат една. В много случаи сините магове са безпомощни срещу Kavu Chameleon или Blastoderm, промъкнал се между counterspell-овете, тъй като нямат карти за масово елиминиране на заплахи (като Wrath of God да речем). Както вече отбелязахме по-рано, синият цвят е по-дефанзивен и по-бавен, което го прави уязвим на бързите набези



на гоблински и бели и/или зелени бързи колоди. Но ако синият маг успее да оцелее първите десетина хода, много е вероятно в следващите десет да поме тотален контрол над играта.

ЧЕРВЕН

Червената мана идва от планините - огненото сърце на света. Тя е израз на хаоса, разрушата и Войната. Червените магове могат да призват реки от огън за да унищожат враговете си, но често сами стават жертва на призиваните от тях разрушителни сили. Да играеш с червеня цвят означава да избереш действието пред мисълта, директния подход пред потайността, физическата мощ пред силата на ума. Базогарение на способността на червените магове да призват дракони, орки и зоблини, червенят цвят е известен със своята агресивност и е ненадминат в способността да нанася поражение.

Червенят цвят като цяло се характеризира с практически неограничените си възможности за нанасяне на директно поражение, унищожаване на земи и артефакти. Той изобилства от бързи създания, някои от които имат специални умения, насочени или към елиминиране на противниковите защитници или към нанасяне на по-голямо поражение на самия противников играч.

Тук ще отделим малко повече място за безспорно най-силната страна на червените - възможността за нанасяне на директно поражение. Червена колода може да разчисти пътя на гребните си гоблини или пък да довърши противник, останал с малко жизненни точки. В арсенала на червеня маг има магии, които му позволяват да унищожи създания с регенерация (Incinerate, Disintegrate, Engulfing

Flames); магии, които му позволяват да нанесе голямо количество директно поражение (Ghnu Fire, Blaze, Flaming Gambit, Fireball); магии, които му позволяват да унищожи всички или избрани създания (Pyroclasm, Breath of Darigaaz, Inferno). Червеня цвят не е толкова добър, колкото черния при премахването на единични противникови създания, но е много по-добър от него и съвсем малко по-слаб от белия в раздела "масово унищожаване на създания". Всъщност проблемът е в това, че докато бялата магия Wrath of God задължително почиства масата, то червените масови

ни магии в Magic - Obliterate - съвсем логично е в арсенала на червените магове.

Червените създания като цяло са най-слабите. В сравнение с единиците на другите цветове. Червените създания имат най-лошото съотношение цена в мана/жизнени точки (toughness), и най-вероятно Wizards никога няма да пуснат 2/2 червено създание за 2 мана, което да няма сериозен недостатък. От друга страна червените компенсират тази си слабост с Висока ударна мощ (power) и бруталното умение haste. Макар и да разполага с доста прилични "гребосъщи", като Jackal



магии най-често нанасят поражение, което означава, че създания с Protection from Red остават незасегнати от тях.

Червенят цвят разполага с най-многобройните магии за разрушаване на земи. Pillage и Stone Rain са задължителни карти за червените разрушителни колоди, а създания като Avalanche Raiders, Dwarven Blastminer и Dwarven Driller оказват постоянна натиск върху противника. Tectonic Break и Wildfire са типичен пример за масови магии за унищожаване на земи, които освен това почистват и масата от създания. Една от най-мощните и унищожител-

Pup, Grim Lavamancer, Mogg Fanatic и последното бляйтно попълнение Goblin Piledriver, червените, с много малки изключения имат изключително слаби създания в категорията 3-5 мана. Благодарение на Onslaught и Legions тази несправедливост бе отчасти поправена, с появяването на Blistering Firecat, Clicksither и Goblin Goon, но към тях могат да се добавят само Ball Lightning и Flametongue Kavu. За сметка на тази слабост обаче, в късния етап на играта червените разполагат с едни от най-мощните съвълни създания в играта - драконите, които Веднъж Влезли в из-

ра почти задължително носят победата.

Всеобщото мнение сред играещите на Magic е, че червенят цвят е най-ограниченият сред петте, и това до голяма степен е вярно. По-слабите създания, липсата на възможност за възстановяване на жизненни точки, липсата на средства за унищожаване на заклинания (enchantments) и невъзможността за контра-магии правят червенят цвят доста не атрактивен за много играчи. Един най-елементарен Circle of Protection: Red може тотално да заключи играта на червеня магьосник. Но това не означава, че еднотелните червени колоди нямат място под слънцето - питайте Всеки, който е играл срещу гоблини.

В следващия брой ще разгледаме черният цвят и "златните карти", а сега ще се възползвам от възможността да поздравя на страниците на списанието Коста "Balrog" Грозев, които спечели първия официален турнир по Magic: The Gathering в България. В конкуренцията на 36 души, за които мога без преувеличение да кажа че представляват елита на българската Magic-сцена, Коста успя да оцелее го финала, където се изправи срещу най-добрият (според моето скромно мнение) в Sealed Deck и Booster Draft формата - Димитър Грозев, и за втори път успя да го победи, потвърждавайки максимата, че "само Грозев може да бие Грозев". След 3:2 във финалната среща, а след 12 часа игра, Коста заслужено зае първото място и гобави първите си точки към рейтинга си в световната класация.



Очаквани игри 2003

Автор: SaintP

Този път вместо ревию на някой наскоро излязъл хит, решихме, че ще е добре да хвърлим бърз поглед към заглавията, които са с най-големи шансове да ни очароват на европейския конзолен пазар през 2003. Не претендирам за изчерпателност, мястото е ограничено и със сигурност има още доста първокласни игри, които ще останат неспоменати, но от следващите две странички ще добиеш обща представа за част от най-доброто, което се задава в близкото бъдеще.

Devil May Cry 2

Платформа: PS2
Производител: Capcom
Разпространител: Capcom
Жанр: Екшън-приключение
Излиза: 01/2003



След невероятната първа част, пожънала голям успех преди малко повече от година, демоничният Данте се завръща и то в красива компания - бойно настроена красавица ще го съпътства из готическата обстановка на Devil May Cry 2. Тези, които са играли първата част, знаят с какво тя блестеше - бруталният, първичен екшън, който струеше от всяко движение на Данте по екрана. От Capcom обещават два пъти по толкова в новата игра, гарнирана с размазващ звук и още по изпипани графични ефекти.

Tomb Raider: Angel of Darkness

Платформа: PS2
Производител: Core Design
Разпространител: EIDOS
Жанр: Екшън-приключение
Излиза: 02/2003



С известно забавяне Лара се завръща жива и здрава по екраните. Споменавам играта, защото с нея от Core Design се стремят да излязат от скучната въртележка на безкрайните продължения и да предложат нещо наистина ново, а не просто малко по-добра графика и някое и друго ново движение. Очаква ни една доста помрачна и реалистична атмосфера. Лара ще си говори с други персонажи и ще се развива с течение на действието, което добавя ролевия елемент в заглавието. Контролът върху нея също е доста променен и усъвършенствен, като нови елементи като промъкване в стил Metal Gear Solid са част от геймплея. Графично Лара също ще блести - над 5000 полигона и, предполагам, понаедрял бюст.

Final Fantasy XI

Платформа: PS2
Производител: SquareSoft
Разпространител: SquareSoft
Жанр: RPG
Излиза: 2003

Он-лайн версията радва японците от май-миналата година и въпреки някои технически трудности в началото се приема доста добре.



Заглавието трябва да полети и до Европа през тази година, съответстващо евентуален масивен старт на он-лайн PS2 гейминга на Стария континент. Участниците ще навлязат в грамаден свят, в който има всичко - съюзи, предаствства, приключения, битки и още много. В графично отношение от Square също са се постарали, като остава да се надяваме, че PAL конверсията няма да развали нещата.

Silent Hill 3

Платформа: PS2
Производител: Konami
Разпространител: Konami
Жанр: Horror, Adventure
Излиза: 04/2003

Silent Hill 2 се прочу като една от най-страшните и поглъщащи игри в последните години. Продължението има за цел да надмине предшественика си като добави много нови, спиращи дъха локации, пленяващ сюжет, предмети, оръжия и, за пореден път, смазваща атмосфера. С други думи, нощите ти през април няма да са никак спокойни. Зареди се с търпение и успокоителни и изчакай дотогава.



Soul Calibur 2

Платформа: PS2
 Производител: NAMCO
 Разпространител: NAMCO
 Жанр: Fighting
 Излиза: 2003



Продължението на една от най-добрите игри за Dreamcast би трябвало да дебютира за конзолата на Сони съвсем скоро. Първата част беше уникална тупалка в редица аспекти, затова и имаме пълното право да очакваме същото и от двójката. Петнайсет детайлно моделирани бойци ще вгнeят из визуално блестящи локации, участващи в редица режими на игра, включително и изпълнение на мисии.

Tao Feng: Fist of the Lotus

Платформа: XB
 Производител: Studio Gigante
 Разпространител: Microsoft Game Studios
 Жанр: Fighting
 Излиза: 03/2003



Още една тупалка ще се опита да се докаже в този доста експлоатиран жанр. Такива ги има под път и над път но "Юмрукът на лотуса" изглежда обещаващо, най-малкото заради участието на един от създателите на Мортал Комбат. Обещанията са за най-бруталния аренен екшън създаван досега - уникални бойни сти-

лове, усещане за сила, внимание към всеки детайл и перфектна визия. Играчът ще може да избира как да развива боеца си - дали да го учи на скуршавачи техники или да го дървя с лечебни умения, които да му помагат в много тежки моменти. Как точно всичко това е реализирано ще разберем съвсем скоро.

Halo 2

Платформа: XB
 Производител: Bungie
 Разпространител: Microsoft Game Studios
 Жанр: Екшън
 Излиза: 2003 края

Не е изненада за никого, че Стартовото заглавие за XB ще си има последовател, продъл-



жаваш историята на генетично усъвършенствания герой из много нови, наситени с екшън приключения. Разрушителни оръжия, още поинтелигентни врагове, грамадни локации, както и графичният максимум на Бокс-а обещавават от Bungie. Играта ще разполага и със сериозен мултиплейър - сплит скрийн или онлайн услугата X-Box Live.

StarCraft: Ghost

Платформа: PS2, XB, GC
 Производител: Blizzard/Nihilistic Software
 Разпространител: Blizzard
 Жанр: тактически екшън
 Излиза: 2003 края

След редица брилянтни игри за PC, Blizzard шокира компютърните геймъри с изявление, че разработва StarCraft: Ghost само за конзоли. Действието се развива във вселената на СтарКرافт, като ще можеш да влезеш под кожата на Ghost-а с името Нова и да се



потопиш в приключение близко до стила на Metal Gear Solid. От Blizzard разбира се твърдят, че тяхното произведение ще е много по-добро и ще наложи нови стандарти в жанра. Знаем, че го могат, а дали наистина ще се случи ще разберем в края на годината. За по-подобна информация можеш да погледнеш един от миналите броеве на GW.

The Legend of Zelda: The Wind Waker

Платформа: GC
 Производител: Nintendo
 Разпространител: Nintendo
 Жанр: екшън/приключение
 Излиза: 02/2003

Не знам дали знаеш, но Legend of Zelda: Ocarina of Time за N64 се счита за една от най-добрите игри на всички времена. Съвсем естествено, очакванията към новата Легенда за Гейм-кубчето са доста големи. Акцентът при новото заглавие отново ще падне върху сюжета и гейм-плея, а графичните възможности на конзолата просто ще предложат подходящото оформление. Според много мнения, The Wind Waker ще поставя нови стандарти. Нищо чудно продажбите на GC да скочат след дебюта на играта.



ПРО-ГЕЙМИНГЪТ

Когато фраговете се превърнат в спорт или...

Никой не може да посочи някаква дата и час и да каже: "Ето, от този момент нататък игрите са спорт". Затова ми е трудно да реша откъде да започна. Но, както се казва в криминалните филми – търси парите и ще намериш отговорите. А те – парите – водят към две фирми. **Id Software** и **Blizzard Entertainment**.

Да започнем с Екшъна

Във вече далечната, поне по стандартите на гейминга, 1995 година излезе продължението на гениалния *Doom* и... "*D*, *изненада, то поддържа multiplayer!*"

Id създадоха собствена мрежа, към която всеки можеше да се включи. В нея се провеждаха няколко турнира за забавление. Още тогава един играч се отличаваше от тълпата с блестящия си стил на игра - *Threshold of Darkness*. Никът беше доста дълъг, затова той го съкрати просто на **Thresh**. Името му е Денис Фонг, американец от китайски произход. През 1996 **Id** водят *Quake 1*, игра с гениален net code (откъдето идва и прякорът ѝ – *netquake*), предлагаща невиджана до този момент бързина на действието и безкомпромисна агресивност. Не след дълго **Thresh** бива провъзгласен за крал на *netquake* и идва моментът да се докаже.

Юни 1997 г. – турнирът *Red Annihilation*. Първа награда – Ферари с цвят червен – личното возило на Джон Кармак. **Thresh** се явява и когато всичко приключва си тръгва с едно Ферари напред.

Може би именно в този момент светът разбра, че от игрите може да се печели, а вероятно Треш ще влезе в историята като първият професионален геймър.

А сега малко Стратегия

През същата далечна 1995 г. се появява още една гениална игра – *Warcraft 2*. Около нея бързо се създава огромна общност, която играе на гейм-сървърите на Kall (първата частна мрежа от сървъри). Почти всяка седмица има турнири с различни скромни награди, като най-известният е *Case's ladder*, на него няма награди, но е най-престижната класация в света по това време. Покрай популярността на стратегите на **Blizzard** и най-вече на *StarCraft* турнирите по света зачестиха.

Лиги (да се чете Шампионати)

Постепенно започнаха да се появяват различни компании, занимаващи се изцяло с организирането на серии от турнири с големи награди фондове. Първата голяма лига е **PGL** – professional gamers league, занимаваща се с организирането на online лиги с LAN финали. Коронните дисциплини са *Quake 2* и *Star Craft*. **PGL** вече не съществува.

Следващата появила се компания се нарича **Battletop**. Американците успяха да направят само два турнира – един в Щатите и един в Европа с награди на стойност около \$70 000. След втория турнир **Battletop** обяви несъстоятелност и скоро всички ги забравиха.

И ето, че дойде време да преминем към големите момчета. Тези, които правят всичко възможно компютърните игри да придобият статут на спорт.

The CPL (*The Cyberathlete Professional League* – www.thecpl.com). Учредена през 1997 **CPL**, тази компания бързо се разраст-

ва и става най-големият организатор на гейм-турнири в света. Досега са раздадени над \$400 000 – главно на *Quake 3* и *Counter Strike*. В момента имат подразделения на всички континенти с изключение на Антарктида и Африка.

През 2000 г. се появя един конкурент на **CPL**, макар и двете компании да твърдят, че не си пречат, и че целта им е еднаква.

WCSC (*The World Cyber Games Challenge* www.worldcybergames.org). По-известен като геймърската Олимпиада, турнирът се провежда в 6 дисциплини – *AOE*, *Quake 3*, *Counter Strike*, *StarCraft*, *FIFA*, *UT*.

Очертава се **WCG** да се превърне в традиция. Световните игри ще се провеждат всяка година и именно те са най-добрият шанс за реализация на българските геймъри – наши момчета вече втора година защитават реномето на нацията.

Към настоящия момент компютърните игри са признати за спорт в 3 страни - Русия, САЩ и Южна Корея. В крайна сметка, нищо чудно – в някои държави ловенето на пъстърва също е официален спорт.

С тази статия искаме да очертаем бъдещето – то се задава и няма да ни подмине, ако си затваряме очите. Про-геймингът съществува, той е факт и прелуска, носен от гребена на вълната на най-проспериращия бизнес в последните години – компютърният. Въпрос на време е да завладее света. Вярваме в това.

Или, ако трябва да перифразирам едно известно житейско кредо... "*Доказано има Microsoft се надявам!*"

Кой казва, че всички Зерги са избити? Кой твърди, че не е останал дори едничък дракон? Историята прогълтава, но вече в книгите...

StarCraft 1 – ВОЙНАТА НА ЛИБЪРТИ
WarCraft 1 – ДЕНЯТ НА ДРАКОНА

За да спестите **2.40** лв. и да получите двете книги общо за **9.50** лв., елате с този талон на адрес: София, кв. Стрелбище, ул. Тулча 41, Серлис АД



ТАЛОН ЗА ОТСТЪПКА

Fatal1ty

HARDCORE [PLAYER]

Роден на 26 февруари 1981 г. в Канзас Сити, Мисури. Дете на разделени родители. В училище играе американски футбол, а след завършването си работи на голф игрище. По-късно се занимава с бiliarд на професионално ниво. Според някои той е наравно с неповторимия Денис "Thresh" Фонг, според други – втори след него, а според трети – дори по-велик от първия професионален геймър...

Дами и господа, представям ви Джонатан "Fatal1ty" Уендъл.

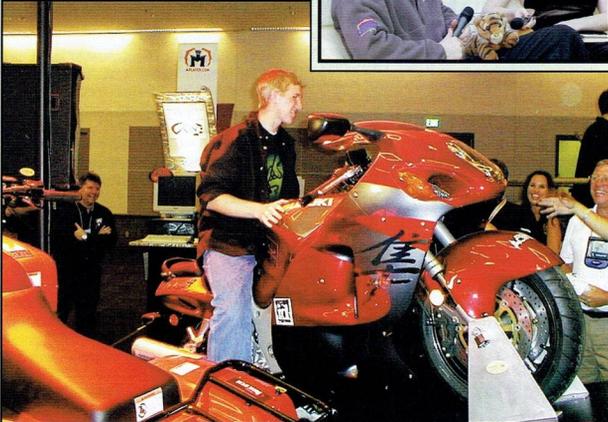
За първи път името му се чу на турнира **CPL frag 3**, проведен в Далас, Тексас, на тогавашната версия на Quake 3 теста. Там завърши 3-ти и привлече вниманието на всички с безкомпромисната си агресивност и гладкото си движение, които в последствие станаха негова запазена марка. Преди турнира той и още 3-ма ентузиаста от тогавашния му клан – **nb** (negative burn), се заключили за 36 часа в една стая, за да тренират, полагайки основата на легендата за тренировъчните сесии на Fatal1ty, която все още се носи из Quake общността. И досега Джонатан е единственият играч, който може да тренира по 20+ часа без прекъсване.

Името на Fatal1ty придоби широка публичност след **Xsi Invitational** – първият голям турнир за Quake 3, организиран от най-големия портален сайт за Quake-и – www.xsreality.com (в момента – www.esreality.com), където участие взеха такива признати величия като **Makevelli**, **Immortal**, **lakerman**, **blue**, **doomer**. Джонатан спечели турнира безапелационно, напълвайки брутално на финала лошото момче на

Quake сцената – **Makevelli**. Ееех, бяха възпущащи времена – когато хората си сменяха чорапите по-често от клановете, **Deathrow** бяха на върха, а **Demolition** все още съществуваха...

Скоро след това дойде и турнирът, едногласно обявен за най-добър на **CPL** до този момент – **Razer CPL Fatal1ty** все още беше на върха, а отдолу с обожание го гледаше огромна армия от фенове. След края му Джонатан си тръгна с \$40 000, рекламен договор за една година с **Razer** за \$20 000 и договор с несъществуваща вече www.stomped.com.

Fatal1ty продължи победния си марш през 2000 г., печелейки всеки турнир, в който участваше и доказвайки, че не е "one hit wonder" –ът, за който го обявиха мнозина. През тази невероятно успешна за него година той завърши 1-ви на 12 турнира (включително и два отборни), 2-



ри на един (отстъпвайки пред "най-великия рейл, който се е раждал някога" – **Blue** на **CPL Asia** – **Atomic Arena**) и 7-ми, съвсем в края на годината на **Babbages CPL**, когато вятърът на промяната започна да духа. В края на годината г-н Джонатан Уендъл инкасира приходи от \$126 670 и един мотор, прибирайки в джоба си повече от 1/3 от всички наградни фондове на обща стойност приблизително \$370 000.

В края на 2000 и през цялата 2001 г. стилът в Quake 3 еволюира и се превърна в една не толкова атрактивна игра, изградена повече от защитни тактики и контрол над картата – игра, която не толерираше агресивността на Джонатан. През същата тази 2001 г. Интернет и американският пазар изпаднаха в рецесия, спонсорът на **Fatal1ty** и основният съдружник на **CPL** – **Razer** – обяви фалит. Сайтовете падаха като презрели круши, on-line турнири се спираха.

Quake 3 бе обявен за мъртъв и отпадна от **CPL**. Една лоша година за pro-gaming-a като цяло.

Все пак **Fatal1ty** продължи да тренира същата настръвеност, опитвайки се да се нагоди към "новия световен ред". Той завърши първи на **Lansanity 2v2**, първи на **CPL Pacific Atomic Event**, трети на **CPL Europe** – **Holland**, шети на турнира по случай четвъртата годишнина на **CPL** (проведен на Quake World), втори на **QuakeCon 2001** и първи на единствения до този момент **Alien vs Predator 2** турнир. В края на годината той завърши втори по парични приходи (отстъпвайки само на **Zerg04**) и първи по брутни приходи – \$53 750 и **Ford Focus**.

През 2002 г. **Fatal1ty** направи няколко неуспешни експеримента, опитвайки се да играе **Counter-Strike** на същото ниво, но това не беше неговата игра. Завърши годината с доход от \$5000 и напълно самочувствие.

В края на тази част от професионалната му кариера **Fatal1ty** остана с впечатляващите \$170 000, един мотор, една кола и една раздяла с приятелката си... според мен си заслужава.

Може би някой ден отново ще се появи подходящата игра (задава се Quake 4) и кралят на Quake 3 ще се завърне.

Явно спортният дух владее Fatal1ty не само пред екрана на компютъра.

Форд Фокус – Хищнически тунингиран.
На пресконференция с KillCreek (Стивий Кейс – гадже на Джон Ромеро, бивша Playboy "дева" и първият човек, успял да победи Джон на Quake или пък той й е пунал воден от принципа "пусни, за да ти пусят")
МОТОРЪТ!!!

PowerTripping

Freeman: Добре дошли в България. Надявам се да се чувствате удобно тук и сред приятели. Преди да ми кажете как намирате столицата и нас – българите, бих искал да ви съобщя, че давате интервю за най-доброто геймърско списание у нас, в света и познатата ни Вселена. И в Света на Диска няма таква.

Е, как ви допадна престоят тук, какви са ви впечатленията?

RF: Шофьорите са безумни! Ако аз се бях опитал да карам кола в България вече щях да съм мъртъв. Иначе хората са много гостоприемни и се чувствам като у дома си.

Dom: Чудесно! До момента престоят ми е перфектен. Всички хора са приятелски настроени и всичко е ОК, като изключим, че столицата ви не е красив град.

Freeman: Няколко думи за самите вас?

RF: Казвам се Магнус Уестре (Magnus Westre), никът с който съм известен е Rif-The-Feared. На 19 години съм, роден съм и живея в Осло, Норвегия. В момента съм студент в колеж. Харесвам си леглото – това е характерното за мен. Свободното си време прекарвам с приятели, ходя по клубчета. Тренирал съм хандбал. Като хоби тъпквам увлечението си по компютрите – PHP, JAVA, Cisco Routing, Web Design.

Dom: Извет ми е Хенрих Шром (Henrik Shrom), роден съм и живея в Осло. Никът, с който се подвизавам е Domi-The-Feared. Студент съм. Аз също обожавам леглото си, свободното си време прекарвам аналогично. В момента нямам други хобита, освен боулинг, но съм играл футбол в продължение на 10 години. Бил съм национален училищен шампион. Ухавай времена бяха...

Freeman: Какви са плановете ви за бъдещето, как смятате да се реализирате (професионално и в личен план – жена, деца, кола, вила на Карибите, офис сграда в София, малка бананова република, резиденция на Марс, карем...)?

RF: Като начало бих искал да довърша образованието си. След това смятам да се насоча към сферата на Интернет технологията и комуникациите. За жена ми е рано да мисля, за деца да не говорим, но идеята за харем е страхотна. Бих казал, че доста смела и иновативна за мястото, от което идвам.

Dom: Плановете за бъдещето? Опеле, човече, в какво ме забъркваш. Това е някъ-

На 27.12.2002 на летище „София“ کیا самолетът от Осло. Наред с всички останали пътници от него слезат двама млади норвежци. Високи блондини с типичната за скандинавския ген мащабност. Едри момчета, пристигнали тук с една точно определена цел. И докато новоборците се отправят към митническият контрол, някой вече се е погрижил да бъдат пресрещнати поробавшо...

Не, това не е началото на криминална история. Прото едно история за силата на човечността и възможността. Момчетата не са престъпници, а едни от най-големите играчи на Warcraft 3 в света. Какво търсят в България? Точно това предстои да научите в следващите разговори. Повемте думата на самите действащи лица.

Казвам се Мартин Кагинов и ако някога напиша книга тя ще започва така:

Всичко започна когато бях на 19!

Кое „всичко“? Хм, нека по-добре ви разкажа.

Някогe през есента на 2002. Случи се, че един ген аз (бъш.Four20[303]) и моят добър приятел Димитър Александров Didi8[8P] случайно стучиме за организиращото се в Осло огромно LAN-пати, на което ще се проведе квалификация за CFL (Субверзитетите Professional League) по Warcraft 3. Едва ли има нужда да казвам колко силно ни заинтригува това и с целта да науча повече взехом в IRC (irc.djarknet.org), за да събера малко информация – както за състезанието, така и за Норвегия и за подробностите около евентаването ми потулване по там. Имах косметик и попаднах на едн норвежци, които се казваша Хенри с ник Domi-The-Feared. Вече знаех, че той е един от най-добрите играчи в света и се разговорихме. Зарадох ми няколко въпроса за това как сега се намира в Норвегия – ценя, изисквания за посещение на страната (виза, налични пари, нужни за престояване на митнищата), транспорт в Осло, хотели и т.н. Хенри ми израси картичката. От него разбрах, че стая за 2-ма в хотел за 5 дни би ви струвала около... 500 евро! Което, както може да се сетите доста ме притесни. Товаза той ми каза, че имаю вариант да сплм в негова стая, аз не можах да отговоря с друго освен „OKAY“ На въпроса как ще се оправим с транспорта там, ми отговорих: „аз съм с кола ще мога да ви разведя навсякъде“. Не знаех какво да кажа – всички тога от чибк, когато не познавах, бях шокиран.

Речено-сторбено. Пристигнахме в Осло, на летището ми посрещна Хенри и нозой приятел – Маанус, чието родителм бяха избели арада за 3 гена и ни забведоха в тяхната къща. Момчетата си бяха направили малко LAN партни vs 6 компютра, в една скромна къшурка с басейн, сауна, фитнес и джакузи. Там си прекарвахме страхотно. На следващия ден рано суптринах LAN-патишото започване. Проведе се в новоборствената ЕКСПО център в Осло. Участие взеха играчи от почти цята съвет, но по-голямата част бяха шведи и норвежци. Мероприятието промече перфектно, като изключим организацията. Дурд спечели турнира, но му намалаша наградата в последния момент само с една нула (от 5000 евро на 500), факт, който не ми се иска да коментирам. Иначе престоят ми беше перфектен, изключвайки неудобството, че не можехме да харчим, тъй като цените бяха ужасни. Като пример само ще спомена, че когато Хенри реши да ни почерни в едн – иначе чудесен – ресторант, вечерята за трима му струваше 150 евро. Поговорихме си доста на тема България и Норвегия, споделяхме начина на живот в двете държави, за да достигнем до извода, че прилки като че ли почти няма, а разликите са предимно в полза на норвежците. В края на асстубането си, разведоки се, с Диди искрено ни завяхме, че визази са дошли в България...

Два месеца по-късно: You have new mail! Пощата събръжаче едно "Здраве" и копие от самолетния ми билет, които гласеше, че Хенри и Маанус пристигат в София на 27.12.2002 с десет дневен престой.

Посрещнахме ги от летището и гвбамата бях с по 1 куфар 1 раница и 1 плик с 4 вофки, 2 усукита и МАСА съкато неща.

Впечатленията на пичовете от престоят им тук може да прочетем в интервюто, аз само ще отговоря на въпрос номер 7 за разведжанието им по клубовете (сускотекте) с едно единствено много точно изречение:

Преди да добват те гвбамата аз с згорест можех да се похваля, че съм единственият, който след обилан запил и сплв в полевената на HotClub! Както самите те споведвах по-късно толкова приятна не са бихади през целия си живот...

де далеч, по дяволите. Засега искаме само да завърша образованието си, после каквото сябв покаже (свободен превод – бел. ав.), но аз повече се запалих по вилата на Карибите. Само не знам как ще понеса жегата... [смее се]

Freeman: Виджате ли, аз съм интелигентен и образован човек и знам доста (освен това съм и красив, но това е една друга тема), но за мълтица Норвегия просто се намира около Швеция, а тя пък се изчерва с термините шведска маса и шведска тройка. Разкажете за родината си. Най-характерното за нея.

RF: Като начало Норвегия и Швеция са почти една и съща държава, много сме близки. Най-характерната разлика между двете държави е, че там е около три пъти по-евтино, поради което обикновено в уикендите отскачаме на пазар при съседите. Като цяло родината ми е една много сполучлива и чиста страна, хората са малко по-консервативни и затворени. Тук сте по-толпи като душевност. В Норвегия е почти абсурдно да завържеш разговор с гадже в автобуса, да речем. Иначе шведската маса е готино нещо, единственият проблем е, че като дайдаш Шведите се налага да станеш... [смее се]... все пак нали си е тяхна.

Dom: Норвегия е много различна страна. Разстоянието от Осло до Рим е равно на разстоянието от столицата до най-северната точка. Примерно животът в Осло по никакъв начин не може да се сравни с живота в северните части, където лятото е ден, зимата е нощ и белите мечки се топлият с калорифери. Норвегия не е просто буца лед единствено заради топлите могозападни ветрове. Като национален символ мога да спомена фьордите. Те са морски канали, които са навлезнали дълбоко в сушата и са се образували при толенето на ледниците. Елате да ги видите някой път...

Freeman: Как прекарват времето си младите хора? Изобщо как се живеет там? И по-конкретно – как живеет един геймър? Разкажете повече за норвежците. И за норвежките също, ако може...

RF: Повечето геймъри са на възраст между 13-22 години и ходят на училище. Не се дружат, не пилят, водят благоприятен живот. Може би единствената разлика между норвежките и българските геймъри е, че в норвегия всички играят от дома...

Freeman: Да бе, освен това са високи и руси, но това е друга тема...

Domi: При нас хората не са толкова обществено активни, колкото при вас. Четат се много книги. Всякава литература, в това число и преса. Виси се пред телевизорите и се разпускат в сауните. Колкото до жените... ще го кажа така – раждам се на нарастващия емигрантски поток.

Freeman: Знаете ли оня лаф, че когато кравите станат по-хубави от жените, значи сте в Швейцария? При вас как е? Хубави ли са кравите? А момичетата? Вие имате ли си приятелка?

RIF: Ха-ха, крави! Последните крави, които съм виждал бяха в кравешкото ниво на Diablo 2. И кравите не са по-хубави от жените, но пускат по-добри предмети... [Смее се и наивитва многозначително]

Domi: Едно от нещата, които липсват в Норвегия са ливадите с подово отопление. Съответно и кравите, но иначе лафът е хубав, да. Колкото до приятелка – нямам. Все още...

Freeman: Предполагам, че от игри никой не се е сетил да ви поразведе из заведенията. Българките са най-красивите момичета на света, приятели, поправете този пропуск незабавно! Това не е въпрос, по-скоро е препоръка, но ако искате можете да отговорите.

На този въпрос отговорът се опита да го даде Мартин в неговият разказ, но личното ми впечатление е, че пичовете са оценили по достойнство славянския темперамент на българките. За съжаление наблюденията ми са си останали чисто академични. Нищо, другият път повече чакъ смет!

Freeman: Коя е най-великата игра (EVERY)?

RIF: Diablo 2. До момента, в който не бе опорочена от хаковете.

Domi: Diablo 2. Преди да се навъдят чийфките беше соол!

Freeman: Защо избрахте Warcraft 3? Какво ви привлече? Опишете играта в няколко реда – това, което я прави атрактивна.

RIF: Warcraft 3 е невероятна комбинация от динамика, стратегия и RPG-елементи от една страна, в от друга представлява амалгам от четири различни и балансирани раси и 12 уникални героя. Резултатът е... ами про Warcraft 3. Това е!

Domi: Играл съм всички игри на Blizzard, нямаше как да пропусна тази. За мен това е феноменална игра и тя е естественият продукт на еволюцията в сферата на стратегите.

Freeman: Добре де, като сте толкова добри, я ми кажете – как се играе с Undead срещу Human, че аз колкото пъти се бълбам все съм death, каква е тактиката, а? Но не ми излизайте с реплики от рода на "зависис от картата", трябва да има някаква универсална система, по дяволите!

RIF: Ключът към победата в този случай е лишаването на Human-а от свобода (непрекъснат тормоз, атакуване на града му, докато speed-

ва и т.н.). В чисто боен аспект героите са първото нещо, което трябва да бъде убито/премахнато/отстранено/затрито/унищожено... И маса експанд, няма друго решение.

Domi: Маса acolytes... (майтапи се – бел. ав.)

Freeman: Имате ли любима раса? Random ли играете в BattleNet?

RIF: Играя Random, но обичам и да редувам расите.

Domi: Orc! Orc. Orc. Orc. Orc. Orc...



Freeman: Смятате ли, че имаме играчи от световна класа в България?

RIF: Като цяло нивото на играчите тук е доста високо. Има няколко от световна класа – eSu.Four20(303) (Мартин Кадинев, още KurMur), Sk.Insomnia (Здравко Георгиев, по-познат като Хикс-а), DidI(r)G (Димитър Александров, най-познат като Диди).

Domi: Тук играете Warcraft на много високо ниво, наистина. Предполагам, че до голяма степен това се дължи на сплотеното геймърско общество, събиращо се по клубовете, коментиращо рилеи и на атмосферата в клубовете като цяло.

Freeman: Какво е отношението ви към постоянно излизашите патчове? Мислите ли че те са просто хитър маркетингов ход за поддържане на интереса? Патчовите се превърнаха в нещо като запазена марка за Blizzard, като че ли. Как мислите?

RIF: Blizzard се справя отлично. Нека продължават в същия дух.

Domi: Създаването на съвършената игра изисква постоянно усъвършенстване и поддръжка. Мисля, че патчовете са в много по-голяма степен продукт на самите геймъри, отколкото на разработчиците.

Freeman: Преди да се захванете с Warcraft 3 играйте ли StarCraft. Не мислите ли, че тя беше по-добрата стратегия?

RIF: Играл съм StarCraft, но не съм достигал такава висока класа и не мога да кажа коя игра е по-добрата, но мога да кажа, че Warcraft 3 ми харесва повече.

Domi: Двете игри са едновременно много близки и различни. Основната разлика е, че StarCraft е по-чистата стратегия, там се играе

повече на макро ниво, с много единици и ресурси. Warcraft 3 е повече съсредоточена върху контрола върху всяка една единица и перфектния усет за време – да атакуваш когато врагът speed-ва, в кой момент какви точно единици да произвеждаш, кога да експанднеш. Правилното използване на Urkeep-а е също от съществено значение. В StarCraft лимитът върху ресурсообирачите е неограничен, докато тук има фиксиран целесъобразен брой. Като цяло харесвам повече Warcraft 3.

Freeman: Можете ли да се определите като професионални геймъри или цъкате за кеф. Изобщо съществуваше ли "профигейминг", според вас?

RIF: Аз играя за кеф! Про-геймингът обаче е факт.

Domi: За момента играя за удоволствие, но успях да привлеча и някой и друг долар.

Freeman: Кой е най-добрият играч на Warcraft 3 в света в момента? Има ли такъв?

RIF и Domi: Няма най-добър играч! От едно ниво нататък всеки може да бие всеки. Всичко е въпрос на развитие на конкретната игра, моментна кондиция, дори на късмет по някога.

Freeman: Играете ли други игри?

RIF: Играл съм много игри, но в момента играя само това. Няма друг начин да си светоно добър.

Domi: Аз не съм геймър. Аз цялкия!

Freeman: Чували ли сте за Астрид Лингрен? Ще ме застреляте на място ако можете да ми кажете пълното име на Пипи Дългото Чоранче. Заклевам се!

В хор: Пилота Визтуалия Трансперанса Рулегардин Крусемуте Ефраймдотър Лангстрол.

[в този момент прозвуча изстрел, интервюто го довърших аз – новият главен редактор! Мухахаха]

J.J. Абе чуда се – в Швеция няма ли гейм-студия. Как никой не се сети да направи игра за Пипи. Ей на – за Хари Потър се пръснаха вече 2. Ако все пак направят игра, в какъв жанр си я представяте?

RIF: Всъщност такава игра има. Но представлява някаква детско пъзелче.

J.J. Чувал съм за водка "Финландия", тоест не само съм чувал де, не ме разбирайте погрешно. Случайно да има и водка "Норвегия", за която не съм чувал?

Domi: Нямаме традиционно национално питие. Няма и водка "Норвегия", но имаме водка "Хамър" (Чук – бел. ав.) "Викингски Фьорд".

J.J. Какво ще разказвате за България, когато се върнете в родината си?

В хор: Луди шофьори, евтини цени и топли, много топли хора...

Бъдещи прогукти на ATI

След като Nvidia обяви своя многоочакван графичен процесор GeForce FX, ATI Technologies започнаха да говорят за своите бъдещи проекти и маркетингова стратегия.

Въпреки че на последните тестове GeForce FX показа лек превес в производимостта на ниски резолюции, докато във високите RADEON 9700 Pro запазва преобладаването си, ATI вече се готвят за ответен отговор. ATI смятат за продължат пазарната си експанзия и тази година, пускайки на пазара серия от нови чипсет, от които за нас предствяват интерес най-вече тези, които ще се интегрират във видеокартите, подходящи за геймърски машини:

- R350: Отговорът на ATI на GeForce FX.

Ще се произвежда чрез доказалата се 0.15 микронна технология, но в следствие на оптимизираната си архитектура ще работи на по-високи скорости. R350 ще бъде обявена веднага, след като първите GeForce FX излязат, базирани на конкурентна видеокарта, базирани на конкурентна видеокарта на пазара, но ще мине известно време преди да се появят картите, използващи новия чип. ATI ще реши дали да пусне новия чип или не, въпреки предвид представянето на GeForce FX.

- RV350: Наследникът на RADEON 9000 PRO.

Изработван чрез 0.13 микронна технология, той ще излезе на пазара по-късно през годината, поради факта, че ще предоставя резултати сравними с тези на RADEON 9700, но на по-ниски нива.

- R400: Следващо поколение архитектура от ATI.

Очаква се през втората половина на годината.

Неравенството Matrox Parhelia = 700\$,

Matrox започна доставката на графичната карта "Parhelia". Тя вече се появи за продажба в САЩ и Япония. Видео картата е с 256mb памет, два DVI-I порта и поддържа до три дисплея и TV-out. VPU-то работи на 200Mhz, докато паметта е "какощата" на 250Mhz в контраст 220/275 тактова честота за 128 мегабайтовата версия... Твърде недостатъчни аргументи, когато от другата страна на знака "равно" стоят 700\$. Страхуваме се, че в това уравнение с едно неизвестно "Дали да си купя това чудо?" побечето потребители няма да достигнат до правилния, според производителите отговор. Но кой знае, може пък в екстремите ѝ да се включва използването и на едно желание. Можете да проверите...

NVIDIA GeForce FX



Накратко:

NVIDIA GeForce FX
125 милиона транзистора
~400-500 MHz ядро
~500 MHz DDR2 памет
8 пикселни конвейера с по един текстурен блок
AGP 8x
DirectX 9

През изминалата година, малко изненадващо, но и заслужено, канадците от ATI за първи път показваха, че са способни наистина да бръкнат в гърнето с мед на мечките от NVIDIA като най-накрая съумяха да предложат ред мощни продукти, които си имат свестни драйвери и технологично не изостават с някоя и друга година от конкуренцията. И ето, че Radeon 9700 Pro грабна убедително приза за най-бърза карта на 2002-ра. NVIDIA имаше желанието да се намъкне отново на върха в последния момент със станалия легендарен на хартия NV30, но малшанс и най-вече производствени трудности, забавиха наредения за ноември-декември дебют с няколко месеца. Когато четеш тези редове, чакането би трябвало да е към края си, затова ти поднасям малко предварително инфо, да знаеш с какво ще си имаш работа при следващия ългريد. А след известно време очаквай и по-подробно представяне и тестове.

По името посрещат, по пилоните изпращат, или нещо

подобно ще да беше... И като стана въпрос за името, новата карта явно бележи важен момент в развитието на NVIDIA, защото фирмата е предположила да нареже поредните номера и просто да сложи едно FX след "ГеФорса". Внушава чувство за иновация и свежест, пък и GeForce се простига с бизнеса по време на VooDoo "петцигата" - явно фатален номер в бранша. Основно това ново наименование е напълно в тон с желанието на производителя FX-ът да доб-



лижи компютърните екрани още няколко стъпки към кино ефектите.

За създаването на подобен комплексен продукт - както виждаш в каренцето, обсъждаме 125 милиона транзистора - инженерите са преминали към по-напредналите .13 микронен процес на чипа, което според много хора е забавило произ-

водството. За сметка на това обаче крие някои сериозни предимства - по-малки размери, занижена консумация на енергия, по-високи тактови честоти и др. А като стана въпрос за честотите, крайните цифри не са съвсем сигурни, но ще наблюдават 500 MHz за ядрото и 1 GHz (500 MHz DDR) за паметта - сериозен скок в сравнение с GeForce 4 и конкуренцията от ATI. В добавка, NVIDIA използва нещо като DDR2 памет (стандартът още не е официално приет), която допълнително увеличава производителността. Разбира се, поддържа се и AGP 8x, ако случайно си имаш подходящо дъно.

Но достатъчно с детайлите - основното, което трябва да знаеш за ускорителя е, че поддържа напълно DirectX 9, а дори има и някои разширени функции. С други думи, всички изчисления и операции са с плаваща запетая, за по-голяма точност - едно от основните изисквания заложиени в стандарта. В NV30, решението на тези въпроси идва под форма-

та на сложен Vertex Shader конвейер, от който пряко зависи производителността на чипа. Той е придружен от осем пикселни конвейера с по един текстуризиращ блок и всеки пиксел може да бъде третиран с до 16 текстури. GeForce FX надминава стандартите и по отношение на Pixel Shaders и цвятна поддръжка. Картата

ще може да предложи до 128 битов цвят (изчислен с плаваща запетая), а това е от първостепенна важност при постигането на високи нива на реализъм.

Ще няколко важни неща за цвета - сред иновациите в ускорителя е технология с името Intellisample. Една от функциите и е четирискратна компресия на цвета без загуба на качеството между рендериращия конвейер и паметта. Обяснено по-просто - по-голям трансфер през паметта - над 40 GB/s, което може да се окаже изключително полезно при "тежки" игри. Предимствата би следвало да са големи и при използване на anti-aliasing (заглаждане на ръбовете на границата между два цвята) и

компанията явно си прави и таква сметки, защото GeForce FX ще поддържа до 8X anti-aliasing, което беше доскоро немислимо.

Остава още един въпрос - производителността. За нещастие резултати, на които може да се разчита засега няма. От NVIDIA са забранили публикуването на такъв предварителен. Все пак, очакванията варираят от 15-20 до над 40% по-висока производителност от Radeon 9700 Pro. Доколко ще се оправдаят ще разберем много скоро, а дотогава не бих се наел с категорична прогноза, ставали сме свидетели на не една и две изненади. Друг е въпросът доколко всички тези нови и фантастично звучащи технологии са необходими на

геймъра? Едно е сигурно - с тази карта игрите ти ще вървят по-бързо. Но също така е вероятно, че заложените в нея възможности, едва ли ще видят бял в свят в много игри през близките 12-18 месеца, което отново ни довежда до проблема с изпреварващите темпове, с които препуска хардуера в сравнение със софтуера.

С това в общи линии приключва кратката ни разходка из най-важните спецификации на GeForce FX. Kartata е съвсем близо и когато се появи, ще бъде интересно да видим как покрива шедрите обещания на производителя. Очакванията са големи и, да се надяваме, резултатите ще са на съответното ниво.

Saint.P.

ATI 9700 Pro

Битката между ATI и Nvidia за геймърския пазар се разгаря като пожар. Решението на ATI да се намеси в този сегмент доведе до рязък технологичен скок. Плачете родители - към днешна дата най-добрият подарък, който можете да направите на детето си е **RADEON 9700 PRO!** Благодарение на любезно предоставената за тестване от **Jar Computers** видеокарта можем да споделим впечатленията си от първа ръка.

Поддръжките, на които се основа **RADEON 9700 PRO**, са най-новите в технологичните въобще. Интересното бе, че доста преди да се появи официално DirectX 9.0, тази видеокарта вече го поддържа.

Сигурни сме, че най-набо-

лелият въпрос за всеки желаещ да си смени видео картата е един - GeForce или RADEON. Със сигурност всяка от картите има своите предимства и недостатъци. Върховият модел на GeForce в момента например, показва доста добри резултати на стандартните тестове, но се задържа на пълноекранен анти-алийзинг. Този проблем при **RADEON 9700 PRO** не съществува. На високи резолюции картата се държи по-стабилно от основният си конкурент. 256 битовият интерфейс удвоява ефективността ѝ. Успяхме да

се убедим в това в момента, когато пуснахме Alpha версията на Doom3. Когато в по-високите резолюции GeForce 4600 Titanium превръщаше шутъра в походова стратегия, RADEON-ът, макар и с накъсване, позволяваше да различаваме движението по екрана. На тестовете на 3DMark 2001 картата на ATI изсуши въздуха в стаята, когато на екрана се показаха внушителните 13890 точки, на максимална резолюция.

След едноседмично опъване на мощта на видеокартата на всяко лакомо за ресурси загравие, за което се сетихме можем спокойно да заявим - **ATI RADEON 9700 PRO** е абсолютен фаворит. Да не забравяме все пак, че съвсем скоро ще се появи действителният опонент на **RADEON 9700 PRO**, който се нарича **GeForce FX**.

За жалост масовия потребител и почитател на ATI, който на всяка цена иска да има възможно най-добрата карта трудно ще си позволи **9700 PRO**, заради високата ѝ цена. Алтернативата се нарича **RADEON 9500**. Прочетете внимателно новините!

Dimensin

Воюната на транзисторите

Носи се слух, че Intel ще увеличи скоростта на чиповете за Pentium 4 през следващите месеци, промяна, която ще вдигне производителността на PC-тата от висок клас. Новият чипсет ще бъде пуснат на пазара със 3.2GHz-ова версия за Pentium 4, казва източникът.

Няма да זו шма и събиращана между скоростта на процесора и скоростта на системната шина и шината на паметта, който се появява при 3GHz-овата версия.

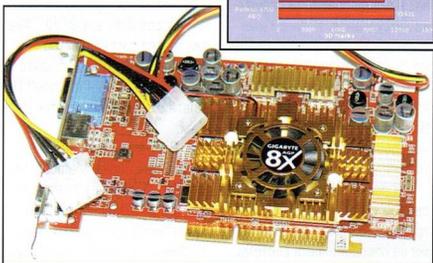
Новият чипсет ще наежи допълнително разширяващия уел между Intel и AMD. След относителното равновесно положение между чипсетите на двете компании през 2001 година, през втората половина на 2002 година Intel дръпнаха значително с разнообразни тестове за измерване на производителността, увеличавайки clock speed-a по-бързо, отколкото AMD с конкурентния Athlon. AMD срещнаха трудности с производството на по-бързи процесори и се забавиха. Intel допълнително увеличиха преднината си със пускането на 3GHz Pentium 4 през Ноември. Това беше първият чип, способен да извършва няколко операции едновременно и въпреки първоначалния скептицизъм тестовете показват производителността да е подобрена с около 10%. AMD възнамерява да контролира с Athlon 64, базиран на Hammer архитектурата. Hammer чиповете ще се появят Март-Април и ще са интегриран контролер на паметта, който ще върви със същата скорост като тази на чипа. И ще са по-бързи от тези на Intel.

Radeon 9700 Pro за 2005!

...и малко умения при работа с полянк. Както от www.xbitlabs.com наскоро разкриха, 128MB-овите Radeon 9500 са доста удобни за манипулация. Промяна на чиповете на гедимин картите на ATI в професионални такива съвсем не е сложна. Открието е в склучици руско обрълкаери, които открили, че само посредством елементарно преместване на два резистора се открива възможността за препрограмиране на ID-то на картата (DeviceID) и флашване на бусаос докроскорията Radeon 9500 се превръща 608 функционирац Radeon 9700Pro. За повече информация посетете упоменията по-горе сайт.

Най-бързият компютър в света...

Машината работи в Япония по името Earth Simulator и е способна на 35.6 трилиона изчисления в секунда. Струва 350 милиона долара и е използвана за комплексни симулации и изследвания в областта на метеорологията. Ако някой някога се е питал "Колко струва една прогноза за времето" - вече има отговор.



Софтуерния производител LINDOWS

има стартирана лицензираща програма, която ще позволява образователни институции да инсталират неговата операционна система на неограничен брой компютри за 500 \$ на година. До неотдавна базираната на Linux операционна система беше достъпна в комплект с ниско ценни компютри от Wal-Mart и други магазини. Пакетът за образование идва с операционна система, преглед на мрежа, електронната поща и другите основни приложения, казва от LINDOWS.

Наръчките на IT за образование се очаквано да нарастнат до 9.5 милиарда \$ годишно до 2005. Много компании предлагат безплатен или намален софтуер за клиенти от сферата на образованието, в усилия да изградят доверие.

MICROSOFT ще разкрие основния код на Windows

От компанията оповестиха, че осигуряват тази информация на правителствата, за да са сигурни в платформата на Microsoft.

Този ход ще "успокои" страни като Китай, че задни вратички в Windows няма. Microsoft от няколко години усилно "ухажба" китайското правителство, което едва ли е учувало на фона на броят потребители.

Microsoft и мобилните телефони

Microsoft започва борба с Nokia. Плановите на гиганта е да лансира софтуер, захравява клетъчните телефони базирани на CDMA (Code Division Multiple Access) технологията. Nokia използва Symbian - операционна система, работеща с двата стандарта мобилни телефони - GSM и CDMA. В САЩ има около 100 милиона CDMA абонати, сравнени със 17 милиона GSM такива. Именно в американския CDMA пазар се цели Microsoft. Първите апарати, възползващи се от новата система на Microsoft са Hitachi's Multimedia Communicator и Samsung I700.

Стари компютри намират нов живот

Вчерашните компютри, толкова често захвърляни, заради закупуването на нов такъв, най-после започнаха да се оценяват като исторически артефакти. 125 стари компютърска регистрирана в eBay с начална цена над 1999\$. Например, Apple, продаван през 1976 за \$666.66, бе закупен за \$25 000 на търж през 2000-та година.

Или как всеки иска да е Бил Гейтс

Когато се появиха първите анонси за Linux то беше обещаваща стабилна и сигурна операционна система с удобен интерфейс. И най-страхотното - системата гарантираше възможност за работа и с Linux и с Windows приложения. С други думи под Linux щяха да тръгват програми и за двете операционни системи. Как да не се ентузиасираш? Как да не се напомаши с еуфория, когато ти предлагат да тестваш подобен хит и да напишеш статия за любимото списание едновременно. Дали се сбъднаха очакванията ми ще разберете по-надолу.

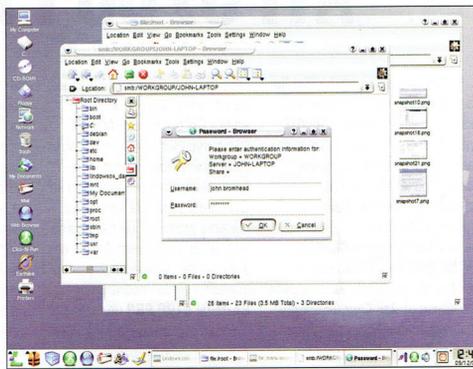
Lindows.com, inc. е създадена от Майкъл Робертсън, малко след разпадането на предишния му проект - MP3.com. В основата стои идеята за създаване на нова операционна система, базирана на Linux ядро, но с възможност за поддръжане и на софтуер предназначен за Windows. Миналата година излезе първата версия на Lindows, която беше в съвсем ранен стадий на развитие и имаше доста бгтове. В момента актуалната версия е Lindows 3.0, но момчетата от Lindows.com твърдят, че не спират да работят по усъвършенстването на своята ОС.

За конкретните тестове се сбодих с Lindows 3.0, който инсталирах на машина с 600 мегагерцов процесор и 128 Мб RAM. Инсталацията на Lindows е невероятно лесна и бърза. Единственото, което се наложи да направя, преди да започна бе да посетя сайта http://www.lindows.com/lindows_hwsyw_compatibility.php, където е описан съвместимият хардуер. Имаш проблем единствено с видео картата, която прос-

Lindows 3.0

то беше not supported by Lindows. Смених я и всичко тръгна по мед и масло. Направи ми впечатление, че прозорците са сведени до минимум, а опциите, които можех да избира в началото на инсталацията се свеждаха до това дали да оставим Lindows да се инсталира, разделяйки и правейки си партиципите сам, или да изберем така наречения Advanced Install, при който сами си избираме в кой партицън да се качи ОС-а. След това се появи още един прозорец, в който трябваше да задам име на компютъра и администраторска парола - и всичко бе готово. Инсталацията приключи за по-малко от 5 мин.

И що за изненада? То почти няма таква. Няма дори нормален редактор за документи. Всъщност Lindows включва в себе си CD и MP3 player, Image Viewer, Text Editor и Netscape Navigator 7.0. Няма дори калкулатор. От една операционна система се очаква много повече от това да се ровиш в Интернет и да слушаш музика. Рекох си "Добре, като няма програми ще си сваля такива от Интернет!" Тук обаче се облъках с функцията на ОС-а, по която мнозина се прехласват, но аз лично не можах да използвам. Става дума за Click-n-Run услугата - иконка, която ви прече директно на страница, наречена Click-n-Run



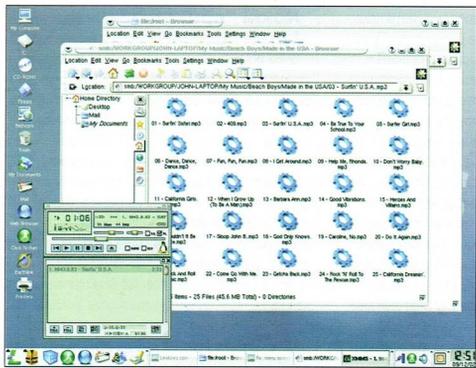
Дотук добре. След рестарта - за първи път в Lindows. Първото ми впечатление бяха, че е почти еднакъв с интерфейса на KDE (това е графична среда за Linux). Но дори и да сте работили само под MS Windows, пак няма да срещнете сериозни затруднения. И тук си има старт бутон, който изкарва меню, в което има същите неща, като на прозорците. Програми, настройки, търсачка и т.н. Всичко е лесно и бързодостъпно и общо взето първоначалното впечатление е приятно.

И после всичко започна да се срива. Най-напред реших да пробвам стандартните програми на операционната система.

Warehouse. Оттам можете да разгледате списък с (по последни данни) 1 656 приложения за Lindows. И то я улковата - за да се възползвате от това удоволствие трябва да платите годишен акунт на стойност \$99. Хубава работа...

Добре бе! - викам си - Ако ми трябва само редактор за текстове и програма, с която да направя скрийн-шотове? Да платя \$9 зелени? Как пък не съм.

Реших да се възползвам от опцията Junior Membership-а, която позволява безплатен достъп до 10 приложения. И се натъкнах на следващия проблем - никакъв нишан кои,



аджеба, са баш тез 10, сред 1 659-те приложения. След доста опити и ровичкане за инфо се оказа, че всъщност трябва единствено да си избираш приложение и само да кликна на линка към него. Няколко минути, след като е активиран линкът на страницата, въпросната програма вече беше инсталирана на компютъра и можеш да си я пусна от старт менюто. Гениално - няма даунлоу-

ди, инсталации и прочее процедури, с които сме свикнали. След като стана ясно, че няма да го бъде с Linux-ки приложения реших да пробвам широко рекламираната и най-интересна възможност - приложението за Windows под Linux.

Не успях да подкарам нито една програма!

Нито MS Office, за който на сайта се твърди, че върви

без проблеми, нито какво-то и да било друго. Пробвах да си пусна mIRC и ICQ, пробвах и няколко игри. Нито едно. ехе не се стартира. Крайно изнервен реших в крайна сметка да хвана и да пробвам Linux-ско приложение. Същият резултат!

С това усилията ми се оказаха в задънена улица. Едва ли има смисъл да ви казвам, че очаквах една user friendly операционна среда, а не Linux с KDE графичен интерфейс и все вграден C компилатор или Win емулятор.

В заключение - засега поне Linux-но не оправдава дългото чакане и големите надежди, които му се възлагаха. Потребителите очакваха малко или повече open source продукт, а не появата на трета, конкурентна операционна среда, която може и да има много предпоставки за в бъдеще, но за момента е почти неизползваема.

Mrak

LinuxWorld

Застъпниците на Linux се събраха в Ню Йорк, за да представят своите продукти, да привлекат клиенти, да си разменят визитки и да докажат, че тази операционна система ще завладее света.

Въпреки, че в основата на Linux лежи идеята, че ядрото му се разпространява и ползвава безплатно почти всяка голяма компания се опитва да си докара някакви облаги от него.

Методите за бяха демонстрирани на LinuxWorld Conference and Expo, където потребителите на Linux се опитаха да покажат, че той е добър и за големи компании, а не само за хакерите, които са я създали.

Linux е особено силен в мрежовите компютри, наречени сървъри. Прогностите вярват, че до 2006-а или 2007-а година Linux ще работи

на 45 процента от сървърите заменяйки Unix на Microsoft. От Gartner очакват продажбите на Linux сървъри да се удвоят на 800 000 през 2002 до 2003 година, като приходите от продажбите ще възлизат на сумата от \$ 4 000 000 000.

SuSE пък са особено агресивни в усилията си да изтласкат Linux на пазара за настолни компютри. Компанията е разработила софтуер, който може да изпълнява програми за Windows под Linux.

Microsoft, които наеха пространство на изложението продължават да се борят с възхода на Linux. Преди две години Microsoft бяха обявили война на General Public License (GPL), лицензът който позволява Linux да се разпространява безплатно и който е толкова противоречив на Майкрософтската философия. Стратегиата ни тогава се опита да опровергае

технологичните новости, защото сега се сменя ", каза Pete Houston, главен директор на сървърното звено на Microsoft. "Сега се стремим да покажем качествата на нашия бизнес софтуер срещу този на Linux", твърди Houston, и добавя, че Microsoft ще следи изискванията на клиентите и ще разработва своята версия в съответствие с това. "Не виждам как Linux обществото ще създаде модел, който да предложи интегрираните решения, които ние предлагаме в момента."

Слушайки го няма как да не си помислим, колко хубаво нещо е в крайна сметка конкуренцията. Няма нищо лошо в това Microsoft да се чувства застрашени. Дано освен при сървърите това скоро им се случи и в сферата на настолните компютри.

Mrak

Nokia "прुकомква" Linux програмисти

Nokia представя софтуер, даващ възможност на Linux програмисти да разработват Java софтуер за нейните клетъчни телефони. Досега разработчиците трябваше да използват Windows системи, за да пишат Java програми за телефони Nokia. Компанията е пуснала Linux версия на безплатен софтуерен пакет за разработка на Java програми. Пакетът може да се използва безплатно от уеб-сайта на Nokia, и работи с Red Hat 7.2 версията на Linux.

Шефът на Lindows спонсорира състезание за хакване на Xbox

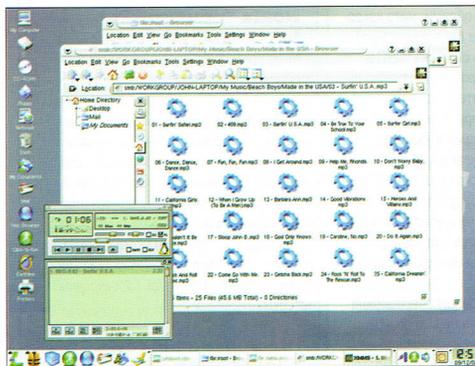
Майкъл Робъртсън, главен изпълнителен директор на Lindows се разкри като екс-анонимен спонсор на състезанието за трансланране на Linux OS към Xbox видео конзолата на Microsoft.

"Хората трябва да имат избор за ползван софтуера, който искат на хардуера, който са избрали... не мисля, че когато си купуваш кола трябва да ти казват какво гориво да зареждаш."

Проектът беше анонсиран през юли 2002 и изисква постигането на две цели. Първото предизвикателство беше да се пусне Linux на Xbox. Втората задача, да се пусне Linux без хардуерни модификации, беше повече от предизвикателство, но \$100 000 бяха достатъчен стимул, за да бъде решен проблемът.

Стару хардгускове крият информационно съкробище

Двама студенти от MIT (Massachusetts Institute of technology) са открили огромно количество лична и корпоративна информация върху използвани твърди дискове. Симсън Гарфинкъл и Абхи Шелап са закупили 158 хардгускова втора употреба. Ровичайки изгусковите, те открили над 5 000 номера на кредитни карти, медицински свидетелства, подробна лична и корпоративна финансова информация, няколко извадката лична поща и порнография. Изследванията сочат, че старите хардгускове са пълни с информация, която предимните им собственици не са си направили труда да изчистят както трябва. На практика 3 от всеки 4 хардгуска, закупени на старо, може да съхраняват такава информация, лесно откриваема с произволно undelete софтуерно приложение.



адже, са баш тез 10, сред 1 659-те приложения. След доста опити и ровичкане за инфо се оказа, че всъщност трябва единствено да си избира приложение и само да кликна на линка към него. Няколко минутки, след като е активиран линкът на страницата, въпросната програма вече беше инсталирана на компютъра и може да си я пусна от старт менюто. Гениално - няма даунлоу-

ди, инсталции и прочее процедури, с които сме свикнали.

След като стана ясно, че няма да го бъде с Lindows-ки приложения реших да пробвам широко рекламираната и най-интересна възможност - приложения за Windows под Lindows.

Не успях да подкарам нито една програма!

Нито MS Office, за който на сайта се твърди, че върви

без проблеми, нито какво-то и да било друго. Пробвах да си пусна mIRC и ICQ, пробвах и няколко игри. Нито едно .exe не се стартира. Крайно изнервен дах хвана и да пробвам Linux-ско приложение. Същият резултат!

С това усилията ми се оказаха в задънена улица. Едва ли има смисъл да ви казвам, че очаквах една user friendly операциона среда, а не Linux с KDE графичен интерфейс и без вграден C компилатор или Win емулатор.

В заключение - засега поне Lindows не оправдава дългото чакане и големите надежди, които му се възлагаха. Потребителите очакваха малко или повече open source продукт, а не появата на трета, конкурентна операциона среда, която може и да има много предпоставки за в бъдеще, но за момента е почти неизползваема.

Mrak

LinuxWorld

Застъпниците на Linux се събраха в Ню Йорк, за да представят своите продукти, да привлекат клиенти, да си разменят визитки и да докажат, че тази операциона система ще завладее света.

Въпреки, че в основата на Linux лежи идеята, че ядрото му се разпространява и ползва безплатно почти всяка голяма компания се опитва да си докара някакви облаги от него.

Методите за бяха демонстрирани на LinuxWorld Conference and Expo, където потребителите на Linux се опитаха да покажат, че той е добър и за големи компании, а не само за хакерите, които са я създали.

Linux е особено силен в мрежовите компютри, наречени сървъри. Прогностиците вярват, че до 2006-а или 2007-а своите Linux ще работи

на 45 процента от сървърите заместяйки Unix на Microsoft. От Gartner очакват продажбите на Linux сървъри да се удвоят на 800 000 през 2002 до 2003 година, като приходите от продажбите ще възлизат на сумата от \$4 000 000 000.

SuSE пък са особено агресивни в усилията си да изтласкат Linux на пазара за настолни компютри. Компанията е разработила софтуер, който може да изпълнява програми за Windows под Linux.

Microsoft, който наеха пространство на изложението продължават да се борят с възхода на Linux. Преди две години Microsoft бяха обявили война на General Public License (GPL), лицензът който позволява Linux да се разпространява безплатно и който е толкова противоречав на Майкрософтската философия. "Стратегиата ни тогава се опита да опровергае

технологичните новости, затова сега се сменя", каза Pete Houston, главен директор на сървърното звено на Microsoft. "Сега се стремим да покажем качествата на нашия бизнес софтуер срещу този на Linux", твърди Houston, и добавя, че Microsoft ще следи изискванията на клиентите и ще разработва своя софтуер в съответствие с това. "Не виждам как Linux обществото ще създаде модел, който да предложи интегрираните решения, които ние предлагаме в момента."

Слушайки го няма как да не си помислим, колко хубаво нещо е в крайна сметка конкуренцията. Няма нищо лошо в това Microsoft да се чувстват застрашени. Дано освен при сървърите това скоро им се случи и в сферата на настолните компютри.

Mrak

Nokia "nrukomk8a" Linux програмисти

Nokia преговаря софтуер, дабава възможност на Linux програмисти да разработват Java софтуер за нейните клетвични телефони. Досега разработчиците трябваше да използват Windows системи, за да пишат Java програми за телефони Nokia. Компанията е пуснала Linux версия на безплатен софтуерен пакет за разработката на Java програми. Пакетът може да се изтегли безплатно от уеб-сайта на Nokia, в работи с Red Hat 7.2 версията на Linux.

Щефтът на Lindows спонсоризацията за хакване на Xbox

Майкъл Робъртсън, главен изпълнителен директор на Lindows се разкри като екс-анонимен спонсор на състезанието за транслариране на Linux OS към Xbox видео конзолата на Microsoft. "Хората трябва да имат избор за ползват софтуера, който искат на хардуера, който са избрали... не мисля, че когато си купуваш кола трябва да ти казват какво гориво да зареждаш."

Проектът беше анонсиран през юли 2002 и изисква постигането на две цели. Първото преизвикателство беше да се пусне Linux на Xbox. Втората задача, да се пусне Linux без хардуерни модификации, беше победено от преизвикателство, но \$100 000 бяха доста пътен стимул, за да бъде решен проблемът.

Стари хардгускове крият информационно съкровище

Двама студенти от MIT (Massachusetts Institute of technology) са открили огромно количество лична и корпоративна информация върху използвани твърди гускове. Симсън Гарфинкъл и Абли Шелат са закупили 158 хардгуска втора употреба. Робучкаци изгусковете, те открили над 5 000 номера на кредитни карти, мейкишкни свителствата, подробна лична и корпоративна финансова информация, няколко гизабайта лична поща и порнография. Изследванията сочат, че старите хардгускове са пълни с информация, която предшните им собственици не са си направили труда да изчистат както трябва. На практика 3 от всеки 4 хардгуска, закупени на старо, може да събержат такава информация, лесно откриваема с произволно undelete софтуерно приложение.

НОВИНИ

НОВИНИ

НОВИНИ

НОВИНИ

НОВИНИ

workshop.headoff.com

67

Здравейте тропеле!

Така малко уточнение. Аз съм сравнително ваши фен. Чеп съм ви само половин година и вече имам мнение за вас. А то е положително естествено. Как иначе при тези яки страници, дъх който имате, хумора. Направо супер.

Рубриката „Кино“ е много добра. Bravo на Snake!!!

Ама имам някои въпросчета, критики и предложения:

1. Абе в нета са почнали някви флэш филмчета шо не ги качите на диска.

2. Защо не направите скрийнсейвър на който да се мятат яки ваши снимки с имената ви и да има хубава музика естествено.

3. Защо не пуснете два диска да знаете колко глупаци си взимат PC MANIA само заради това.

4. Да поуправите здравината на списанието.

Уф абе май е това май имаше и друго ама забравих.

Останете същите не си променяйте стила. Уплаших се въпреки, че някои работи ми харесаха като видях какво беше постнал фриимен в форума за промените.

Еми май е тва. Аре чао пак ша ви пиша.

Здравей, приятели!

И ние сме сравнително твои фенове. И също си имаме мнение за теб, при това сме те чели не повече от десетина минути. И за по-кратко време щяхме да се справим, но някои конкретни заигравания с граматичните нормативи леко ни затрудниха. Иначе дъх ни е такъв, 'шото леко попрекалимхе с

черпенето по празниците, ще ни извиняваш.

Кино-рубриката и ние много си я харесваме – а в новия й, значително разнообразен вид, се надяваме, че ще ти хареса още повече. Snake приема похвалите. Прочее дядо ми, бог да го прости, имаше навика, когато някой му каже "Браво!" да отвърне с "Браво се вика на магара! На човек пари се дават!" Не ми обръщай внимание – намеци към началството.

Сега по същество:

1. Мда, и ние сме забелязали нещо подобно. Принципно ги има от 1996 година, когато Macromedia, закупи компанията на гениалния програмист Джонатан Гей и FutureSplash Animator беше применуван на Macromedia Flash 1.0. Между другото по последни проучвания флалъш е използван от близо 500 000 дивелъпъри, така че би ли уточнил, за кои точно филмчетата става въпрос?

2. Бе нещо твърде мегаломанско ни се струва. Пък и сме твърдо убедени, че единствените яки снимки, които би трябвало да се мятат в един скрийнсейвър са на голи хубавици по жертви, а силно се съмняваме, че някой би понесъл гледката на Whisper по жертви.

3. Шо да не пуснем наистина?

Ми пусваме, бе. Ето ги.

4. Противоречии си нещо. Малко по-горе беше писал, че са ни много яки страниците :))

За стила – нема да са плашиш, копеуе – същите ще си останем. Чао и до скоро писане.

Snake

Здравейте приятели от GW.

Значи имам малко препоръки тука:

1. Magic the Gathering – откъде можем да си я намерим.Картите идват ли с правилата или трябва сами да се учим. Предполагам че идват ама... А, и най важното – колко струват(така де ако размерът няма значение, цената има!!!)

2. Стига plakати, по хубаво повече страници, а и наистина няма къде да ги лепим повече.

3. Одробрявам рубриката за конзоли колкото за обща култура, макар че ме дразнят конзолните игри които не са излезли за PC. А за рубриката смятам че не трябва да е по-голяма от 2 стр.

4. Напишете нещо в списанието за страхотното RPG, което се върхилеше) във форума ви.

Ми т'ва беше приятел(да, приятели макар че не ви познавам лично.)

Ранд

Здравей, Ранд

Ама много сте ми станали подредени напоследък в тези писма.

Всичко е по точки. Направо ми иде да си опрва анархията по бюрото като ги гледам...

1. Всичко, което те интересува относно Magic The Gathering и останалите актуални картови игрици можеш да намериш на <http://www.paladium-games.com/>.

Иначе цената на едно тесте е около двадесетина лева, а самите карти си вървят в комплект с правила.

2. И ние така смятаме относно повечето страници. Това и правим. Иначе, ако са ти изостанали плака-

ти трябва да знаеш, че са чудесен материал за една игра на фунийки. Аман от този Counter Strike.

3. В такъв случай само за последната година би трябвало да те дразнят активно към стотина заглавия. Недей да се дразниш толкова, ще си съспиеш нервите на млади години.

4. Тук ме хвана натясно. Веднага пускам агенти из форума да разберат какво точно е било това RPG, че нещо не съм запознат с тази работа. Ако е нещо яко – ще пишем. Желая ти всичко най-хубаво.

Snake

Здравсти,

Случи ми се нещо много неприятно за съжаление. Викам си ето на Нова Година 'ш' то да не си купя Workshop-а и това и напра'их. Тай като не си го купувам всеки месец посещавам сайта и знаям че сте най-добрите, ама диска дето го гледах не бачка!!! Не се зарежда ама хич и ся незнам к'во да го правя списанието :(Дадох си парите на вятъра!!! Напраих проба с Luncheon от Explorer-а ама PC-то взе че заби и го restart-вах 6 пъти! Много неприятно за начало на годината! Не се излагайте! Ади чао!!!

Здравей!

Идната Нова Година ти предлагам да предприемеш някое празнично действие, свързано с далеч по-малко сътресения и проблемни моменти от закупуване на списание за компютърни игри. Като нап-

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

тел. 953-16-16, тел/факс 953-34-33, www.comtradebg.com, e-mail comtrade@netel.bg

ComTrade 98

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

пример да си изрежеш ноктите на кратката или пък да се изкъпеш. Може би и това не го правих всеки месец, но трябва да ти кажа, че и личната хигиена си е много добро нещо, при все че си няма сайт.

Във всеки случай не се паникьосвай, ей сега ще ти обясня какво да си правиш списанието. Като за начало го постави пред себе си, така че пушката на войника, разположена на преден план на корицата да сочи наляво и внимателно отгърни първата страница. Не се стряскай от пича с голата глава и черета, нито от Ленин и премини смело на следващата страница, озаглавена Съдържание. На нея са изброени заглавията на игрите, описани в броя, като цифричките след въпросните заглавия указват номера на страницата, на която се намира съответната статия. Сега, преди да продължим нататък ти предлагам да си намериш един английско-български речник и да си преведеш непознатите думички с чисто образователна цел. При добро желание можеш дори да си запишеш превода в празното място отзад на съдържанието и да си оформиш една своеобразна тетрадка-речник. Като пресметнеш, че един курс по английски ти е около десет лева на час вече си изпълял напред и във финансово и в интелектуално отношение.

После можеш да си харесаш някое от вече преведените заглавия и да отидеш на съответната страница (номер на страницата е указан в долния десен ъгъл) и да си почетеш малко. Или пък, ако си се уморил, просто да разлиштиш непознатите списанието и да разгледаш картинките.

Иначе неработещият диск ще ти го сменим в редакцията.

Snake

P.S: Прочее, къде го намери той Luncher в Explorer-a. Ние, изгладнели до безобразие, направихме няколко отчаяни опита да го открием вчера по обяд, но поради неуспеха на търсенето ни пак ни се наложи да нагъваме джонери.

Здравейте, как е там горе? Убава е да си на върха, нали? А там са само най-добрите и ето защо там ви е мястото. Със силен тропски зимски разчиствате от хоризонта жалката конкуренция. Както и да е, стига банални простоти.

тии. 100% не ме помните, въпреки че и друг път съм ви писал, нещо повече - споделихте писмото ми и с останалите читатели на Списанието! За тези които не са разбрали - публикувахте го!). Сега започва и смислената част от писмото ми:

1. Изглежда нашият приятел който е писал статията за FIFA 2003 не е играл играта както трябва, защото на места пише пълни простотии, а на други изтърва много съществени работи. Нека не се обижда, ама съм убеден, че не само аз мисля така.

2. Статията за Mafia е много хубава, както и самата игра. Според мен откъде размазва GTA3, както вие размазвате останалите "списания".

3. Мисля, че в графите с оценки трябва да се добави нещо като "идея" или "история", защото точно по историята Mafia надминава всички (много я обичам тази игра).

4. Чети внимателно 5 !

5. Дизайнът на списанието е страхотен, просто супер! Това за съдържанието на диска отдавна трябва да го има, но по-добре късно, отколкото никога. За мое лично съжаление в това раващо окоето списание са поместени много дразвестиле. Примери: много ценни страници хабени с реклами (вижте само на последния брой задната корица от вътрешната страна! Като го видях за първи път без да съм прочел надписите, мислех че рекламата на дрога), статията за Хитър Петър (Harry Potter- много прости и двата филма!) и др.

6. Много ме кефи календарчето!

7. Статите са наистина много хубави и наистина те карат да си вземеш играта. Но, както казах от статията с FIFA има още какво да се иска. Харесва ми, че сте критични с игрите, а не ги жалите, примерно защото сте фенове на някоя поредица.

8. Чудя се какво да кажа.

9. Мога да измисля нищо, а това означава край на писмото.

10. М.Б.*: Продължавайте така! *много банално

Summoner

Здравей, Призоваващия
Как е тук горе ли? Ми не е особено добре да ти кажа. Навъртат се разни неприятни брадясали алпинисти, а засуканите блондинки не искат да се катерят насам, че

им се чулят топчетата по чукаците. Ех, чукаци – замислял ли си се колко хубаво звучи тази дума. Къде ще си се замислял всъщност. То там долу не е и толкова самотно като на нас. Някои от колегите вече направо се преориентираха към алпинисти, водени от извечното желание за споделена човешка топлинка, ама аз все още съм твърд в убеждението си, че търсенето на човешка топлинка може да става единствено и само в обятията на блондинки. За това и съм седнал да отговарям на писма. Да се разсейвам. Чест вчерта един доста русичък алпинист се качи насам... Но стига с банални простотии, наистина, сега започва и смислената част от отговорите ми:

От Фифа нишичко не разбирам, така че нямам идея доколко е адекватна статията на колежата.

Може и да си прав в критиката си, но е хубаво все пак да посочиш нещо по-конкретно от изказването, че Slurck не е играл играта "както трябва". Давай конкретни примери като ще критикуваш.

Идеята ти за графе "история" никак не е лоша. Ще го обмислим. За момента въпросният аспект от играта го оценяваме в графата "ценност за жанра". Неприятният факт е, че в последно време силния сценарий се възприема като някакъв потресавач иновация.

Само едно нещо не можах да схвана от писмото ти. Не знам доколко си наясно, но без дразвестиле те страници с реклама, това списание, заедно с всички, което ти харесва в него, ще загине по особено неприятен начин. И всички от екипа искрено се надяваме в най-близко бъдеще да можем да те поддръжим с още много рекламни страници. Ако наистина държиш на нас, смятам, че ще ни го прости.

Snake

Повече успехи през новата 2003 година. Да сте си все така ентусиазирани, напористи, жешите ви (които имам) да се отнасят с повече разбиране, а останалите – дано не срещат още млади :)

Да изкарате всички броеве на 15-то число! Да имам по-малко грешки и повече радост у авторите. Да нарасне обема, но не за сметка на качеството! Спонсорите да започнат да се редят на опашка. Конкуренцията да не се гръм-

не, но винаги да си го мисли. А, и да сте все така живи и здрави и като за последно – по-малко глупоболем след запои!

Най-сетне се нахакан да ви пиша. От снова огромно писмо (давно да не сте го прочели цялото, че беше голяма простотия, ама какво да се прави като нямамеш с кого да си кажа две думи с някой от "наборите") все се каяна да ви пиша.

Аз общо взето не отпращам критики, приятелски забележки, съвети или тем подобно, затова радки пиша. Ами какво да направя – липсват ми идеи. Обаче ми е кеф като видя нещо актуално за хардуер в списанието. Колкото до статии за конзоли – ами в крайна сметка сте Gamer's Workshop, а не PC gamer's workshop, примерно. Така че решили сте – првете го. Още повече, че имате възможност. На мен ми направи впечатление, че Gamespot имаха пет номинации за игра на годината О и петте бяха за конзоли. Интересно, нали?

Имам само един въпрос (и една молба). Защо така не пишете нищо за Civilization III: Play The World? Или може би аз не съм видял (което, ако е вярно, съм егати спящата къртица). И във връзка с това – имате ли възможност да сложите последния patch за играта на диска. Просто няма как да си пренеса от някоя зала на дискети, а за закъчане на хард да не говорим.

Ами това е от мен.

До нови срещи.

Тодор Георгиев
Варна

Искрено ти благодарим за милите думи!

На теб, както и на всичките ни читатели, искаме да пожелаем една изключително ползотворна нова година. И нека животът ви бъде толкова щастлив и преизпълнен с красиви емоции, че никога повече да не ви се налага да бъдете от него във виртуалния свят на поредната компютърна игра. Желая ви да намерите в себе си силата да разкъсате оковите на житейските норми и условности и да бъдете такива, каквито винаги сте мечтали да бъдете. За да можете, когато след години се обрънете назад, да видите, че въпреки всичките бългове на Съдбата, оценката за гейлпей на живота ви е 100 %.

Snake

Хиподил

Една легенда се завръща. Хиподилците поемат на поредния си поход срещу скуката и лошо настроение, повели отряп озверели скакалци със съмнително алкохолен дъх. Момчетата, присъствали с музиката си на практически всеки купон, на който съм бил от 1993 година насам, са едни от хората, оставили най-трайна следа в българската пост-комунистическа поп-култура. Както и в нашите сърца. За това решихме да сложим началото на новата си лайф-стайл рубрика именно с техните мъдри слова. Интервюто може и да ти се стори леко цинично, но пък ние сме последните хора, които биха седнали да цензурират Хиподил...

В недоспалата компания на Евгений, назначен спонтанно за мой щатен фотограф, се натресохме на Светльо, Лъчо и Венци в едно студио край Централния Софийски Затвор (!), където групарите тъкмо снимаша видео клипа към актуалния си хит "Скакавец". Настанени край една обиспана с безалкохолни (!?!?) напипки маса, пръстът ми посегна към колчето на допотопния диктофон, с което бе положено началото на този разговор.

Най-напред малко история. Как започна Всичко? Разкажете нещо за създаването на групата, кой бе инициаторът?

Светльо: В началото бе хаоса. След това групата се сформира. Всъщност тя си беше сформирана още през 1986 година от група тий-

нейджърски чекиджии в лицете на Пешо и сие ["и сиего" В случая е представявано от Кольо, Кого и Мико, все съученици от Софийската математическа гимназия; след замиването на Пешо да се труди като програмист в Канада от оригиналния състав на Хиподил не е останал никой]. Беше най-некадърната група, която съм виждал някога. Един път свиреха на един концерт – казвам ти умрях от срам, че ги познавам.

Лъчо: Аз с един приятел – тамън бях почнал да свиря с Хиподил 91-ва година – сядаме и си пием и в контекста на разговора той обяснява за някаква друга група – "Тя беха понекадърни и от Хиподил". И до ден днешен е така. Свиренето не ни е приоритет.

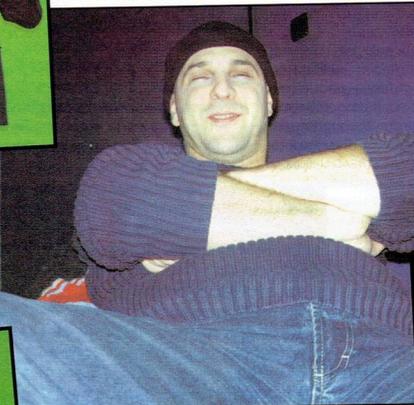
Чувствате ли се дисидентите на българската музикална сцена?

Л: КВи дисиденти. От времето на комунизма не сме захапали много, после известно време бехме забранени, ама чак дисиденти... Има много хора, които претендират за това право, дай да не се врем и ние между шамарите.

С: Бе след Жельо Желев ние сме разващите. Той от дисидент прегидент стана...

Каква е вашата музика. Мислите ли, че запазвате основната си стилова линия през годините или се променят?

С: Има една основна линия в цялото ми тяло, която я пазя госта не-



А защо Хиподил?

С: Ох, това е една много тъжна тема. Едно момиче го е измислило, една Елена. Имала изграчки хипопотам и крокодил и....Абе т'ва водка ли е [пита изведнъж

Светльо] и спонтанно забравил въпроса посяга към една от кашите на масата, съдържаща измамно прозрачна течност] Ти! [отбелязва с неприкрито съжаление, след като опитва] Ми това е за името на групата.

покънната.

Л: Аз мисля, че от първия до последния албум това разностилие и на текстове и на музика ни е нещо като запазена марка. Нещото, което е лайтмотив през цялото време е, че се опитваме да се забавляваме и да се веселим с музиката. А да забавляваме и хората.

Какво всъщност се случи около последния ви албум "Хора от народа"? Отначало отсъствие-

то на Светльо като основен вокалист беше оправдано с пътуване в чужбина, по-късно той официално напусна групата, само за да се завърне в нея няколко месеца по-късно.

Л: Всичко това е добре забравено минало. Имаше някви катаклизми в групата, които...

С: Абе като клизми беха. Дай да не говорим за това.

Хубаво. Обаче имам едно много голямо притеснение, което съм дължен да споделя. Най-нецензурната дума, която се чува във въпросния "Хора от народа" е "негераст". Дори от ремикса на "Юри Гагарин" са избедени най-циничните пасажки. Каква е тази неприятна тенденция?

Л: През това време на нас ни беше забранен "Надървени вълцища", издахоме "Ъ нест" който беше цензуриран, за да можем изобщо да го извадим на пазара. За това излезе такъв албум. Бяхме питали в Министертството и ни казаха, че албум с нецензурни текстове просто няма да бъде разрешен. От ремикса на Юри Гагарин са заменени най-смешните думи от истинския текст едва ли не, за да се покаже на хората, че ни е забранено да го изпеем по истинския начин.

С: Това не е някаква реклама. Просто забраната беше ужасна. Никой не ни искаше по радиите – радио, телевизия. Ние си бяхме следствени. Абе трябваше да си се ориентираме ние към изкуството. Там можеше да си нарисуваш голо тяло и никой няма да ти каже, че това е порнография. Ама ако наблюдаеш на личите косми сигурно ще те забранят, всъщност...

Сега накъде, в такъв случай. Защото и актуалният ви хит "Скакауец" също е доста културен.

Л: Без официално да сме получили в някакъв писмен вид извинения, аз чух новина по радио Тангра, че Министертството на културата ни се извинява. Без някой да ни е потърсил да ни се извини лично, с жаление. Дело то обаче е прекратено, което е съвсем нормално в края на краищата. Виждате в момента какви текстове се промъкват в ефира. Тъй че отпук нататък *Хилодил* си е старият *Хилодил*, въпреки че... абе то вече не е интересно. Идеята е, че вече не е задължително да има курове, путки. Ето – в "Скакауец" няма мръсни ду-



ми обаче си става някакъв светски жаргон вече.

С: Абе винаги трябва да има курове и путки в живота по принцип. Без сексуален живот сме за никъде...

Л: Ние поне си мислим, че вече не е интересно, защото с целя рап, чалгата... Без да казваме, че не трябва да е така, в края на краищата Всеки си се изразява както си иска. Не че няма да имаме пиперливи песни, но те така или иначе никога не са ни били самоцел. Във Всеки случай няма да цензурираме нещо, което в контекста просто кур си му става и трябва да е кур. Кур ще си остане.

Няма да ми се измъкнеш с това "Всеки да си се изразява както си иска". Какво мислиш за актуалния хип-хоп?



Л: Мене това, което ми прави впечатление е, че няма весели песни. Всичко е едно меланхолично, сдухано нормално в края на краищата.

С: Защо няма radoост [заявява Възпявай]. Както казва Софка Маринова.

А какво ще кажете за омекопяването на саунда. В Скакауец няма дори заченки на жица...

Л: Е, ще си има тежки неща в новия албум. Тя кръвта вода не става.

С: Мензисът – също!

Доста години бяхте синоним на скандалност. Какво може да скандализира вас?

С: Биг Мама Скендъл. [казва Светльо с толкова сериозно изражение, че всички в стаята избухват в неконтролируем смях; тихомълком преминавам към следващия въпрос]

Да очакваме ли нещо като турне покрай издаването на новия албум. "Щото в последно време появите на Хилодил на сцената бяха доста спорадични.

С [поглежда неразбиращо]: Какви? Спорадични. Регки.

С: А тая дума произлиза от спори, така ли. Като при растенията, което се маковат...

Пака ли за секс ще кажеш нещо?

С: Не бе – това е при растенията. При тях сексът е вятър работа.

Л [се включва вече леко изнервен от поредното отклоняване на темата от групата]: Е, това е хубавото покрай излизането на нов албум, че ще трябва да има концерти.

А кога се очаква новият албум?

Л: Някъде през лятото. Юни трябва да е излязъл.

Коя е най-голямата гивотия, която сте правили?

С: То да беше едно – да се сетим...

Л: Аз винаги съм казвал, че такива интервюта, в които не трябва да се дава службена информация, трябва да се правят вечер в някоя кръчма, на маса. Тогава всичко ще си кажем...

С: Абе има ли айран? [пита с надежда Светльо]

Л: Ей, това няма да го забравя [сеца се изведнъж Лъчо] – като сляхоме

Любов VS. Секс

Всичко започна от една маса...

Една древногръцка легенда разказва, че по време на войната им с титаните, олимпийските богове били подпомогнати от андрозините – същества с по четири ръце и четири крака, притежавали чудовищна сила. След победата боговете, уважавани от силата на съюзниците си, в опит да подсилят високоолимпийския си покой разделили всеки един от тях, превръщайки го в две отделни личности. Така получените нови хора разполагали с пълен комплект външни и вътрешни органи, но душата им била разкъсана на две. До ден днешен те обикалят света в търсене на изгубената си половинка, за да са отново цели. Хубава история, романтична. Но погледнато от щична гледна точка човек трябва да е небрежен към телата, за да открие от раз половинката си. И на нас – лишението от уменията да видим от колагата на живота всеки път по четири аса – ни остава единствено да действваме по метода на пробите и грешките. С други думи – да бъдем с агски много същества от противоположни (или не дай си Боже – от същия) пол, за да открием своя андрозин. При сезантно население на планетата всеки сам може да сметне какъв е шансът му да се приближиш дори и бегло до успеха, преди двумилionenното пробно раздвижване на изстрадала ти матрак.

Всъщност съществувала ли изобщо принцесата на бяла кон (а.к.а. жената на живота)? Един приятелски разговор, отпред някояко дън, ме наведе на разни мисли относно толкова рекламирана с всички средства на изкуството истинска любов. И признах пред себе си, че – воден от някои житейски разочарования и утвърдения си щичъм – май съм позабувил Вярата си в нея.

За да оцелея сред тръните на любовните си разочарования, въпреки риска да пропусна любовното си очарование се наложи да стана безчувствен. И може би така е по добре. Кой въобще може да гарантира, че отвъд всичките тези шибани тръни наистина има зъмяк, а в него ме чака МОЯТА спяща красавица?

Красивите чувства, описани с красиви думи и най-вече любовта, заради която си струва да живееш и да умреш, се среща предимно в романите. Като знам какви сухани комплекси пишат такива книги най-често, Вярата ми в съществуването ѝ рязко спада. Живеem в прагматично време, в което Дон Жуан се лансира много по-добре от Ромео, а жените, които ще ти заявяват, че предпочитат

Потънала в гъстия сумрак. Потънал в удавения в тютунев дим въздух. Потънал в дълбините на онази специфична незаинтересованост, съпътстваща всяко прекрочване на границата, отвъд която диагнозата "алкохолен делириум" е на капка разстояние. Потънала в черната пустота на не-мислите...

Заведението е от она, които могат да карат понятието въндрграунд да потъне в земята от срам. Груб под от циментови плочи, грубо скочани от масивна дървесина барпловте, разположени до груби стени от гол камък. Напхан тук-там из дупките в ренещата се колона, която крепи скърцащия гредоред в средата на помещението, няколко дебели свещи немощно мъждукат в лишения от кислород въздух. Огромен калорифер от зората на соц. прогреса се пне да прчкара бученето си между нотите на рок музиката...

Мястото си няма име, в него никогам не е стъпвал кракът на данъчен инспектор, проверяващ от ХЕИ или службата за Противоположна Безопасност.

Копеле, ти мене уважаваш ли ма?

Четинесто брадясал субект с деградирал вид отваря едното от запалените си очи и надига глава. Тютуневата завеса не му позволява да фиксира събеседника си, но той знае кой говори. Колелцата в мозъка му бавно се раздвижват и се разнасят скърцане. А може да беше и гредоредата.

Мдаа, уважавам те ами. М'чи как?

Аз та обичам, копеле!

Е, аз не съм толкова пиян.

И все пак жените са кучки.

Мнеe, жените са прекрасни.

Кучки са!

Не бе, не са.

Казвам ти, приятелю – кучки са!

Ти просто не ги познаваш, пич. Само ги използваш. Не си се научил да ги обичаш.

въздушна целувка и романтично писмо пред една нощ на страстен и не особено ангажиращ секс най-вероятно ще намекват, че с този твой дъх въздушната целувка е идеалният начин да те държат на разстояние. Сор! Може би някога нещата са били различни, днес хората са други и трябва да се адаптираме към този факт.

Колкото по-добре осъзнаеш това, когато момичето, което харесваш те целуне или – О, Боже! – ти каже, че те обича, толкова по-лесно ще ти бъде да я разкараш, в момента, когато установиш, че все още подържа връзки с бившите си любовници, прави ти забележки за най-малкия недостатък в поведението ти, не може да понася приятелите ти, възгизта ти сканда, че не си спуснал капак на тоалетната чиния, предпочита телевизионните си сериали пред твоята компания и рече не можеш да понасяш шибаната ѝ рунтава котка, към която имаш алергия, дявол да я вземе.

Или пък да приемеш по-лесно нейното желание да разкара теб.

Жизнеутвърждаващият, неангажиращ секс е много по-здравословен, повярвай ми. Защото пърхането на влюбени пеперуги в стомаха ти, в момента, в който я видиш, по никакъв начин не може да компенсира гвеме кофи събл в момента, в който я загубиш. Дори и при една прогълтателна връзка е много по-добре да възприемаш хората от противоположната пол предимно като сексуални обекти, ако влезеш в шибката на живота, обленен в тежките доспехи на щичизма, имаш доста по-голям шанс да опазиш сърцето си цяло. Защото, ако някой ден наистина срещнеш своя андрозин нека той/тя получи ненаранената ти от неуспешни връзки любов. Ако ли не – ома, когато се обвърнеш назад установиш, че си положил наистина сериозни усилия да го откриеш и ружините на делото ти скърцат дори само като ги погледнеш.

Кажо да ти кажа в заключение? Може би едно просто обобщение на всичко казано дотук, както ни учеха в училище навремето: Постарай се да не се Влюбваш, да не пишееш емоциите си. Ако сърцето ти не подскача в сърцето в мига, в който някое нежно създание ти се усмине, ако възприемаш хората от противоположната пол предимно като сексуални обекти, ако влезеш в шибката на живота, обленен в тежките доспехи на щичизма, имаш доста по-голям шанс да опазиш сърцето си цяло. Защото, ако някой ден наистина срещнеш своя андрозин нека той/тя получи ненаранената ти от неуспешни връзки любов. Ако ли не – ома, когато се обвърнеш назад установиш, че си положил наистина сериозни усилия да го откриеш и ружините на делото ти скърцат дори само като ги погледнеш.

Snake

Съществуват какви ли не отговори на въпроса за разликата между животните и хората. Познавам например разни хора, на които първото, което те им хрумне е алкохолът, макар лично аз да смятам, че той изкарва на преден план повече приликите. Но, сериозно - повечето неща, които биха ни хрумнали в тази връзка са свързани с разума. Факт е - човекът е мислещо същество. Склонен съм да мисля обаче, че съществени различия са на емоционално и духовно ниво. Животното не изпитва озорчение и омраза, не чувства приятелство или любов. То има инстинкти.

Сексът е инстинкт. Той е част от животинската ни природа. Любовта е сред нещата, които ни правят хора.

Чувствата са сред нещата, които ни правят хора. Съществуват ли омраза? А завист? Защо да не съществуват любов, могава?

Само че разговорът ни тук не е за това. Не би и разгъл - отричането на любовта като реално съществуваща е самоубийство в спора. По-лесно е да изместим темата, като говорим за истинската любов, вмъквайки в действието бакалския принцип, тънкото сметкаджийство: "Абе аз, я намеря истинската любов - я не. По-добре да взема каквото мога от живота, без излизно да се тобаря с емоции. Те само ще ме забавят"

Хитро! Всеки дефинира понятието истинска любов по свой си начин и точно това е проблемът в такъв спор. Е, добре. Оставаме я настрана, да говорим просто за любовта, влюбването, обичата... наречи го както искаш. Чувството, което ти дава криле, прави те поет и - както каза веднъж моят добър поетичен приятел Снежк - кара в stomaxът ти да пърхат переперуга.

Ще отида и малко по-далеч, ще приная възвишеността на това чувство, ще се съмняна при цинциите и ще заговоря на техния език.

Цялата работа е в Келепура, нали така? Кое си струва повече - любовта или разврата.

НаВремето баба ми, преди да ми даде някакъв джобни за електронните игри и автоматите ме караше да изхвърля кофата, да си подрежда стаята, да си измия чиниите и още един куп неща, за които се сегаши и казваше: "Дай, за да получиш детко!". Умна жена беше, бог да я прости.

Когато дарявах някого с любовта си, получаваш от него повече. Оставаи секаса и факта, че когато е придружен с чувства е доста по-добър, както и това, че влюбената и усещаша любовта ти жена е склонна да ти прощава

Нали ги чукам, приятелю, за к'во ми е да ги обичам? В любовта има само болка. Така ми е по-добре. Много по-добре!

И няма средни положения?

Няма!

Значи няма к'во повече да говориш. Позицията ти изключва диалог, ти си знаеш само твоето. Категорично отричаш каквато и да било друга гледна точка.

Защото съм прав. Познавам жените - не съм лъгал нито една от тях, всяка знаеше много добре с какъв се захваща. И никоя не се отказва. Никоя! Те всички искаха да опитат - мен, копеле - искаха да опитат мен, неистово го желяха. Влечеше ги тъмната ми страна, секса... единствено той, и с мен му се отдаваха изцяло, без задръжки, диво и безрамно. Кучки, кучки са жените, приятелю. Всяка една си го заслужаваше, всяка една ще си го заслужава винаги.

Нещата имат и светла страна, обаче. Ти познаваш само тъмната. Защото живееш в нея - там болката, която любовта може да причини не съществува. Докато в секса няма болка за душата. Ти се страхуваш, човече. Или пък не можеш да обичаш. Само че, спестявайки си болката трупаш празнота, или по-скоро липса на духовен пълнеж. Един ден ще се събудиш и ще прозреш, че в вълте в теб е кухо. И тъмно. И самотно. Тогава ще ти е твърде късно за любов. Уви.

Не вярвам да се случи. Сам съм си достатъчен. Имам и приятели. Нямам нужда да отдавам себе си на никоя жена. Не и аз...

Ето това не можеш да разбереш ти, старче, защото мислиш единствено за себе си - ти не само отдаваш. Ти също получаваш. И това, което получаваш е нещото, за което сам никога няма да си си достатъчен. Не очаквам да го разбереш - не и докато не познаеш любовта. Но как да стане, след като не я допускаш до себе си.

Така е, не я искам...

Дя, така е...

Трябва да напишем нещо за това някой път. К'во ще кажеш?

В спора се ражда истината, приятелю.

Стиска ли ти?

Винаги!...

пробвалите без заължителната подгравателност на всяка друга, повлякла се с теб само заради едната крехката гимнастика. Да разгледаме една друга страна на въпроса. Съпричастността. Близостта. Извън родителското тяло, няма по-близък от любовия, нито друг, който да прояви повече разбиране и желание да ти бъде от полза. В тая връзка - колко от жените, които си прекарал по бързата процедура биха ти помогнали в труден момент по-късно? Колко от тях биха проявили съчувствие, надраснало учтивата незаинтересованост на: "О, така ли? Много лошо. Толкова ми е жал за теб. Искаш ли да се видим да ми разкажеш? Да, някога Вечер, когато съм свободна. А ще ти збънна. Чао, съкровище, закъснявам за часа си при маникюристката."

Ами да ти кажа - само тези глупачки, които приказките ти още могат да заължат. Но... Виждаш ли, проблемът е там, че те въшност не могат да ти помогнат ако тръсиш пристан и задушата, освен за тямлото. Не са на твоето ниво. Никоя жена от класа не би търпяла неравнопоставеност във връзката си. Силната жена - тази, която може да ти бъде опора в тежък момент - не дава, бие да получава насреца. Тя няма да приеме ролата на жертва или на пристанище, в което се отбиваш веднъж на 2-3 месеца.

Доиде време да се спра на другата опорна точка в антитезата за любовта. Болката. Хората, които са склонни да изтъкват това като аргумент трябва да погледнат себе си. Способността да събудиш и поддържаш любовта на парниъора, да си на висота е изцяло личен проблем. Да, когато си изоставен боли. И кой и виновен за това? Да отречеши личната си вина е както да си заробивш злата в пясъка. Няма какво повече да добавя.

Стигнахме и до заключението:

Има само един начин да обичаш - да даваш. Колкото повече даваш, толкова повече обичаш. Колкото повече получаваш, толкова повече разлюбваш. Това е лично мнение. Най-важното в една връзка е да поддържаш добър баланс между гвемте.

Моят съвет е: постарай се да се влюбваш, пилей емоциите си - животът не е толкова дълъг, за да се пазаш. Така един ден ще се обърнеш назад и спокойно ще кажеш: "Не бях страхливец, чувстваш, аз съм човек".

Не се страхувай от болката, тя само ще те направи по-силен, защото няма да те убие, освен ако не си глупак. А ти не си, нали?

Властелинът на пръстените Двете кули

Жанр: Фентъзи

В роляте: Виго Мортенсен, Илайджа Ууд, Йън Маккейн, Кристофер Лий, Лив Таубър, Хого Уишинг и др. **Режисьор:** Питър Джексън (*Загругата на пръстена, Жив мъртъвец*)

Сценаристи: Питър Джексън, Франсис Уолш, Филипа Бойнен, Стивън Синклер

Оператор: Ендрю Лесни (*Загругата на пръстена, предстоящият Лудият Макс IV*)

Музика: Хауърд Шор (*Мълчанието на агнетата, Седем, Паник стая*)

Официален сайт: <http://www.lordoftherings.net>

Историята:

Всеки опит да се преразкаже гениалният толкинов епос в няколко изречения би прозвучал смешно. Прочети книгата.

Проблемъци:

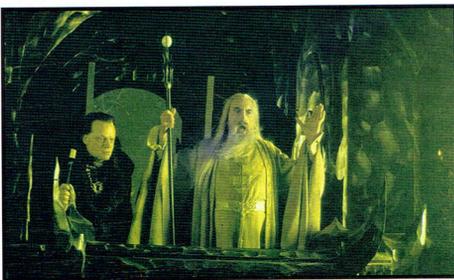
Шизофренията на Ам-Гъл. Един от най-ярките изблици на актьорски талант, който си виждал в последно време, е роден от единички и нули на нечий уласно модерен компютър. Това е първият визуален ефект в кино историята, който заслужава Оскар за играта си.

Моментът, в който Арагорн целува Арвен. С език. Наместо аристократичното бегло докосване на устни, което може би си е представял Толкин, Джексън ни дарява с една истинска целувка, родена в страст, каквато и ти и аз сме изпитвали. За един кратък миг зегреите спират да са Крал и Елфическа принцеса и се показват като хора, които не се различават особено от нас.

Началото на битката с ургите. Леголас стреля по прииждащите Врагове в каганс, след което се качва на коня с едно единствено безумно съвършено движение. Какво тук значи някаква си Матрица?

Смъртта на Халдир. Обречеността на красотата и съвършенството в борбата с легионите на извечната човешка омраза.

Спускането на роханската конница по хълма. Ако в съзнанието ми трябва да остане един единичък кадър, спомен от стотиците филми изназали се пред очите ми, то това категорично ще бъде той. Най-съвършеното визуално пресъздаване на простицката дума "надежда". Всеки път, когато видя този момент в очите ми проблясват съзвиз на радост, че съм жив, а в щичната ми душа се появява твърдата увереност, че път напред има.



Критиките:

Проклятието на сикуълъ ни застигнало и тук. Най-напред ме подразни фактът, че ТТТ няма ясно изразени начало и край. Началната препратка в стил – "В предишния епизод видяхте" в никакъв случай не е достатъчна, за да те вкара в действието, липсва плавният преход. Няколко сложетни линии са реализирани по начин, който разпоксва неприятно филма, придавайки му цялостно усещане за хаотичност. В Двете кули има моменти, които те сграбчат за гърлото и изпльват очите ти със съзвиз на еуфория, но има и такива, които могат да предизвикат отечена прозявка. И докато първата част създаваше цялостно усещане за хомогенна и съвършена на всички нива история, във втората има твърде ясно изразени възходи и падения. За разлика от Загругата, където ножицата на монтажиста беше изгнала малко по-елегантно при съкращаването на оригиналната дължина от три часа и половина, ТТТ на места остава чувство за недоизказаност. Местата, на които са отпадали сцени – вероятно ще ги довяват в екстендег-версията – са повече от очевадни.

А, га – на всички отгоре джуджето е по-скоро смешно, отколкото страховито, а предводителят на елфите с двойната брадичка дори не искам да го коментирам.



Змийски откровения: Предполагам е излишно да ти обяснявам колко невероятното добър филм е *Двете кули*. Ако не можеш да ползгнеш отбъд многомиллионните бюджети, титаничните визуални ефекти, режисьорските и операторските трикове и сценария, направляващ хода на действието, ако гледайки *Властелина* прекарваш три часа в кинозалона мога само да те съжалявам. Защото аз лично прекарах три часа – *нови три часа* – в магическата средна земя, наред оживелите си фантазии. *Властелинът* е филм, който при все цялата си набуваща се на очи визуалност е много интимно режириване. Филм, в който един поглед, една усмивка, една-две съзвиз, един близък план, един пейзаж могат да ти кажат повече за първичните човешки емоции от хиляди метри кинолента с граматични сложетни.

Предизвестена смърт [The Ring]



Писателят Коджи Сузуки надали е очаквал, че след написването на хорър роман базиран на старата като света градска легенда ще бъде наречен азиатският Стийвън Кинг. Както и режисьорът Хидео Наките надали е предпологал, че ще стане родоначалник на ново течение в японското кино с филмирането на романа. Моя милост пък изобщо не допускаше, че американският римейк на същият този роман ще се окаже най-качественият филм на ужасите, който е виждал от времената, когато Фредри Крюгър гонеше малолетния Джони Деп в съня му.

Историята в *Предизвестена смърт* се върти около видео касета със записани на нея серия от кошмарни образи. Всеки, който я гледа умира в рамките на седем дни. Млада журналистка (Наоми Уотс) решава да разследва историята и като за начало изнамира прокълнатата касетата и я гледа. От този момент започва обратното броене на живота ѝ.

Филмът буквално смазва зрителя с кошмарната си визия и легендата си атмосфера, а динамичната режисура на Гор Вербински и добрата игра на титулярите превръщат обичайните за днешното кино празници в сюжетта в неща, за които би трябвало да се притесняват единствено кино-критиците. За всички останали е чистилят, първичен ужас, излъгъл от тъмния кладенец на нощните ви кошмари.

Анализирай онова [Analyze That]



Робърт ДеНиро се връща към ролята на депресирания мафиот, когото Били Кристъл – като негов личен психотерапевт по неволя – трябва да излекува от депресиите. Според мен дори и прехвалената първа серия не беше нещо особено – най-малкото защото Били Кристъл стое добре единствено като водещ на оscarовия подиум. Продължението разчита на същата формула като оригинала, минус факта, че по онова време колост ДеНиро още не се беше снимал в глупости като *Запознай се с нашите* и *Време за шоу* и идеята да го видим в комична роля все още ни се струваше забавна. Въпреки всичко не мога да отрека, че старият Боби все още може да приковава зрителското внимание с таланта си. В *Анализирай онова* има няколко просъязващо забавни моменти с негово участие. Проблемът е, че въпросните са концептирани основно в първата половина на филма и от средата нататък единственото нещо, което става за гледане са зафотите по време на снимките, вървящи по време на финалните надписи.

Горещо маце [The Hot Chick]



В следствие от някаква гревноегипетска магия най-видната красавица на елитно американско училище (Рейчъл МакАдамс) разменя съвършеното си тяло с косматите и отпуснати тела на дребен престъпник (Роб Шнайдер). В резултат бившата мома се опитва да вмести новопридобитата си мъжественост в любовните розови бикини, да се научи да се облекчава права и да убеди приятелките си и изстрадалите зрители, че вътрешната красота е по-важна от големите цици и дългите крака. Считам, че козато човек отиде на колежанска комедия с Роб "Дюс Бигалоу" Шнайдер в главната роля би трябвало да му се предложат час и половина скечове, въртящи се около лайна и анален секс, вместо да му пробутват плоски социални послания за силата на любовта и приятелството.

Горещо маце в крайна сметка пропияла целия си комедийен потенциал В опитите си да задоволи Вкусовете, както на незадоволените тийнейджъри, така и на дебелите и зле изглеждащите американки домакни. За мен лично единствената утеха бяха десетината минути екранно време на болезнено очарователната и тотално неизвестна Рейчъл МакАдамс, която с удоволствие бих опознал и извън кино-салона.

Snake



Косвени жертви



Най-тъпият филм на Шварценегер към днешна дата. Искрено се надявам да го забравят тържествено покрай 11.09, но уви - скоро ще можеш да го откриеш на рафта в кварталната си видеотека...

[VHS/DVD]

Вогно конче



...но малко след това ще откриеш на рафта и *Вогно конче* и ще се убедих, че когато в едно изречение се употребяват думите "най-тъп филм" и "учтивостта изисква да споменем" и името на Кевин Костнър. На фона на това чудо *Косвени жертви* е шедровър направо.

[VHS/DVD]

Слегите



Хорър с комедийни елементи, с който М. Найт Шајамалан окончателно потвърди, че определеното "нови-ят Хичкок" приляга великолепно на визуалния му стил, но пък сценарните му умения са смехотворни и *Шесто чувство* е бил по-скоро преценен.

[VHS/DVD]

Новини

Крайно измъченият проект за филмиране на култовия *Пътеводител на галактическия стопаджия* преживя поредното си сътресение, след като режисьорът Джей Роуч (*Запознай се с нашите*, *Остин Пауърс*) демонстративно зарязва снимките, без да дава каквито и да е коментари пред пресата. Припомням, че първата спънка по пътя на *Пътеводителя* към екрана беше смъртта на Дъглас Адамс, който лично пишеше сценария на филма. По настоящем го дописва Кевърли Къркпатрик (*Бягството на пилето*). Обявеният бюджет, залежаваш вече втора година, възлиза на 80 милиона долара.

Сюжетът на новият филм по играта Тумб Рейдър с подзаглавие *Люлката на живота*, все още е пазен в дълбока тайна. Ако е тъй като на първата серия и мен би ми било срам да го споделя на всеслушание, така че е разбираемо. Единственото нещо, допълзяло до ушите ми от снимачната площадка е едно изказване на звездата Анджелина Жили:

"Осъзнах, че съм прекалила с тренировките предишния път. Както и с разните там протеинови боклуди. Това ме направи ръбата. Сега си ям нормална храна, при това много - разни неща като боб и пържени яйца. И след това тренирам колкото е възможно повече. Този път Лара е по-пухкава и нежна, по-сексапилна и домашна."

Първият тийзър на предстоящия филм за зеления и неприятно як комиксов герой Хълк ще бъде пуснат за първи път в паузата на мача за супер купата на 26 януари и в последствие ще може да бъде свален от официалния сайт <http://www.thehulk.com>. Филмът е режисиран от Анг Лий, а на Ерик Бейна (може би си го запомнил като един от командосите в *Блек Хоук*, ама се съмнявам), който ще поеме ролята на Хълк ще партнира Дженифър Конъли, Сам Елиът и Ник Нолти.

Играта

Списание **Gamers' Workshop** и **Sunny Films** питат: *Какво представлява пръстенът, от оригиналното заглавие на хоръра Предизвестена смърт?*

А. Халка с диамант
Б. Прогорена с цигара дупка
В. Кръг от камъни около капака на кладенец
Г. Кръг от танцуващи вещици

Трима от отговорилите правилно ще получат награди от Sunny Films. Отговорите си изпращайте на snake@netbg.com

Стьюърт Литъл 2



Компютърно генерирана мишка говори с гласа на Камен Воденичаров и изживявала забавни неща. Аз лично ще пасувам за втори път, пък приятелката ми да си ходи сама на кино.

[VHS/DVD]

Мистър Дуигс



Ако харесваш комедиите на Агам Сандър най-вероятно не можеш да четеш, а ако можеш да четеш така или иначе няма да слезаш този филм, така че защо да се хабя да пиша ревию?

[VHS/DVD]

Айрис

Историята на известната британска писателка Айрис Мърдок, неиният Алчхаймер и съпругът ѝ сформират нещо като извратен любовен триъгълник, на фона на който Виждаме някои принципно хубави и затрогващи неща. Силен и тъжен филм, който обаче остава у мен усещането, че трябва да съм на годините на главните герои, за да мога да вникна в него напълно.

[VHS]

Легенда за Багър Ванс

Уил Смит, Мат Деймън и Шарлиз Тейър се размотават по едни озорнати зелени морави и взаимно си решават житейските проблеми под ленивата режисура на Робърт Редфорд. *Повелителят на конете* спонтанно започна да ми се струва динамичен и зрелищен като *Звездини Войни*.

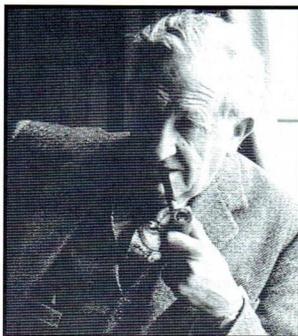
[VHS/DVD]

Толкин

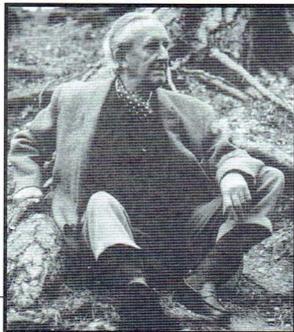
Властелинът на Фентъзито

Джон Роналд Руел Толкин (1892-1973), професор по староанглийски в Оксфордския Университет, експерт по латински, гръцки, готически и фински, автор на много книги, измежду които **"Хобитът"** (1937) и **"Властелинът на пръстените"** (1954), съзателят на Средната Земя...

Толкин е роден в Южна Африка, губи баща си, когато е на четири, а семейството му се връща да живее в Англия. Детството му е разкъсано между живота на село, от който ще запази завинаги любовта си към природата, и мрачният Бирмингем, където е изпратен да учи по-късно. Семейството живее на ръба на бедността, но положението се влошава още повече, когато майка му умира през 1904 и двамата с брат му остават под материалната и духовна опека на отец Франциск. Строгото католическо възпитание дава по-късно отражение и в книгите на Толкин, където той описва едно по-морално общество. Джон среща любовта на живота си, когато е 16 годишен, но изпълнява стриктно забраната на настойника си да не се среща с момичето. Завършва в Оксфорд. Жени се за любимата си Едит през 1916 и скоро заминава да се бие на фронта. Там се сблъсква с околите, мизерията и смъртта на най-добрия си приятел. Вечер, във Войншиката палатка, на оскъдната светлина на свещта, се появяват черновите на първите му разкази – за **Нолдорите**, за **Берен и Лутхен**, за **Падането на Гондолин**. Те са само част от легендите за Първата епоха, които Толкин ще прогледва да пише през целия си живот, и които по ирония на съдбата ще бъдат публикувани чак след смъртта му като **"Силмарилион"**, **"Недовършени предания"** и **"Книга на изгубените легенди"**. След войната преподава в Лиудс, където е съосновател на "Викинския клуб" – място, посветено на четене на стари нордически саги и пиене на бира. През 1925 Толкин се връща в Оксфорд, вече като професор. Там отново става съосновател на общество, което събира колеги от университета на разговори, литературни



четения на собствените им творби и, разбира се – на бира. Семейният живот на Толкин също върви добре – вечер "строгий" професор разказва приказки на четирите си деца. Приказки, опитващи да обяснят сложния митлогичен свят, сътворен от него, на разбираем детски език. Така се заражда приказката за един добропорядъчен хобит, увлечен от група джуджета да ги драконово съкровище. Именно тази приказка ще стане известна на света под името **"Хобитът"** или **"Билбо Бегинс или дотам и обратно"** и ще донесе на автора популярност. Мнозина са тези, които смятат, **"Хобитът"** за неговата най-добра книга. Толкин предлага на издателите си и недовършените **"Силмарилион"**, ала отговорът им е категоричен – **"Книгата не е достатъчно комерсиална. Искаме продължение за хобита."** Така, с идеята за комерсиалност, се започва един 16-годишен труд. Ужасте на Втората Световна



война остава своя отпечатък върху бъдещото произведение и замислената като детска история прераста в мащабен епос, разказващ за Средната земя, за расите в нея и за отчаяната им война срещу Владетеля на Мрака. Историята за възхода на човеците и упадък на старите раси и изчезването на магията. Сага толкова всеобхватна във Внушенията си, че всеки да намери в нея посланието, което търси...

Книгата, която най-насетне ще направи Толкин и издателите му богати. Това е историята на **"Властелинът на пръстените"**. Произведението е посрещнато с въодушевление от широката публика и с неприязън от страна на критиците. Но това е само началото на един култ. През 1965 американските издатели, въпреки изричното несъгласие от страна на Толкин, гледащ на творбата си като на сериозна литература, публикуват "пиратска" версия на **"Властелина"** с мекси корици. Цената на новата книга вече е по-добра на всеки американски младеж, а избухналите спорове по авторското право само ѝ правят реклама. И може би последното събитие покрай нея, от което Толкин ще бъде истинскиа потресен – **"Властелинът на пръстените"** се превръща в "библия" за хипитата – едно обществено движение, чието отказ от традиционните ценности и желание за лесен живот, изпълнен с наслади, рязко контрастира с високия морал на католика, дал им тази "библия".

Професорът се пенсионира през 1969-та, съпругата му умира през 1971-ва, а самият той - през 1973-та година, така и недовършил делото на живота си - **"Силмарилион"**. Толкин и съпругата му са погребани в общ гроб в католическото гробище в Оксфорд, а надписът върху надгробният им камък гласи:

**Edith Mary Tolkien,
Lathien, 1889-1971
John Ronald Reuel Tolkien,
Beren, 1892-1973**

Goodman

ТЕСТ "СЕТИВА"

1. Отивай на гости на Ваш приятел, за да се запознаеш с хубавата му сестра. Посягаш към дръжката на врата, но тя се измъква от пантите и се срутва навътре в къщата. Петнайсетина души се разбягват на всевъзможни страни. Изкакваш около миз, за да прецениш ситуацията и да разбереш защо всички са така изцъклени и уплашени. Във въздуха витае някаква смрад.

- а)** Усещам, че все едно самата Смирн дебне зад стените на тази къща. От друга страна, не е възможно сестра му да е толкова грозна.
- б)** Миризмата... О, миризмата е направо отвратителна. Напомня на комбинация от седмични полни чорапи и 6-месечна отворена бутилка с Бира. Добре, че съм свикнал с подобна миризма в кварталните компютърни клубове и сега почти не ми права впечатление.
- в)** Предполагам, че просто въздухът е малко застоен. Ако трябва да съм честен, никога не съм можел да разпознавам миризми. Не ги надушивам бе, не знам защо? Но съм забелязал, че когато реша да се къя след това лъхотвение от кооперацията си намират умрели в отходната канализация...
- г)** Поровете трябва да са порове - имаме си такова на село. Иначе не знам как да си обясня физиономията на разбягалата се паплаг. Всъщност, надявам се, че са порове...

2. Ти си на финала на световно първенство по тестване на Вкуса на различни видове вода. Необходимите качества, за да стигнеш дотук, са разпознаването с точност температурата на водата, хлорната наситеност и идентификацията на сондата, с която е добита тя.

- а)** Рецепторите ти засичат висок ароматен процент във водата. Позволяваш си да отпиеш още няколко пъти от епруветката и без да ти пука, какво ще си помисли за дезустановките ти способностите журито, заявяваш, че за да установиш произхода на тази вода, ще ти трябва поне още двестри туби от нея.
- б)** "Хм, това ще да е някакъв тип парфюм", казваш си и си спомниш за казармата, където липсваше плячка, но пък затова одоколонът "Тройнои" беше в изобилие. Е, не е "Тройнои", но то и аз не съм придирчив.
- в)** "Как ли софийската топична вода е

успяла да се промъкне покрай предвартелните местове?", се питаш. Това със сигурност е от пречистителната станция "Изгрев", където като им свърши хлора, сипват латекс.

- г)** Честито! Ти току що опроверга мазовото становище, че тоалетната вода не става за пиене. Пие се и още как. Единствената притеснителна мисъл, нахлува в главата ти миз преди да отпиеш и последната глътка от забавчното е дали водата е "прегу" или "след"... За твое успокоение ти предлагам първият вариант.

3. След като явно местовите за водата не те затрудняват особено, минаваш на нещо по-трудно. Каква е разликата между двете "Кола" (Coca и Pepsi)?

- а)** Ми виж сега, първото има Вкус на шипрус, а Второто повече бие на карамел. Все едно да сравняваш ябълки с портокал
- б)** Бе знам ли? И след двете се оризвам на цветни метали. Чак ме хваща страх да минавам покрай циганската махала.
- в)** М'чи те два вида ли били?
- г)** Не знам за разликата между "колите", но със сигурност мога да ти поговоря за разликата между "тока" и "пенспи". Първото е къде, къде по-за предпочитане. Цял бустан сме си посадили зад къщата по тоя случай.

4. Справяш в критични ситуации. Представи си, че се намиращ на железопътна линия, където младя девица е вързана за релсите и ще ти трябва около 10 мин., за да я отвържеш. Как ще разбереш кога идва влака?

- а)** Слагам ухо на релсите и се вслушвам. Така мога да позная до стотни от секундата на колко време е отпук.
- б)** Не мога да чия нищо от писъците на тая вързана кифла. Както е трънала ще събуди и Елвис. Падам си по Елвис, ще взема да я оставя да си врещи. Пък... ако ѝ било писано, влакът ще спуска гума и ще спре на 10 метра от нея.
- в)** Ами ще поклата малко..., въжетата де - все някога ще я отвържа. Ха-ха. Влак ли? И такъв ли има в конспекта?
- г)** Ще дам на мацето да си дръгне малко от цигарката, гето си свих преди малко. Силничка е, хубава реколта и ми се сбуди, но какво пък - все пак ѝ е за последно. После и да я смачка влака, няма да ѝ пука. Нито пък на мен.

5. Така... намирате се на първа среща с красиво гадже в изискан ресторант. Поръчали сте си хубаво вино и чакаме вечерлеца да напълни чашите. Той идва и Ви налива колкото да дезустирате. Решавате да вземете чашата и да погушите, чували сте, че изтънченото възпитание го изисква. Тук е мястото да кажете какво сте усетили.

- а)** Този опияняващ букет от ягода, малина и неизвестни екзотични цветя, правят пътешто много подгодно при съчетание с една хубава пилешка пържола и пушено еленово месо за мене.
- б)** Малее..., туй нещо така ужасно ще ме напие, че пак няма да помня нито къде съм заспал, нито какво съм правил. Ей, келнер, дай три бутилки... А ти скъпа? Няма не искам, ще пиеш ед-на "Фанла".
- в)** К'во значение има на какво миреше, чом бутилката е 50 кична.
- г)** Ей, ми сипу го зоре чашата. Няма какво да го опитвам, с тая тревича гет си я свивам и екстрат от ферментирала оборска тор да ми сипул все тая. Тоест - все във Райа.

При повече отговори:

- а)** Ако сетивата си имаха име, то най-вероятно би било твоего. Браво. Обаче сестрата на приятеля не е грозна, може би трябва да помислиш за друг отговор на въпроса.
- б)** И твоите сетива са гето се вика "на шест", но само като си фиркан. Трезвен не би различил крава от камула. Обаче пък позна за влака. Верно спуска зумал на т'ва Викам аз шесто чувство.
- в)** Сигурно и умряла котка е по-чувствителна от теб. Влажи малко повече чувство бе, малко повече страст в живота. Френската любов и хогенето по върже при тебе май са еквивалентни - и в двата случая не ти се поглежда надолу.
- г)** А ти определено си свръхчувствителен. Всички, които са опитвали твърдят, че при напушване обикновено е така. Е, при теб май това е перманентно състояние. Не би ти направило впечатление ако някой прирак си поиска от теб ознъче, за да запали цигарка, нали? Подозирам даже, че ще поискаш и да си дръпнеш от нея.

-С5- Топик: **ПОГРЕБАЛНО БУРО "ЖИВОТ И ЗДРАВЕ"** ПОЗДРАВЯВА СТАРЧЕСКИ ДОМ "БАДЕТЕ ЗДРАВИ" С ПЕСЕНТА "И ВИЕ ЩЕ ДОЙДЕТЕ ПРИ НАС"

"Търся жилище в района"
Обява в автобус N 313

Алкохолът е бавна смърт. Всъщност, кой бърза?!

"Жени с минало търсят мъже с бъдеще!"
Обява във Вестник за запознанства

"Шивач търси да наеме шивачка"
Обява

"Ремонт на сложни битови уреди"
Табела

"По-добре голяма водка в малка компания, отколкото малък работник в голям завод!"
Девиз на неизвестен пияница

"Реакторът се завъртя на 3000 оборота и токът бавно потече по жиците към Родината."
В. "Работническо дело" - 1974 г. по повод откриването на I-Ви блок на АЕЦ "Козлодуб"

"Не си хвърляй фасовите В тоалетната! Аз пикая ли ти в пеленика?"
Надпис в тоалетна на заведе-ние

"Никога не съм видяла жива проститутка. Интересно, къде ли се крият?"
Из читателско писмо до редакцията на женски вестник

"N°4 и 21 се боцкат в час"
Забележка в дневник от учителка от 29-то СОУ София

тване на информационната система на министерството. Подпомагането ще стартира с 90-дневен безплатен образователен курс за служители на вedomството, по-късно ще бъдат обсъждани финансови условия за реализацията на по-напредъшната част от споразумението. Обучението ще се провежда основно в две направления - управление на големи проекти и Microsoft технологици, сподели Теодор Милев.

нуждите на министерството се събира по няколко пъти от нашите служители, защото нямаме добра база данни с вече **напруганите** данни: в крайна сметка обаче сега никой не знае колко са например пустиещите земи у нас", коментира министър Мехмед Дикме. Представители на министерството заявиха, че на първо време усилията им ще бъдат насочени към унифициране на хардуерната база на вedomството, което



Забележка, подписана от учителка:
"Ученикът каза, че ме мрази!"

Действащи лица - учителка по география и двама ученика:
- Вие там на последния чин, Петър и Светльо, що говорите? Светльо, я се премести на втори чин! Петре, ти що си без учебник?
- Ами забравих си го в нас. - Какво прави във Вас? Почуба ли си, а? Светльо, ти имаш ли учебник?
- Ами да, госпожо.
- Петре, иди на втори чин да седнеш до Светльо и да гледаш от неговия учебник!

"Поздравявам всички мои приятели, които ме познават!"
Участничка в "Risk печели" пред тв камера:

Благодарим на SNARL от форула на списанието за ледните бисери

"Ши въ нагна като казньски гащи!"
Костадин Иванов, учител по литература в Техникум по икономика, Хасково

"Тузчиев, дай да видя колко ти е дълга работата!"
Учителка по БЕЛ

"Нашата представителка тази вечер ще се бори за титлата при най-леките жени."

Из коментар на Световното по вдигане на тежести, предавано по Канал 1

"Ще бъде отворена лед 10 минути"
Бележка на магазинче

"Каква пор.. Каква футболна драма!"
Коментар на Георги Василев на футболен мач



КОМПАНИЯ "ПРЕДСМЪРТНА БЕЛЕЖКА"

Компания "Предсмъртна бележка" се занимава предимно със смърт. По-точно с уреждането и написването на предсмъртни бележки. Не можете да си представите колко хора искат да се самоубият в даден етап от живота си. Самоубийството предполага оставянето на някаква бележка. Прави сте да някаквото, че това е доста клиширано, но щом го има във филмите, защо пък не? Естествено повечето от самоубийците просто преизрават. Не им е ясно, че да се самоубиеш означава да покажеш, че все пак си бил сериозен. Нищо, че никой от тях не предполага последствията. Добре е в един момент да си кажеш, че повече не си свързан макарон, а се изправяш срещу нещо, въпреки че то не търпи да му се изправят и в крайна сметка побеждава. Така самоубиецът се превръща в бунтовник без кауза и без изгледи за успех. Все пак още никой не е притиснал смъртта в възла с гол в ръката нож.

Далеч от Вашия ограничен мозък е истината, че самоубийците са доста мъли. Тръзвайки да се разделят с живота си, те не могат да спретнат една свята предсмъртна бележка. Доста често се срещат бележки с поетичните напъни на бъдещите трупове. Поезията е глупаво нещо. Едва ли това е най-добрият начин да се изкажеш. От нея си личи, че самоубийците мисловно са се напъвали преди да си тръгнат. Сякаш ще издават книга. Това никак не е полезно за репутацията на един общител на моргата. Не ме разбъртайте погрешно, поезията сигурно е хубаво нещо, но аз я мразя. Това е защото у мен няма и капчица поетична гарба.

Трябва да ви призная нещо, преди да ме осени гениалната идея да създам компанията, за малко не станях част от лагера на зореписаните. Да, съмнем искрен съм. Това не е рекламен трик. Но след като размислех малко, реших да не скачам от 16-ия етаж, а да изкарам пари от същидните наклонности на другите. Подой или

не това си нормален бизнес като всички други. Аз съм човекът, който улеснява Вашето пътуване, туристическата агенция към откъдното, но не аз ви продавам билета за тази дестинация. Вие сами решавате да изберете този маршрут.

След като уредих всички формалности, нямате представа колко трудно се създава компания в днешно време, дойде и първата поръчка. Тогава работех сам, т.е. сам си бях секретарка. Някакъв тип прочел обявата във вестник и дошъл да пита дали е сериозно. Разбира се, че сериозно, обяснявам му. Накарах го да ми "изложо проблема си" (както казвам психолозите). Опитах се да си придам по научен вид, за да може да ми се довери и да му взема парите. Обясни ми, че повече не му се живеело и просто иска да си ходи. Той беше първия клиент, на когото предложих специалната си бележка - "Чао" - 100 \$.

Тази бележка е доста трудна за написване, защото няма Видима причина за самоубийството. Най-често тя е отегчение и досада. Моятта оферта включва бонус с топли поздрав и пожелания за приятен живот.

Няма да ви разказвам за други случаи, защото не ги помня вече, но чуйте за другите ми оферти. Тук виж сте се заинтересували. Бележките, с които се зордех са от типа на яростните - С.Ш.М. (Светът е шибано място) и М.В. В. К. (Майната Ви на всички Вас копейката). Винаги има какво да се каже срещу света и хората. Изобилна тема общо взето. За това и услугата е евтина. Та като стана дума за пари, нямате представа колко стиснат може да бъде един самоубиец. Той не съзнава, че му се предлага да си отиде с гръм и трясък (според настроението си). Личността е порок мили мои. Нека си го кажем, цената която поставям е направо мизерна в сравнение с услугата, която предлагам. Да не говорим, че работя в сферата на интелектуалния труд. Така че идвайки при мен ще се наложи да платите, но ще получите качес-

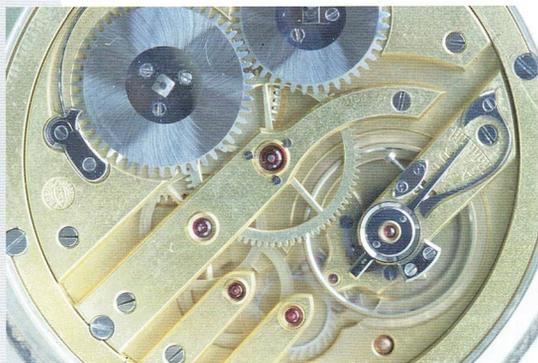
твен продукт. Не се замисляйте много и без това повече няма да ви трябва пари.

Добре, извинявайте за отклонението, но то беше необходимо. Последният тип бележка е "В.Е.С.М." (Вината е само моя). Точно този тип нещастници винаги съм ненавиждал - самосъжалителни, мекушащи. Случва им се нещо съвсем обикновено, например скъсват с приятелката си, но последствията са разрушителни за тях. Съвсем буквално. Когато пиша такава бележка, направо давам нова дефиниция на думата сърцераздирателност. Първата ми секретарка се скъсваше от рев, докато ги четеше, а азочевидно съм опериран от сърце.

След като работата потръгна един адвокат ме посветва да преобразувам компанията в дружество с ограничена отговорност. Все пак, както казах и порано аз само улеснявам прилагането на вече взетото решение при това по много коствен начин. Така че трябва да се пазя от всички, които са зотомби във всеки момент да ме съдят. Все още не мога да схвана какво толкова лошо върша. Откакто ми издадоха лиценз, полицаята започна да разпознава кой се е самоубил и кой е бил самоубит. Моятта бележка има два водни знака и печат КПБ Ltd. Колкото и да се опитвате никой не може да я фалшифицира. Въпреки това още се съмняват в мен. След като победих в съда 18 пъти, с помощта на цяла кохорта мастити адвокати, вече първо мислят преди да се захванат с мен. Същността с помощта на тези дела измъкнах толкова пари, че в момента за мен работят 3 секретарки, 30 човека пишат на три смени предсмъртни бележки, а аз сега и си клята кратката в огромно, специално поръчано кресло за именити мърежливици. Така че, ако имате самоубийствени мисли, наминете в офиса ми. Адресът и телефонът са в указателя. Лично ще ви обслужа!

Ивайло Станиславов - Tatar

НЕ е необходимо да знаете, как работи един часовник, за да го ползвате **безпроблемно**...



... и с **компютрите** е така.



BGservice

Решава Ваш**ИТ**е проблеми

- ⊗ Абонаментна поддръжка на компютърна техника
- ⊗ Отстраняване на хардуерни/софтуерни проблеми
- ⊗ Внедряване на информационни системи
- ⊗ Структурно преокабеляване
- ⊗ ИТ консултации



MAGIC

The Gathering®

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