

WORKSHOP

2CD

Tom Clancy's
Splinter Cell

Бъдещето на Third Person-ите сега. В тази игра!

C&C Generals

...или "Лебедовата песен на Westwood"

Freelancer

Големите надежди имат нужда от огромно покритие

Project IGI-2

Battlefield 1942
Road to Rome

Master of Orion 3

DeusEx 2

Homeworld 2

Knights of the Old Republic

Operation Genesis

Savage

Warcraft 3

Star Wars

Jurassic Park



НА ДИСКОВЕТЕ

Freelancer демо

TOCA Race Driver демо

Tropico 2 демо

GTA 3 мултиплейър мод

WarCraft 3 мод с нови раси



MAGIC

The Gathering®

новече ом игра...
www.paladium-games.com

Роден съм, за да постигам целите си, не да се провалямам.

Роден съм, за да тържествувам, не да прекланям глава поразен. Роден съм, за да вдигам надравици за победи, не да се вайкам и хленча.

Какво стана с мен? Кога се стопиха всичките ми блянове в сива посредственост, в която обикновените хора се възхваляват като превъзходни?

Никой не може да бъде измамен от друг така, както от самия себе си. Страхливецът си измисля, че е само предпазлив, а скъперникът винаги смята, че се учи на пестеливост. Най-лесно е човек да се самоизмами, защото лесно можем да повярваме в онова, което желаем. Никой в целия ми живот не ме е мамил толкова, колкото сам съм го правил..."

"Стига толкова!

Време е да изследвам отражението си в огледалото и да осъзная, че най-пакостния враг за себе си съм самият аз.

Сега знам, че на света има три категории хора. Първите се учат от собствения си опит – те са мъдри. Вторите се учат от опита на другите – те са щастливи. Третите не се учат нито от собствения, нито от чуждия опит – те са глупаци.

Аз не съм глупак. Отсега нататък ще се осланям на собствените си сили – изхвърлил съм завианги ужасните патерници на самосъжаление и оскърбление. Никога вече няма да се самосъжалявам и самоподценявам..."

Откъсите са от "Първи обет на успеха", от книгата на Ог Мандинов "Най-великият търговец в света"

Не пиша всичко това с някаква конкретна цел и, да си призная, днес нямам намерение да отпиavam от зрялото вино на дълбоката житейска философия, надзъртайки да я открия с усилие в себе си – махмурлукът после е тежичък и държи дълго.

Но да се доближиш до кехлибарените пари на нечие чуждо опиянение, да почувстваш дъха на оная вятър, брулил лозите и оная слънчева ласка, галила на тежалите от младите – тогава – сокове зърна на познанието, да почувстваш силата на прегърбеното под тежестта на годините и плода стъбло и корените му, могъщо влети в ежедневната, реална действителност – това вече си струва. О, да! Това си струва.

Казано с езика на прозата – няколко реда синтезирана мътност, взета назаем, никога не са изпишени. И ако оставите съзнанието си да полие встъпителните думи на тази страничка днес, ще установите, че те се нареждат в стройни, организирани колонки и с бодра стъпка шурмуват депресията. В тях има сила. Силата да потърсят и докоснат вашата собствена сила и да я събудят. Нека тези няколко скромни реда са моят подарък за вас днес. А сега да преминем към няколко задължителни реплики около списанието, което държите в ръцете си.

В дни велики, в славно време пристига този брой при вас. Накоро празнувахме Трети Март и понеже трябва да сме оптимисти, изпълнени с позитивна енергия, заредили сърцата си с ведри и бойки послания ще ви спестя какво точно мисля аз за тази дата в българската ни история. Лично за мен не датите, а времето е източник на нова живителна доза виталност. Всяка година по това време животът отвъд прозорците енергично се размърдва, в жълтите слънчеви петна на малките дворчета мързеливи котки блажено разтягат снаги, птичета накацват по клоните и игривите им чуруликащи закачки събуждат пъпките на цветовете. Това е най-славното време в годината, приятели, светът се събужда за нов живот. Щастлив ще съм ако списанието, което държите в ръцете си

помогне на скованата ви в зимна обездвиженост душа да се развеси. Дано ви развесели, дано ви даде добро настроение. Както сами ще забележите, този месец имаше за какво да се пише. Станяхме свидетели на прилив от качествени заглавия и убедено твърдя, че сред разглежданите в броя игри няма нито една откровено лоша. Подготвихме ви разкошен коктейл от очаквани в близко, и не дотам, бъдеще заглавия, които – вярвам – ще ви заинтригуват. Направихме каквото можахме и сме доволни. В секцията за нещата от живота, която се надяваме да превърнем в традиционна, този път сме вмъкнали и малко музика и книги, ако идеята за присъствието им на страниците ви допада или пък не – пишете.

А, да! Във връзка с тази секция бих искал да направя малко изявление.

Ако по-рано бях прочел кино-рецензиите, и по-специално тези за филма *Транспортер*, противопоставяне в този брой щеше да е различно. Филмът, наред с факта, че е тотално лишен от здрав смисъл и че сценарият най-вероятно би заседнал и наред Марианската Падина – толкова е плачевен, е просто най-добрия екшън, появявал се от много време насам. Хореографията на боя е на видно за европейското и американското кино ниво. Подобен боен валс и акробатика на страданиято ще видите само във филмите на Джеки Чан. Филмът заслужава поне 8-ца, но не аз вода разбира се кино-рубриката. Хе-хе-хе, да ама аз списавам тази страничка. Това беше. Желая ви приятно четене, много радост и добро настроение през настъпващите пролетни дни. Peace, brothers! До скоро.

Freeman

ИГРА НА БРОЯ

38 Splinter Cell

Може би трябваше да ти се представя. Аз съм Сам. Сам Фишър. Поне когато е светло. В мрака съм никой. Поредната сянка. Просто три светли точки на визьор за нощно виждане и един самотен изстрел. Поредната сянка, благодарение на която тази сутрин видя изгрев, а не ядрена гъба в небето на изток. Не се хваля. Няма нужда да ми благодариш. Това ми е работата...



първ поглед

- 10 Jurassic Park Operation Genesis
- 12 Master of Orion III
- 14 Enclave
- 15 Will Rock

предвариТелен поглед

- 16 WarCraft 3 The Frozen Throne
- 17 MotoGP 2
- 18 Postal 2
- 19 Rayman 3
- 20 Galactic Civilizations
- 22 Star Wars Knights of the Old Republic
- 24 Rise of the Nations
- 26 Homeworld 2
- 28 Savage
- 30 DeusEx 2

ревиЮ

- 32 C&C Generals
- 42 Freelancer
- 46 Project IGI-2
- 49 Battlefield 1942 Road to Rome
- 52 Grom
- 54 American Conquest

и ОЩЕ

Конзоли, Интернет, Хардуер, Софтуер, Писма, Про Гейминг, Кино, Музика, Книги, Magic: The Gathering...

ние работим с клавиатури и мишки



gamers' workshop

Авторски Колектив:

Александър Александров - Alex III
 Александр Бакалов - Blake
 Апостол Апостолов - Sharpy
 Борислав Митков - Black Wizard
 Валентин Христов - Master
 Георги Тодев - Gharusa
 Димитър Христов - Guerrero
 Диян Димитров - Freeman
 Евгений Тенев - Dimensin
 Илиян Илиев - Whisper
 Константин Грозев - Balrog
 Красимир Коичев - Magikrabar
 Красимир Кръстев - Krasleto
 Кристина Радева - Dampod
 Петко Рангелов - SaintP
 Чавдар Кацеров - Ikarus

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:
Юлиян Кацеров

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
Home	София	Пазарът на Младост IV срещу „Фантастико“	9746287	35	Athlon 1GHz, 256MB Ram, GeForce 2MX, 19" Sony	1 лв. 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 го Пизария „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. „Юлин“ 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	Стуцентски 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:	Blitzkrieg	Movies:	Winamp skins, 12
TOCA Race Driver	Freelancer	Freelancer Full Intro	Screensavers,
Tropico 2	Echelon: Wind		Gamers' Revenge,
Championship	Warriors	Extras:	Virus Definitions
Manager 4		40 Wallpapers, 40	

ДИСК 2

Demos:	Quake III OSP	Movies:	Patches:
Casino Inc.	WarCraft III: New Race Mod	Lemon Dance	C&C Generals v1.3
	GTA3 Multiplayer Mod	Ufo: Road to Aftermath	Grom 1.02
Mods:		Rome: Total War	Unreal Tournament 2003
Counter-Strike:	Programs:	Enter the Matrix #1	v2199
Mercenaries Pack	Paint Shop Pro 8 beta	Enter the Matrix #2	Iron Storm v1.04
Counter Life	n.player	Hulk	Splinter Cell v1.1
ETC	TheBat!	Xmen 2	Syberia SP3
ETC 2			SimCity 4 v1.0.242.0
Diablo II: Baldur's Gate mod			Neverwinter Nights v1.28

Sega се слива със Sammy

Sega Corporation обявиха, че планират да се слейат с многообещаващия издател Sammy Corp., дългосрочният Pachinko разработчик и производител на монетни автомати за игри. Двете компании щели да се обединят на 1-ви Октомври, 2003-та. Текущата пазарна стойност на Sammy е 132 милиардна йени (\$1.1 милиард).

Пазарният капитал на Sega е 20% по-висок, с печалба, но има дълг на стойност 83.6 милиардна йени. Новата компания по всяка вероятност ще запази търговската марка и библиотека на Sega от списъци на любимите характери и игри, дори докато Sammy поема загубите на Sega, каза президентът на Sammy, Satomi. "Търговската марка на Sega е известна по цял свят и ще бъде скъпо да я махнем" – добавя той.

Новата компания ще погълне всички филиали, разработващи игри на Sega.

Финансово двете фирми са на съвсем различни нива. Дългосрочните дългове на Sega включват две емисии от конвертируеми бонове на стойност 56.8 милиарда йени. Междувременно Sammy имат дългосрочни заеми от 3.3 милиарда йени (до края на март миналата година), без никакви задължения. В края на финансовата година Март 31 2002, Sammy удвоиха печалбите и продажбите си, отчитайки групово нетен приход от 23.9 милиарда йени.

Sega направи сериозни приходи от продажбата на аркадите ги в първата си финансовата половина, завършила на 30-ти Септември. Те възлагаха големи надежди на спортните си игри NFL 2K3 и NBA 2K3, но отчетоха много по-слаби от очакваното продажби.

При всички положения бъдещето на това сливане е любопитно. **Ще се възроди ли някога Dreamcast?**

Black 9 обявена

Това е страховотно име на потенциално страховтна игра от страховтните създатели на Starfleet Command. Достатъчно страховтно?

Maiecco обяви, че пуска нов тактически екшън от трето лице за Xbox и PC наречена Black 9. Създадена от Taldeen, момчетата стоящи зад популярните Starfleet Command серии игри за PC, които Xbox няма, Black 9 ще излезе снабдена със следващо поколение Unreal Technology.

80 години напред в бъдещето, Black 9 ще вмъкне играча в кожата на възлюбен навемник. Девет организации познати под името "Илюминати" са на път да направят нещо лошо и главният ни герой е човекът, който ще се справи проблема. Безструктуриран свят на алчност и омраза. Това, което трябва да очакваме, според изнесената информация, е увлекателна история, свързана с тактически геймплей, базиран на мисии и модернизирано RPG-стилово развитие на уменията. Както и пълна онлайн мулти-плейър поддръжка и за двете платформи.

Raven Shield готова!

Ubi Soft обяви, Raven Shield е златна. Продължението на Rainbow Six е история за пламенна любовна афера, обрисувача отношенията между двама неразделни братя от града, пътуващи през страната... (хе-хе, спойлерно – изречението още не е свършило!)... които се срещат с гореща, злочеста, осъдено облечена провинциална девойка, в голяма нужда... от помощ.

Та, в тази смес от любов, желание и земеделие, двамата братя трябва да сложат настрана различията си и взимания конжеж по "Belle" (провинциалистката), защото ако не успеят, зловещият банкер Тирон Родригес, ще откридне фермата на Belle и ще я накара, да се отведе на сканвалните му фантазии.

И товава идва екшъна. Терористи, патаклама, дандания, антитерористичен отряд... "Rainbow Six 3 ще надмине дори най-смелите очаквания на феновете. Те ще могат да играят като същия екип "Rainbow", изпълнявайки мисии в графично превъзходна среда, с внушителен брой напълно нови специални ефекти, включващи просаяващи гърмежи и газови гранати." – казва Тони Кии вицепрезидентът на маркетинга на Ubi-Soft.

Ами много зависи от Belle, бихме добавили ние. Ето какво накратко се крие под кодовото название **Raven Shield**:

- Следваща генерация Unreal Technology
- 57 оръжия
- Ударна група наречена Rainbow
- Нов изкуствен интелект
- Накой си, наречен Майк Грассо (LAPD SWAT)

EA и DICE заедно. Завинаги?

Electronic Arts и Digital Illusions обявиха, както те го наричат: "Стратегическа инвестиция и дългосрочно издателско споразумение". С други думи EA са дали големи пари, откупвайки малък дял от европейския разработчик, срещу което бъдещите заглavia на Digital Illusions ще бъдат изработени от EA. Но ето ги подробностите:

EA са вложили приблизително 9 милиона долара в DICE, което дава на издателската гигант груп-уло 19% собственост на Шведския разработчик. Издателското споразумение дава на Electronic Arts ексклузивните права да издават заглavia на DICE за следващите 10 години.

EA си запазва правото на отказ. Тоест ако компанията реши да не издава заглavia на DICE, Digital Illusions може да го продаде свободно.

DICE си запазва цялата интелектуална собственост, включително и Battlefield 1942.

Във внушително съобщение за печата, EA обясняват защо е в реда на нещата геймърите да пожертвуват девидци на олгара на геймърските богове, заради това споразумение:

"Успехът на Battlefield 1942, показва, че DICE изглежда от малко студио в един от най-големите световни разработчици на игрови обем. С инвестициите на EA и глобалната издателска възможност, тази компания ще продължи да разкрива мощните игрови привилегии.

Уаха! Трөгательно! Какъв патос само!

Пичовете от DICE не изостават в скромността:

"Ние сме компания с огромен талант, мощна интелектуална собственост, и с много идеи за нови игри. Сега, с финансовата поддрелна на EA, ние ще се съсредоточим да станем основна сила в света на забавленията."

Ние също се надяваме момчета, ние също се надяваме.

WCG 2003

Световният Кибер Игри 2003 ще се проведат между 12 и 18 октомври 2003 в Сеул, Южна Корея. Наградният фонд тази година ще е с \$100,000 повече (\$400,000) и ще се играят следните дисциплини:



- Age of Mythology
- FIFA 2003
- Half-Life: Counter-Strike
- StarCraft: Brood War
- Unreal Tournament 2003
- Warcraft III

Промените спрямо миналата година са, че на мястото на Quake III: Arena ще се играе Warcraft III, а игрите Age of Empires: The Conquerors Expansion, 2002 FIFA World Cup и Unreal Tournament са заменени с логическите им продължения съответно: Age of Mythology, FIFA 2003 и Unreal Tournament 2003.

Квалификациите в България ще се проведат отново от стратегическия партньор за игрите у нас - Headoff G.I. Очаквайте подробности на <http://wgc.headoff.com>.

10-те най-продавани игри в САЩ за последната седмица

Едно ново заглavia покорява останалите Общо взето няма промени от предния период (9-15 Февруари). Единственото "CSG Generals" прави летящ старт като номер 1 в класацията и NASCAR на Vivendi успява да се промъкне на 10-то място. Ето я и подредбата:

1. CSG Generals - (Electronic Arts)
2. Road to Rome - (Electronic Arts)
3. Unreal II - (Infogrames)
4. SimCity 4 - (Electronic Arts)
5. The Sims Deluxe - (Electronic Arts)
6. The Sims: Unleashed - (Electronic Arts)
7. Zoo Tycoon - (Microsoft)
8. Battlefield 1942 - (Electronic Arts)
9. Medal of Honor: Spearhead - (Electronic Arts)
10. NASCAR Racing 2003 Season - (Vivendi)



*Той е невидим, няма да забележите присъствието му.
Американското Правителство отрича неговото съществуване.
Името му е Сам Фишър той е Отцепник*

Tom Clancy's
**SPLINTER
CELL**™



3 диска и ръководство на български

Търсете в магазините за игри в цялата страна
или поръчайте в Българският Интернет Магазин
на адрес www.bgStore.com

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

МАГАЗИНИ ЗА ИГРИ
КОМПЮТЪРЕН СВЯТ
www.bgStore.com

“ТЪМНАТА СТРАНА”

на българската гейм индустрия

Нека ви задам един въпрос: *Кои са първите две имена, които изникват в главата ви, когато кажете “Българска гейм индустрия”?* Не, не ми отговаряйте! Нека позная сам - Neaimont и Black Sea Studios. Това определено са най-известните фирми в България, чиито имена биват свързвани с разработката на компютърни игри. За огромна моя (и надявам се ваша) радост те не са единствените представители на родната девелъпър сцена. След като миналия брой ви запознахме с пичовете, работещи по P3 – и ни хареса, да го правим, скъли... наши читатели! – в непрогледния мрак на редакционните ни глави, просветна идеята да превърнем тази инициатива в нещо като постоянна рубрика.

Именно! Точно така, имаме познал версия отговор – рубриката, която четете в момента.

И така, драги читатели, тук ще ви запознаваме с някои не-дотам известни български компании, които на пък на безизвестността си се развиват успешно, работят по сериозни проекти за още по-сериозни компании. Май необходими приказки се разтегляха повече от необходимото, а и ръката ми съвсем умляла да държа тази ножица, така че най-добре да преже лентата и да продължим нататък... към:

Bon Art

Bonart е създадена през 1992 година. В началото работи по редица дребни проекти, но именно с тях успява да докаже потенциала на българските специалисти в областта на мултимедията. По-късно към Bon Art се присъединяват още мултимедийни специалисти, студиото се разраства и то се заема с по-мощни проекти.

Не след дълго студиото започва работа в изпълнение на проекти на големи фирми от САЩ и Европа.

Сферата, в която се е специализирала компанията е визуалната част на игрите и мултимедийните продукти. Това включва моделиране и анимиране на различни по характер и стил типаж, проектиране на съответната среда, както и създаване на интерфейси. Компанията, обаче не изпълнява проекти само в тази насока, чести са случките, когато Bon Art се ангажира и с програмното осигуря-

ване на даден проект като за цялta ползва външни изпълнители.

По голямата част от продуктите на студиото са насочени към детската аудитория и са с образователен характер. Компанията не се ограничава с разработването на заглавия само за PC платформа, а се прави продукти за Mac, PlayStation 2, Xbox и дори Game Boy Advance.

Работата в Bon Art е структурирана и се извършва по западен образец, като ръководенето и организирането на всеки проект се извършва от продуценти и арт директори. Те са връзката на дизайнерите с клиента. Арт директорът е този, който гарантира с главата си, че проектът ще стане достатъчно добър, за да бъде одобрен от поръчителя и достатъчно красив, за да се хареса на крайния потребител.

Но стига празни приказки, нека поговорим малко за проектите, в които Bon Art е взела дейно участие:



Quest for the code

Играта е предназначена за PC и главната й цел е да запознае родителите и децата с проблемите на болестта астма и начините за решаването им в ежедневието. Имате седем лощинаци (астма дразнител), с които трябва да се преборите, чрез вашето визуално A3-агент за борба с астмата Sair's. Играта е три-

измерна, а героите в нея се озвучават от цяла плеяда звезди като Глен Клоуз, Мини Драйвър, Ули Голдбърг, Джеф Голдблум, Куба Гудинг Джуниър, Гуинет Полтроу, Шекил О'Нийл, Генерал Х., Норман Шварцкопф, Келси Грамър и други. Проектът е реализиран за фондацията на Стивън Спилбърг - Starbright.

Voices of the Holocaust: Children Speak

Вторият от проектите, чиито главен поръчител е Стивън Спилбърг. Този път играта е разработена за втората от фондациите му – Shoah. Играта е изцяло двуизмерна и е разработана както за PC, така и за Mac платформа. Историята е инспирирана от разказите на четирима от оцелелите в концентрационните лагерище по време на Втората Световна война. CD-Rom-ът е изпълнен с много видео материали и богати снимковни галерии. Проектът е озвучен от известните актьори Илайджа Уудс и Нетали Портман.

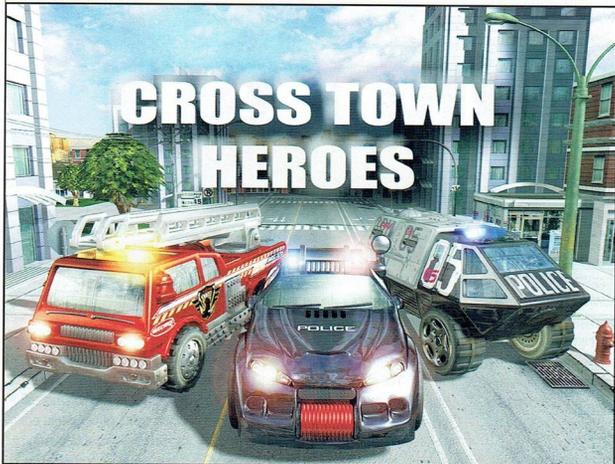


Jonah a VeggieTales

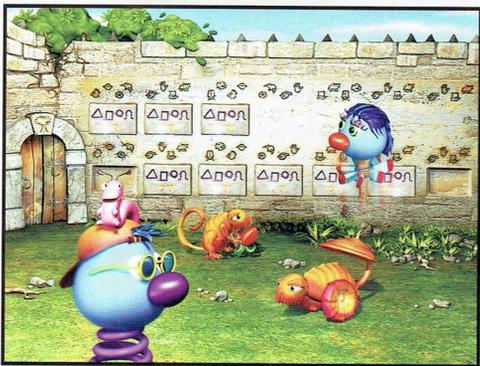
"Veggie Tales" е изключително популярен в Съединените Щати видео сериал на студиото Big Idea, в който главните герои са зеленчуци. Сериалчето е насочено към детската аудитория, а както може би се досещате, към същата се обръща и играта. Тя е базирана на миналогодичния филм Jonah, който разказва за едноименния библейски герой и неговото пътешествие до градът Ниневия. Играта представлява пакет от 12 малки аркадни играчки, чиято главна цел е да научат децата на много от основните морални ценности като например "щедрост" и "отговорност". Оптимистичен финал, а?

Mystery of Veggie Island

Още една игра от поредицата Veggie Tales

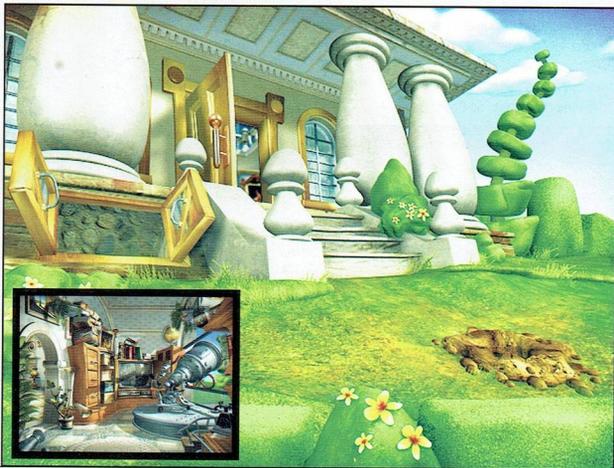


на Bigidea. Този път забавните зеленчуци са пренесени на загадъчен остров в търсене на още по-загадъчно съкровище. Те намират нови приятели, които им помагат да се справят с препятствията и заедно да доведат историята до щастлив край. Сега вероятно ще попитате, каква е поуката от цялата работа? Нека ви отговорим – децата се научават на един доста важен библиейски урок – Господ иска да помогне на другите, независимо от това дали те го заслужават.



Matchbox Cross Town Heroes

Вероятно повечето от вас си спомнят мига-зрибавящите колички Matchbox, с които Mattel доста успешно ни зомбираха навремето. Нека не се заблуждаваме – всеки от нас е похарчил парите за поне една вила в Бояна, купувайки тези артикули. Нека не се заблуждаваме #2 – идеята за направа на игра по Matchbox лиценза е гениална, а и всеки се кефи на малки колички. Не ли? Я натисни "Пауза" на ге-Volt и пак помисли! Играта разполага с няколко модела автомобилчета и камиони, всеки един от които има важна мисия – да спаси града от обхваляния го хаос. Matchbox Cross Town Heroes има PC и Game Boy Advance варианти. Разпространява от THQ, които нямат нужда от представяне.



Zoombinis Island Odyssey

Вероятно вече сте прочели статията на многоуважавания колега Goodmap в миналия ни брой. Играта поема съдбата на Зомбинитата, чиято остров е бил "пресушен" откъм природни ресурси от злите Блоути. Сега вие сте поставени пред the bring of destruction, а целта ви е да възстановите екологичното равновесие на опустошения остров. Играта се състои от седем забавни пъзелчета, чиято основна цел е да развият логическото мислене при малките деца.

Както и сами може да убедите от околните скрийншоти Бон Арт са доста сериозна компания. Още по-важно – компания, която се развива, а това, което е изтъкано до момента на виртуалните станове доказва в пълен степен професионализма на работещите.

В момента пичовете работят по една PC игра и няколко малки Интернет игри, но едновременно с това се овладяват тънкостите при Xbox и PlayStation2 девелопмънта. Разработват се типаж и прототипи, които предстоят да бъдат показани на GDC (Game Developers Conference) в началото на март и по-късно на E3 в Лос Анджелис тази година. Ако искате да научите повече за фирмата или просто, ако искате да имате "ексклузивна" информация и във вашето списание, можете да посетите сайта на фирмата - www.bonart.tv. Аз лично, бях приятно изненадан от качеството на анимацията на клипчетата, поместени там, така че не пропускайте 3D Animation and Special Effects секцията.

На вас, драги читатели, ви казвам мъгъществено "Чао", а на Бон Арт желая успехи и... скоро пак ще се срещнем с вас, по-скоро, отколкото си мислите.

mEd /ЕВ

Jurassic Park

Operation Genesis

Автор: **Damond**

Преполагам си спомняте първия филм Jurassic Park и опита да бъдате възкресени динозаврите, за да послужат за забавление в убеселителен парк.

Е, Operation Genesis експлоатира именно тази идея – убеселителен парк с праисторически влечуги. Нека последното изречение не ви заблуждава, играта не е типичен представител на този тип симулации. Не бих я охарактеризирала просто като поредния Тусоуп, защото тя съчетава два режима на игра: theme park симулация и 12 екшън ориентирани мисии.

Но нека започнем от начало, от момента, в който сте само двамата – вие и безлюдният ви остров. По подобие на SimCity4, но в доста по-ограничен вариант, ще можете да тераформирате в лека степен острова – да му изберете форма, състоите на дърветата, налчице или отсъствие на реки и планини.

След което започва и същинската част по изграждането на парка. Някъде по краищата на острова се поставя входът. От него започват алеите. Най-добре е територията да бъде разделена на зони, отделени една от друга със заграждения, но както тече ток. За всеки вид

динозаври се препоръчва различен вид ограда – в зависимост от физиологичните характеристики на вида и опасността, която той представлява. Хубаво е човек да се подсигури, защото смъртта на посетителя струва \$5000, а налч именно парите – по-точно печеленето, а не загубата им – е целта в подобни игри.

Голямо удобство са постоянните отчети и мейли относно сигурността, финансите, посетителите, състоянието на самите динозаври и т.н., които ще получавате



В последствие оградите се ънгрейвят до **high security**. При по-опасните видове се поставят охранителни станции, оборудвани с хеликоптер, камери за наблюдение и автоматична оръжейна система, активизираща се при приближаване на развинул се хищник. Това, разбира се, е крайна мярка, в повечето случаи от хеликоптера може да се изстреля приспособявано, което усмирява животното.

Препоръчително е на определени места из парка да се построят бункери, в които при нужда да се крият посетителите. Понякога по време на редовните силни бури може захранването да прекъсне, оградите да подгледат и ралпори и заразнозаври да се заразождат из алеите.

За да си направим собствен динозавър е необходима над 50% от неговата ДНК. Откриването ѝ се пада на „ловците“ на фосили и хеликхбар. Подбирате си екип и

Производител: Blue Tongue
Разпространител: Vivendi Universal
Жанр: Стратегия
Сайт: www.jpfbgame.com
Дата на излизане: Март 2003
Оформление: Големи

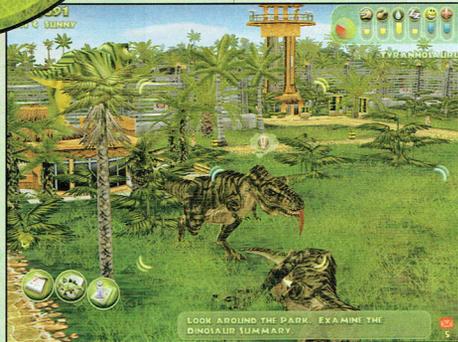
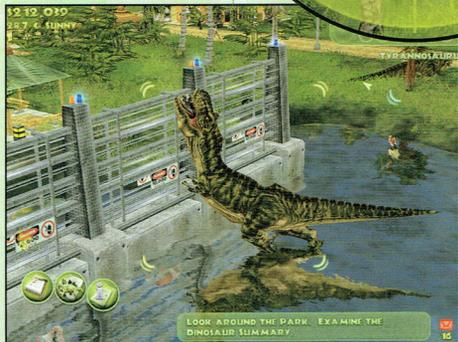
чакате, докато той открие част от подходящ скелет. За жалост, във фосилизираните кости се откриват само фрагменти от ДНК, които са недостатъчни за клониране. Тогава се появява и комарчето в парчето хеликхбар – ако си спомняте, това всъщност беше основният начин за сдобиване с ДНК във филма – на секомките, пили кръв от динозаври и запазили се при стъргването на дървесната смола. Осили и янтлар мозаек да се закупят – на баснословни цени. След сълябяването на заветните 50% от веригата на ДНК се пристъпва към отглеждане на динозавърчетата в Hatchery.

Кратък наръчник за отглеждане на динозаври.

Динозавърът не е същество, завирало се под дините!

Динозавърът трябва да се храни. По възможност не с посетителите и работещите в парка.

Построява му се автоматично





зирана хранилка, която периодично извървя генетично променена храна – бали от палмоврева и живи кози и крави – за месоядните и важно сами да си улавят храната.

Динозавърът е животното крехко, чувствително, нуждаещо се от непрестанни грижи – необходимо е редовно да се имунизират против грип, бяс, всякакви ендопаразити още от ранна детска възраст.

Динозавърът обича приятна, разведряваща обстановка и компанията на себеподобните си.

Внимание! Отнася се само за тревопасните! Хищниците обичат всякаква компания, стига да мърда и да става за ядене.

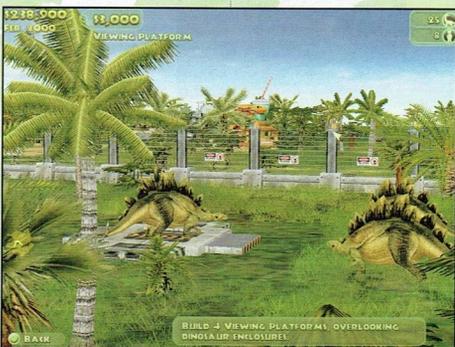
Споделен опит, или как да станем дино-ветеринари:

Urgent mail! Dryosaurus died!
Нещастните животинки кротко полягаха на брега на езерцето и повече не помръвяха... Оказа се хранително отравяне – за динозаврите съвременните растения са извънредно токсични. Отгоре на всичко персоналът не ги бе ваксинирал, защото нехайните генетици в лабораторията не бяха си помръднали пръста по разработването на ваксини.

Кратък наръчник за отглеждане на посетители:

Посетителят трябва да се храни, по възможност с хамбургери и други подобни. След това трябва да му се осигури и място за физиологични отпадания – Rest Rooms

Посетителят е животното разглезено и неудобно – то е готово да плати \$300, за да си седи на пейка и да случе кола, размахвайки балонче с нарисувана ди-



нозавър.
Мечтата на посетителя – чист парк, платформи, от които да наблюдава тези от другата страна на решетките.

Споделен опит, или как да оцелятлив хората:

Хората са любители на силните усещания, те желаят кървади сцени на унищожение. Тъй като задачата на всеки добър мениджър е да задоволи очакванията им, премахването на част от оградата на петте тиранозавър-

ра ми се стори подходящо начинание. Уви, клиентите са съществено неблагодарни! Вместо да се зарадват на интригуващата картина – „Праисторически чудовища унищожават съвременни бо-зайници (Homo sapiens)“ – те се разваляха с писци по старателно поддържаните алеи.

Мислите общо взето са дъва тупа. Първият – обикалял из острова с фотоапарат в ръка и снимал динозаври. Вторият туп

засяга най-чувствителната страна в душата на геймъра - вземти снайпера, качи се на хеликоптера и избий подигелите хищници.

Първа мисия: Дават ти едно джипче, подобно на онези във филма, с което да си обикаляш безгрижно из полянките, докато няколкото ни чудовища кротко пасат наоколо. „Какво ще стане ако се блъсна в някое от тях?“ – помислих си. Поднасяйки в калта на едно мочуршище успях да изненадам някакво растителноядно. Посрещна ме... пълна липса на внимание. То просто се отдалечи достойно с кратък възмущен реф. Разочарована, се решавам да се бухна в голяма купчинка екскрементни отсрещи. Каква изненада! Купчинката се оказва почиваща си Тиранозавърка (според книгата и филма, всички животни в парка са женски!). И тотук с липсата на реализъм! Влечузото стовари крака си върху колата, започна да я блъска с глава. След няколко аонизирани секунди си тръгна, изпълнена с презрение към жалките останки на бившия джип.

В заключение

Това, което видях в тази безмита успя да ме впечатли. Графиката е разкошна за такъв тип игра – изцяло 3D, подвижна камера, големи възможности на зомп-а. Водата пречупва светлината по невероятен начин. Фантасмични залези, леко полюшваща се трева, проливни дъждове, урагани ветрове, гъевашо дърветата. Разкош! Като добавка идват и збуцните, които са преводливо реалистични. Смятам, че Operation Genesis ще бъде игра, която си заслужава да изиграете. Дори и да не играете тусоо-и.

Master of Orion III

Автор: fonManiac

6 часа сутринта е, главата вече си ме боли сериозно, а все още сме в началото на играта – минали са едва 120 часа за има-няма 13 часа игра...

Сами разбирате какво означава това, нали? Не съм готов да напиша тази статия. Играя от няколко дни всяка свободна минута и все още съм едва в началото на разгаждането на пълната картина около геймплея и възможностите, които предлага играта. Ако някой ви каже, че в играта Master Of Orion III едновременно с играта му е ясно, всичко останало, което изрича, можете да го пропуснете покрай ушите си – този човек е лъжец.

Точно поради тази причина взехме еднодушното решение в този брой да ви запознаем с повърхностните ни, първи впечатления за играта. В следващия ще четете какво всъщност мислим за нея в детайли. Така, смятаме, е най-честно – и спрямо Вас, и спрямо собствената ни съвест.

Да започнем с началото. MOO1, наред със Civilization и StarControl 2 са едни от най-великите игри, създавани досега. Най-малкото защото те направиха геймъри мнозина от нас. И

докато прогълбянията на Civ и SC не блестяха с нищо особено, MOO2 беше, макар и различна, не по-слаба от предшественика си. Алергите, възможността да заселваш по няколко планети от една звездна система, свободата да моделираш расата си в детайли, подобрената система за водене на битки и наличието на multiplayer направиха играта пристрасяваща и богата на варианти.

После 6 години суша! Почти нищо от така наречените 4X игри (4X – exploration, expansion, extermination, exploitation) и със сигурност нищо, което може да поставим регом до MOO2!

Успели ли са разработчиците да направят от MOO3 достойно продължение на MOO2?

Първите ми впечатления не предпазиха положителен отговор, но да не забравяме, че винаги, когато човек е обременен с големите си очаквания, в началото му е трудно да се адаптира към това, което получава. Не обръщайте толкова голямо внимание на негативизма ми, твърдва предстои окончателно да кажем „да“ или „не“!

Основните нововъведения касаят промяната на водене на битките – от похвати в реално време и възвеждането на изкуствен интелект, който да се грижи за микроменджмънта и

Производител: Quicksilver
 Разпространител: Infogrames
 Жанр: Походова стратегия
 Сайт: www.infogrames.com
 Дата на излизане: Февруари 2003
 Оценки: 8.0/10

развитието на вашата империя. За сметка на това играта има най-обърквания интерфейс, който съм срещал напоследък. И най-грозната същия – потресаващо грозен, за да съм точен. Няма да ви говоря за 6-тата часа, в които съм чел различни обяснения кое какво е, защото сами ще го изплатите на гърба си. Ако не беше гореупоменатият Изкуствен Интелект (ИИ), играта щеше да се играе чак след като прочетете и осмислите информация, достатъчна за вземане на изпит по мениджмънт. Можете да се обърнете към 160 страничния .pdf файл с обяснения, или да прочетете 75 kb readme файл (там има неща, които ги няма никъде другаде), може да се консултирате с възрадената в играта енциклопедия и ръководството – и пак да не разберете защо дадено нещо е така, както е. И не само вие не го разбирате, както установих след кратка кореспонденция в официалните форуми на Infogrames.

Тук се намесва гореспомена-



тото ИИ. То започва да управлява според общите указания, които сте му дефинирали. И нищо друго да не правите, освен да натискате end turn, иерата ще си върви, империята ще си се развива, а вие само ще гледате и ШЕ СЕ УЧИТЕ! Е, има някои неща, дето ИИ-то не може да ги прави, като например да изпрати военни кораби да заемат чужда планета или да отговори на дипломатично предложение, затова ще ви се наложи да помислите и вие. Ако в началото не можете да се справите с производството на кораби и тие се озаволи с 30 транспортера, в които ИИ е влюбен и ги произвежда на конвейер – не се отчайвайте, за всичко си има лек. Проблемът в случая е, че за военни цели се отпускат малко средства и компютърът строи най-евтините единици – транспортни кораби или пехотинци. Увеличете бюджетта, или пък направете евтин дизайн за бойни кораби и проблемът е решен.

Ако презлетнем компютърния небже в ашето на квадратния z-н Процесор и се опитаме да погледнем нещата от различен ъгъл, ще забележим, че въпреки лошата си графика и засега небудителен зеймлей, MOO3 има предпоставки да влезе в главната роля от приказката за грозното момче.

На някъм поглед в играта, като че ли, няма особени иновации

Но – само на пръв поглед. Взрете ли се по-отблизо, ще забележите, че системата е коренно различна от познатата ни досега. Вземете например строежето на планетите и корабните армичи, ще откриете неограничени възможности за експерименти върху една-единствена основа. Във Вселената на MOO3 има много повече фактори, с които трябва да се съобразявате и опчитате. Може би това гразни повечето хора, но кажете – няма завладяването на Галактиката а лесна работа? Всъщност, май ви излъгах. По отношение на откриването на нови технологии MOO3 наподобява предпрестъвеника си. Тук има една трик. От голямо значение е какви са съветите ви. Заложени са стереотипни характеристики на видовете (СХВ). От СХВ зависи дали те ще

ви обичат или мразят. Ако да речем сте избрали расата Цюниди (Cyonid) хич няма да сте доволни от жибота, ако точно до вас се намират Имсаеите (Imsaeis) – каквото и да правите, едва ли ще успеете да им се харесате. Това обаче не е чак дотам лошо положение. Няма да ви се налага да рисърчвате усилено технологи. Благодарение на шлюните си, ще си набавяте всичко от комисиите. Добра идея е да си запишете на лист хартия в началото на иерата характеристиките на вида, с който сте избрали да покорявате Вселената. Веднъж изчезнал, този прозорец не може да бъде извикан по никакъв начин.

Ако искате да разучите най-лесно иерата, пуснете се с Псиолоните. При тях откриването на технологиите и дипломатията е на върхъ нуво. А именно те са основополагащите умения в играта.

И не забравяйте:

Развитието на планетите е точка първа в днешния ред!

Вече казахме за интерфейса, да оплоем и графиката можава. Това, че през 2003 година излиза така изглеждаща иера, не е толкова фатално. Много по-неприятно е, че тази иера е MOO3. Та тя е шкона, по дяволите! Тук се налага да спомена и отбратителните шрифтове в менютата. Трудно се четат, уморяват зрението. При положение, че в MOO3 има толкова за четене шрифтовете избобие не са такъв незначителен недостатък. Но да не ставаме дребнави, както винаги сме твърдели – не графиката е най-важното в една иера. Пък и, както разбрах в последствие, проблемът с шрифта е поправим – с ръчно заместване на имената във файловете на играта. Примирите се и с факта, че ако не сте на максимално увеличена карта, няма да можете да видите имената на звездите и техните притежатели.

И все пак, лоша игра ли е новият Orion?

Рано е да се каже. Огорчен съм от факта, че засега не виждам да е по-добра от MOO2. За да съм докрай честен, ще призная и че не я смятам за по-лоша (като изключим ужасяващата документация и не съвсем user

friendly интерфейса).

Просто не ми изглежда достатъчно различна, достатъчно... надсканча преднищата, може би. Засега я възприемам като нов прочит на MOO2.

Сериозна разлика, революционна дори, в MOO3 е опитът на quicksilver да свегат го минимум усиления на иерата за микроменджърът и да го накарат да мисли глобално, като истински заботевател на Вселената, който не се интересва ЗАЩО читалището в село Горно Врабево има 3 члена, а пък предния месец бил чепуризма, а шом получи информация, че в държавата намаляват хората, чепуши книги – да издаде указ, с който да се заелят пари за производството на читалищата навсякъде в империята. „Смъртта на едн е трагедия, смъртта на милиони – статистика!“ – в тази иера бие сте статистиките, не го забравяйте!

След изброеното допуск, може би ще се запутате: „Защо да се мча с тази иера, след като явно е толкова обркъна а сложна, грозна и дразнеща – след като явно не е това, което се очакваше?“

Защото, скъпи приятели, иерте Master of Orion – която и да е част – винаги са били предизвикателство. Тяжната сложност, манипулативност, увлекателност – всичко това го има и тук, дори в повече.

И защото това, което прочетохте, е предимно разочарование на първосицинално нуво – от очевидните недостатъци. За да се докопа човек до добротелите, се иска време, което ние нямахме.

Истината ще блесне в следващия брой, когато ще научите всичко, което си струва да се знае.

Товага ще гадате и краината си оземта. Дотогава.

Построй свой Град от 16-ти Век



ANNO 1503 е перфектната комбинация от създаване на империя, търговия, дипломация и стратегия в реално време, поставени в един от най-вълнуващите периоди от човешката история

Създай поселища в 6 различни климата (като например замръзналата тундра, нажежената пустиня или погналите в растителност джунгли), населени от 57 вида животни

Красиви заобикалящи среди и над 350 автентични пострйоки от 16-ти век, от ферми до корабостроителници и наблодателни кули

Взаимодействай си с 9 различни цивилизации от ескимоси до венцианци и маври

Няколко режима на игра - Tutorial (обучаваща част), Single Scenario (отделен сценарий), Campaign (кампания), режими с отворен край и мултиплейър режими

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
- Мултиликс (погледна на НДК)
- бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72
- бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25
- пл. Славеиов 1, магазин Music Fashion, тел. (02) 961 31 96
- Базар малък ЛМВ, ет. 3; НДК - базар ПАСАЖА
- Ел Ти Си - ул. Денколуз 24; Техномаркет (магазини 1 и 2)
- Технополис, РС MANIA пл. Славеиов №9, тел. (02) 986 68 58

WWW.PULSAR-GAMES.COM



Enclave

Автор: Don Pepino

3 дравайте отново, скъпи почитатели на по-добрената брошура на издателство „Работилницата на Израчите“. Неизразимо горд съм да ви представя една игра, чието демо изиграх с нарастващо удоволствие няколко пъти. „Enclave“ е концентрирана мощна доза удоволствие, облечена в готини фентъзи-готически дрешки. Мога да я определя, като **екшън от първо/трето лице**, който се развива в един небвероятно добре направен средновековно-фантастичен свят.

Първото нещо, което се наблюдава в очи са доста ниските системни изисквания и високото качество на образа. Според производителите трябва да разполагате с повече RAM (минимум 196) и старата щайба ще ви отнесе в

балосимаматабезумнотоимприключение. Обещават се още 12 различни израчни персонажа и 25 мисии, разделени на 2 кампании. Тук съмтам да спра с обясненията за това каквото обещава разработчиците и да ви заляя с вънмата от опиянение, която ме обхвана след като изиграх демото за пореден път под претекст, че ще вада скрийншотовете.

Във вътрешността демо може да изиграете по една мисия

от двете кампании - на „светлата“ и „тъмната“ страна. Структурата на нивата е една от най-добрите, които съм виждал. Системите от ръчки, врати, телепорти и скриптирани случки ви кара да минавате по няколко пъти през едно и също място, но всеки път виждате картината от различен ъгъл и ви трябва известно време, за да познатете обстановката. Всичко е много детайлно изпипано – от изящните дърворезби и барелефи до прокъсаната с хилящи конци риза на Вашия войн.

Въоръжението ви варира през всички ръчни жезла, чрез които



прадедите ни са си вадали един на друг душищата. Интересен е лъкът на „убийщата“, който може да зареди и изстреля около десетина стрели наведнъж. На всичкото отгоре има различни по вид стрели: отровни, избухливи

и т.н. Не, че всичко това има значение – в рязиче на опитен играч като мен дори един кръв, ръждив пирон е смъртоносно оръжие, което веднага бих се втурнал да забия в сърцето на дракона :-).



Оръжията, амунициите и доспехите се закупват в началото на нивото, с парите събрани в предното. Двубоите са много динамични и често е трудно да разберете какво става, но след като забелязах наличието на зони на поражение, вразите започнаха да падат като зрели круши. Нищо не може да се сравни с удоволствието да забиеш стрела в злобно светещото очение на креслив гоблин и да го гътнеш от раз. Тъй като някои противници разполагат със щитовете, временно забравяте арбалета и лъка и ги отваряте нежно като консерва „Русенско Варено“ с 15 килограмовия бозузан.

По подобие на конзолните си събратя Enclave има места в нивата т.н. чекпойнта, които ще ви събвят ако сгадете багажа. Вместо да зарежда „статуса“ от времето, през което сте стъпили на последния чекпойнт, израта ви „съживява“ бързо него, но светът около вас е същия отпреди мако - задната, която то-

Производител: Starbreeze Studios
Разпространител: Vivendi Universal
Жанр: Екшън
Сайт: www.vivendiuniversal.com
Дата на излизане: Март 2003
Осваквания: Готем

ку-шо ви е трулясала си в Все така яросана, защото сте й направили шлема с два размера помалък и все така от смъртта я деля полък от пръдня: „Кога ако не сега? Кой ако не ти - други пръдълвоши не виждам наоколо“. С други думи, в Enclave е казано мощно „ЧАО“ на досагните „save“ и „load“.

Музиката е смесца от хоро-во пееие и някакви сладостно-зловещи меси. Няма да ви казвам, че си е точно на мястото.

Като цяло Enclave носи духа на конзолите, само че заземен в мощната PC платформа с прозтичашите от това облаги: резолюции, текстури, сложност на околната среда и пр., и обещава да е една страхотна игра, когато излезе.

Щом това стане ви обещавам едно подробно и много, ама много пристрасно ревю.

Дотогава... тренирайте демото, тренирайте здравео... и ако мислите, че сте онзи пръдълво, който може да накара моята душица да отлеги – обадете се!



Will Rock

Автор: Balrog

Това е една от онези игри, в които всичко е по много, с изключение на смисъла да се пише за нея.

Гагове на кило, мунищи в количества да направих от тях втора Айфелова Кула, главен герой – първълъс с голяма бурия, опитваш се да бъде остроумен през цялото време с променлив успех. Не бе, не – не е Сериозния Сам. А сега по същество.

Ренесансът на религията **Doom** през последните няколко години ни дари със заглавия като **Kiss: Psycho Circus, Gore u Serious Sam 1 и 2**. Ето, че сега по утпъкнатата пътека уверено крачат и пичобете от **Cyber**, завли се да топнат и те пръстиче в кашата с мед и блажено да го облизат до последната зелена молекула. Няма да ви занимавам обширно с историята напъваща мускулатура да бъде оригинална. Накратко:

Известен професор, археолог, се разтърква из Африка в търсене на мистичния град Олимпия – мястото, където гръцките богове били затворени, след като римляните опухали елините – водейки красавица си, млада – и девственна! – дъщеря и един обръзнал пич/студент, въоръжен с видеокамера. Те намират древния комплекс, успявайки след дни

на усилна работа, да разшифроват текста върху статуята пред входа. Пренебрегвайки предупреждението, че ако вратата на храма се отвори бозовите ще излязат на свобода и ще потърсят възмездие от хората, наемите за разкопките банкатори – оказали се членове на АОО. Армия за Освобождане на Олимпия – принуждават професора да отвори портата. После с патристични песни, влачейки девшицата със себе си, прекрачват...

Следва престрелка, професорът е убит, Уил Рок (студентът) прострелва една статуя, в която от хилядолетия е затворен духът на Прометей, питащ дрявля мухьомто с мистични сили и момъкът хуква да си тропи главата в стремеж да спаси момата (не от девствеността за съжаление, но дори и да се е случило, това на нас не е спестено) и света, помежду друзето.

Преди да продължа съм дължен да съобща, че статуята за Скалния Уил е писана на базата на бета версията, любезно предоставена ни от разпространителите на играта и че окончателното си мнение ще дадем, когато тя се появи в завършен вид, но и

мака от нея е видно госта.

И като казвам видно, преминавам към питаничните ниба, служещи за декор на шурото савари, което Уил си организира с древногръцката митология. Амфитеатъра, Колузума, Троя – всичко си е там и ме караше да се чувствам малък и раним. Огромните крепостни стени, съдоде и колонади, исполински нависнали над мен действително навяха усещането за архитектура създавана за Титани.

На фона на тази гигантомания, многообразието на гаговете изглеждаше никак незначителна. Екшънът не е толкова интензивен, както би следвало да се очаква (справка Serious Sam). Неприятелите са неравномерно разпръснати из нивата и понякога дори се случваше да се лутам с минути, без да срещна жива гуша.

На всичко отгоре дизайнерите са вложили jump'n'run елементи от рода на „да поскачаме от батун на батун над езерото с лавата“, които разкъсват геймплея и го отдалечават от екшъна. Не, че подобни хрумвания са неуместни принципно, но не и



в игра, която просто е замислена в тесни рамки – без потенциал да бъде нещо повече от праволнейна, динамична и кървава пуцалка.

Едва ли когато са се потили над гадните дизайнерите са се потили над нещо повече от бирите, докато са разкъсвали Serious

Производител: Saber Interactive
Разпространител: Ubi Soft
Жанр: Стратегия
Сайт: www.ubi.com
Дата на излизане: Юни 2003
Оценки: Средни

Sam. Вместо експлодиращи зомби, тук си имаме експлодиращи пльхове, вместо бизони – кентаври. Е, все пак – като изключим скелетите на римските легионери, гладиаторите, льконоците и още няколко неадекватни персонажа – древногръцката митология в намерил реализация в лицето на минотаври, циклопи, херувимчета и т.н. Вкарани са и няколко по-семпли животинки, като лъводе и тигри, но истинското предизвикателство са бозовите. С умиление си спомням за първата си жертва сред „безсмъртните“ – Хафест.

Оръжието са конвенционални – пистолет, пушка, автомат, картечница и дори арбалет с оптика. Почти всяко е клонинг на някое от SS. Обаче – забележете – има едно приятно изключение. ЛОПАТАТА. Земедельското сечиво безотказно решава проблемите с обитателите в този секретен божествен зоопарк, млюстиво прощавайки само на самите шевове. Чувствено оръжие!

До *power up*-ите се докопвах благодарение на отпарите на Прометей, където си плащаш като поп с парите, които намирах из нивата, за да се сдобия с Двояна Шета, Безсмъртните или Забавяне на Времето. Тези екстри носят щастие. Също като щастие то което изплатих, когато изстрелях Уил с капалут, първият път, когато го видях да ходи по отвесна стена, първият път когато от крвта на убития бял минотавр се изпразват 2 червени и другите добри хрумвания на разработчиците.

Ще почакам крайната версия на играта.



WarCraft III

The Frozen Throne

Автор: Balrog

Както обикновено, преди излизане на екранжън, Blizzard имат навика да наливат и наливат вода в информационната мелница, без да казват всичко и без онова, което казват да е окончателен вариант. Но вече сме им свикнали. За това къртовски и упорито ще продължаваме да ви информираме за всяка една новост или промяна, която стане известна. Защото, както казват умните хора, информацията е най-силното оръжие, а ние искаме вие да сте силни.

И така, след като миналия път ви запознахме с промените в човешката раса, дойде ред да видим какво е известно до момента и за останалите.

Night Elves

Новите герои и единици на шишарковите най-вероятно доста ще променят идеята за игра с тях.

Faerie Dragon

В лицето на Faerie Dragon елфите получават мощно оръжие за борба с организираната магьосническа престъпност.

Тази зара е напълно имуна на магии, ако нападателна магия го поразя, то тя директно рефлектира върху изрчищия заклинанието. Под крилата им могат

да бъдат приютени стрелкуните, да речем, колкото иначе – както всички знаем са доста поглатливи на Blizzard.

Phase Shift – това умение позволява на дракона да стане нематериален и да избегне физическите атаки. То е autocast заклинание и реално бски път, когато някой атакува гушера то се включва и го прави недосегаем за атаката – докато не свърши мана.

Mountain Giant

Колюсална жива скална маса. Освен умнението **Taunt**, с което провокира атаката на противника и това го прави стратегически доста интересна единица, канарата ще има въпреки за повишаване на магическата защита „resistant skin“, въпреки за повишаване на физическата защита „hardened skin“ както и умнението **Grab Tree**, което образно описано означава, че всяко близкостоящо дърво може да бъде използвано за гоостерция, при това – насянаща сериозна щета на сградите.

Undead

Неживите получават един от най-добрите артефакти, а именно -

Sacrificial Skull, позволяващ парче земя да се превърне в заразената почва, на която могат да се строят сградите на **Undead-овете**. Вече можете да „закулите“ експланда преди да го пуснете да се прави.

Obsidian Statue

Тя краде маната от противника и я разпределя в приятелските магьосници.

Сама по себе си Обсидиановата Статуя е крехка и не нанася голямо поражение, но...

Black Sphynx

Е вече нещо грозно. Той се пръква след морфиране на Обсидиановата Статуя и е летяща единица със солидна атака и зраве и с добре прещенени умения. Вместо да абсорбира маната подобно на Obsidian Statue, Сфинксът я обръща срещу собственика ѝ. **Voila – Mana Burn** с крица!

Orc

Отърсили се от бремента на легиона, Орките се опитват да съградят цивилизацията си отново. Но мир трудно се постига.



Bat Rider

Прилепо-вздрачите, ще хвърлят Молотово коктейли върху враговете, а след въпреки ще ги заменят с **Liquid Fire**. Който се явява едно от най-добрите решения за борбата със защитните съоръжения. Когато се хвърли върху сградата **Liquid Fire**-а за-

Производител:	Blizzard
Разпространител:	Blizzard
Жанр:	Стратегия
Сайт:	www.blizzard.com
Дата на излизане:	Май 2003
Опаквания:	Оформени

почва да я прогара и докато ефектът му трае сградата не може да се поправа. **Bat Rider**-а ще разполага с бруталното деструктивно умение **Unstable Concoction**, то ще се ползва само ако жертвите единиците, но ви гарантира голяма и ефективна експлозия, която ще помете намиращите се няколко единици.

Неутрални единици Герои

Ще има 5 достъпни за наема не героя, два от тях са вече сигурни (да ге, Blizzard е 100% пак...). Едния звучи като все още първо-априлска шега, а именно – **Panda**.

Основното му оръжие ще бъде ... алкохолът! Едно от уменията му се нарича **Breath of Fire**, с него той ще подпалва вражите, докато другите две умения се ползват, да да ги напият. Когато обаче се напие и Пандата става наистина страшно!

Вторият герой е **Dark Ranger**. Той има три умения, с които може ефективно да пребие средно-голям брой магьосници. Умнението **Silence** им оръзба всяка възможност за използване на заклинания. След което с **Black Arrow** ще ги разстреля и ще ги върне в света на живите по формата на скелети. И за да е пълно очарованието идва **Charm** – умение, с което ще погичява на волята си противниковите единици.

За новите Крипове и наемници, както и за всичко ново, което стане известно ще прочете в следващия брой.

MotoGP 2

Автор: Freeman

Стане ли дума за пистови мотори, стане ли дума за игри с пистови мотори, едно име неизменно ще присъства някъде в челото. MotoGP.

Съвсем скоро ще се радваме и на втората част. На пръв поглед тя лесно може да бъде сбъркана със своя предшественик, но – въпреки желязната максима, че когато едно нещо е добро, не го липава – в продължението ще има и някои нововъвеждения.

Най-напред това, което ще се запази. Като цяло това е чувството от карането и гонката, геймплеят. Ще има дребни промени във физическия модел, но за това след малко.

Визията и звукът ще създават същото усещане и настроение, както и оригиналното заглавие.

Предвид начинът, по който изглеждаше и звучеше играта, това са добри новини. Същото се отнася и за Интерфейса – запазва се в оригиналния си вид.

Какво ново?

Ще започна с това, че MotoGP 2 е 60% по-голяма от предишната. Прибавен е нов Stunt Mode, а Career Mode е преправен, за да се включва в Challenge (или Training) функциите.

Към всяка писта ще са прикрупени няколко challenge мисии. Не сте длъжни да ги правите, но в случай, че искате ъпгрейди, това е начинът. Правилно чухте, ъпгрейди! Все още не са известни подробности около тях, но се

предвижда да се ползват от възможността да подобрите бензиновото си чудоище.

Моторният парк е разширен. Мотори с четири бутала на шилндър допъхват гамата на дву-буталните си събратя от миналата година. Те ще са по-тежки, но много по-бързи. Разбира се управлението им ще е по-трудно и ще изискват умел водач, нагмогнал страстта си да целува асфалта на всеки завой.

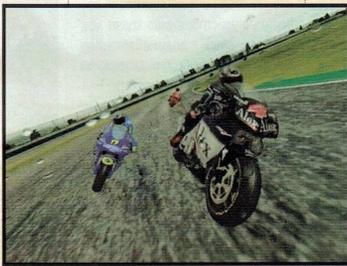
Включени са и 20 нови водача от реалния живот, а опциите за създаване на собствен водач са разширени.

Голямата новина е вмъкването на меню за фини настройки. Ще можете да нагласите неща като скоростна предавка и твърдост на предни и задни гуми. Ако искате повече Gran Turismo в своето MotoGP, имате го!

Стремежът към гоизплитване на онези детайли в играта, които ще допринесат за вманичаването на играчите е ясно доловим в предоставената от дизайнерите възмож-

ност за създаване на сложни логота. Едиторът на логотата предлага възхителните 8 слоя, което значи, че можете да създадете наистина богато лого – със застъпващ се текст и

Производител:	Climax
Разпространител:	TNO
Жанр:	Рейсър
Сайт:	www.tno.com
Дата на излизане:	Май 2003
Очаквания:	Големи



то си върху подобряване енджината на играта, за да създадат изживяване, колкото се може по-близо до състезателното. Това не значи, че аркадността ще се зауби, напротив – пак ще си я има. Но при по-ниска степен на трудност. Всичките степени ще се харесат на хардкор играчите.

В крайна степен разработчиците се надяват да удовелстворят всички нива на състезателен фанатизъм.

Графично единствената разлика ще се корени в детайла – по-добри текстури на пистите, по-добре моделирани мотори, по-реалистични ефекти на околната среда и климата, до болка прецизни трасета. Crash камерата е липсваща, за да ви предостави по-кинематографичен поглед върху най-сериозните ви грешки. И това всичко това ще върви с превъзходните 60 кадъра

сложен дизайн.

Физичния модел ще се приближи още по-близо до реализма. Climax са фокусирали внимание-

в секунда, дори онлайн, с пълнен anti-aliasing.

Звучи ли ви страховотно?

Postal 2

Автор: Freeman

С руск да озорча активистите за правата на хомосексуалистите в Холандия, борещи се за забрана на Postal 2 в страницата на лелемата, ще кажа, че тя не е просто игра, в която трепеш педали.

И без желание да скандализирам когото и да било - дори и да е така, на кой му пука, по дяволите!

Историята на това интересно заглавие започна преди 5 години, когато Running with Scissors пуснаха Postal. Играта експлоатираше идеята, че стресът в предградията понякога може да залочи онай психическа устойчивост, възпращайва се между фантази...

В които докопваш шибаната котка на съседа, глумяваща те с разгоненото си мяучене и с вечното си ровичкане в градината ти, в не особено убедителни опити да укрие последните от функционирането на стомашно-чревния си тракт, забравил и дулото на пушката дълбоко, дълбоко - в самия източник на един от двата ти проблема, и натискаш спусъка с... много чувство... и реалност.

С други думи, играта ми запознаваше с един симпатичен, мил и скромен човечек, решил да поизпусне малко пара по улиците на гетото, оставяйки кървава дупя във вечерните новини и полицейски хроники. Какво толкова!

Ето че сега се зарава и втората част на тази фамозна иеричка, в която мнозина пуритани, живещи в зардърстеното си минало, потърсиха вулгарността, а не хумора.

Слава богу, ние не сме от там, и затова колеуе не се плашам хич, поради което тъй сега ще ти представим една от най-скандалните игри на десетилетието.

Postal 2 ще бъде First Person Shooter. Действието се развива в



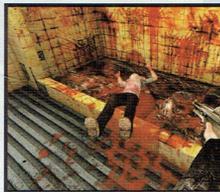
малко аризонско градче. ЮЖНО аризонско градче, на име Пау! Авторите обещават пълнокръвна околна среда и чувството, че героият ви действително крачи сред един жив, дишащ свят; че живее в общество с реалистично сложни отношения и послевъстия.

Циникът в мен шепне, че единственото, което това означава е, че ще имаш някакво отношение към тези, дето ги трепеш. Перфектно!

Защото - и сега почва сериозната част от саптията - кефът в тази игра е да бенееш в оръжията на насилието! Грам нищо повече! Уупс, хже, грешка. Не съм видял праблино. Те хората казали точно обратното - квинтесенцията, видил ли, се криела в свободата да решиш гали да го направиш или не (тоест да изкормиш ли няково, или не) и да наблюдаваш последствията от решението си. Виж ти, виж ти...

Та, както казах - кефът тук е в кървавия манч на безумната вакханалия.

Иначе главният герой в този изтънчен опус на провинциалната действителност е пощенски разносвач. Историята на Postal 2 всъщност е историята на разносвача, една негова работна седмица. Ежедневието му е



изпълнено с напрежение и ядове, с предизвикателства и какви ли не сложни задачи, като напр. да вземе автограф от известна личност. Сам можеш да се сетпш колко нелепа зрява е това, последното. Разбира се, твърде много фактори и хора постоянно ще се опитват да му се пречкат. И тук идва големият избор - дали да вземеш нещата в свои ръце (разбирай, някоя солидна пушка, брадва, лопата, граната...) или да възприемеш стоицизма на Буда и да се опиташ с мирни средства да си пробиеш път до заветната цел. Пък била тя и оставащата на пощенската пратка Б гетото, докато по пътя тълпи от проститутки, наркомани, мутри и педали се опитват да попречат на служебните ти обязанности.

За да се осъществи именно тази възможност - да напредваш в играта и без да убиваш - разработчиците са хвърлили доста труп на Изкуствения Интелект.

Производител:	Running With Scissors
Разпространител:	---
Жанр:	Екшън от първо лице
Сайт:	www.gopostal.com
Дата на излизане:	2003
Оценки:	Средни

По-добре да гам гумата на **Vince Desi**, шеф на **Running With Scissors**: „Postal-лицът е добър. Ако твоята седмица беше като неговата, и ти щеше да си на ръба. Това, което направихме в Postal 2 е, че прибавихме много силна AI база позволяваща да си взаимодействаш с мно-

го от героите или просто да ги наблюдаваш. Хубавото на Postal 2 е, че не се налага да си агресивен, решението си е твое. Ако играеш пасивно, пак може да ти се наложи да прибягнеш към насилие, за да оцелееш. Тук ще срещнеш над 100 уникални герои. AI-то позволява много различни възможности. Хората действат и реагират адекватно, също и животните. А ченгетата - не се притесняват, за тях имаме няколко изненадки”.

Играта ще използва Unreal Engine.

И стига толкова. Ще те остава с гложещо любопитство и с последните думи на Винс от интервюто, защото ме впечатляха:

„Running With Scissors е малка независима компания. С привилегията на независимостта игра и времето на едга ли не кръвната отговорност. Работим по Postal 2 от почти две години и сме пожелвали както ли не, за да стигнем, където сме. Бих го направил отново! Свободата да създаваш в най-долгото изживяване в живота, а Postal ни даде това, така че съм благодарен на всички ни фенове и тези, които ни подкрепля, THANKS!”

Rayman 3

Автор: **Freeman**

И мало едно време едни *Lilts*. Имало хармония, любов, мир. *Скуууукааа*. После дошъл черният *Lilt* и превърнал всички червени *Lilts* в *Hoodylts*. Светът се изправил пред огромна опасност.

После дошъл и *Rayman*...

Това в общи линии е историята. То какво ли повече и да се очаква от игра предназначена за индивиди на видима възраст между 5 и 10 години. Но да не навлизаме в дълбоки социологически анализи, тук сме за друго. В случай, че не си попадал досега на малкото симпатично „човече“ с отпачкащи се ръце, моля запознайте се – всичко това на околните снимки е *Rayman Трети*. Независимо от лекомислената си вид малкият герой е истински боец. Скачащ и тичащ конзолен боец. И понеже мястото ни е малко ще зарежа опитите си да се правя на улюот, представяйки си, че насреща ми седи бебе с близалка. Не ми се отпада днес. Да караме по същество.

Какво да очакваме?

10-15 часа игрално време, като за начало. Време, през което ще подскачаш, тичаш и воюваш в приказния свят, нуждаещ се да бъде спасен от лошите. Като ка-

зах воюваш имах предвид **point-based** комбо системата, както и разнообразните способности и сили на *Reyman*, върху които щяла да се крепи екшън-частта, според дизайнерите. В третата серия, твърдят те, щели да властват битките. Сега израчът разполагал с много повече мощ, респективно – ще има много повече врагове, които да го нападат **ЕДНОВРЕМЕННО**. Хуълмите са много и са всякакви видове – те са армия, организирана в различни постове и специалности. *Reyman* никога няма да знае, какво още го очаква. Може да е стрелец, който ще го „отнесе“ от оариноно разстояние, а може и да е гранурд, въоръжен с бомби самовелки, направени на основата на експлозивна смесца от словоб сок. Хуълмите ще са много добри по засадите. Изкуственият *Интелект* позволява всеки един *Хуълд* да мисли независимо, така че дори когато нападат в организирани групи, пак всеки си действа за себе си, което ще ги прави трудно предсказуеми. Те са фанатизирани да спрат *Reyman* на всяка цена и понякога те прекалено ще се во-

душевяват да бъдат зли, бидейки едновременно комично смешни по свой собствен начин – особено когато се шурат несръчно на сам-насам, ако бъдат отделени от водача си [между нас да си останем, но това ми прилича на преизстраховка на програмистите, в случай, че *ИИ* не се окаже на това ниво, на което обещаваат].

Освен екшън, както всяка игра от този род, *Rayman 3* ще преглежда много от платформения стил на игра, разбират типичен *jump 'n' run* с елементи на лесни пъзели, решението на много от които се върти около доковането го даден *power-up*, с чиято помощ да изпълни конкретната си задача.

Например първият голям *power up*, на който израчът ще да се натъкне, ще му позволи вместо енергийни кълба да пуска върху [ако си мислеш, че на мен ми е по-ясно, отколкото на теб – жестоко се лъжеш], които смаялят враговете. Важно е израчът да се сети, че освен врази-

Производител:	Ubisoft
Разпространител:	Ubisoft
Жанр:	Екшън/Приключение
Сайт:	www.ubisoft.com
Дата на излизане:	Март 2003
Очаквания:	Големи

присъствието на клошарски елемент – по нивата ще има разпръснати скъпоценности, които бързо трябва да се съберат. Колкото по-бързо, толкова повече точки. Колкото повече точки, толкова повече точки. Муахаха! Не бе, има резон в тази работа – идеята е, че точките ще ги използваш за отключване на секретни нива.

Като казах нива, светът – освен, че ще е шарен – ще е разнообразен и забавен. Играта започва с нощ в гора, изпълнена с гигантски светещи гъби, а към края на играта *Reyman* вече ще е пропътувал през сума ти отпадени места – светещи храмове, пустешни земи с кости, изстрелващи се от изгарящите пясъци, мрачни мъртви земи,

пълни със забравени каменни богове, фабрика за Хуълми, задействана от странни машини; минимум през едно еуфорично пътеешествие в ЖП тунел, в което фънки бийтовете ще съвместват нашия герой, докато шеметно се прехвърля от една река на друга и т.н. Това са малка част от местата, през които ще мине *Reyman*чо.



те те биха могли да смаяят и спираловидните платформи, на които връх трябва да стигне. По-нататък ще има и специален хеликоптеров *power-up*, който ще трансформира ръцете на *Reyman* в перки, както и много още други.

Характерно за изричката е

Предвид скорошното излизане на играта, написаното ми се вижда предостатъчно. След няма и месец ще можем да и се наслажим. Тези от нас, които са малки деца, разбира се. Както и тези, на които хля не им и пука, че вече не са.

www.bulgaria.com

Galactic Civilizations

Автор: Snake

Във времето, когато обляжните от умилени погледи на цялото световно геймърско войнство са отправени към Master Of Orion III шансът друг потенциално качествен представител на жанра „сздай си своя галактическа империя“ да бъде пропуснат са повече от сериозни. Аз принципно такива игри не играя, но вoden единствено от желанието да поправа тази несъмнена несправедливост, а и подпомогнат в решението си от началството, което забл показалец в един скрийншот изпълнен с малки шарени спейсшипчета и благо ми се усмихна, се захв да разуча за какво става въпрос. В края на краищата галактиката е достатъчно голяма за повече от една космическа походова стратегия, нали?

GC се оказва директен римейк на игра със същото заглавие, появила се доста преди оризианания Master Of Orion за OS/2. Нещо повече, играта се погубизава с доста добра слава в средите на дъртите геймъри, така че създателят ѝ – Брад Уардъл – решава да конвертира идеите си за някоя по-актуална операционална система.

Както си му е ред в подобен род игри действото се развива в далечната 2178 година, когато човечеството е изобретило хипер пространствения двигател и се е юрнало да завладява нови и непознати звездни системи. Разочароващо. Щеше да се получи доста по-новаторивно, ако действото се развива 4000 години преди новата ера, човечеството току-що е изобретило колелото и иска да завладее нови и непознати звездни системи, ама не може. Както и да е. Не особено изненадващо тераните се натъкват на сериозна шифра извънземни шивлизации, които също по някое време са изобрели хиперпространствения двигател и



също завладяват наред. Те това е историята на играта. От теб във корс – се очаква да си създадеш раса и да го набуташ един едър хиперпространствен на конкуренцията. Набутването – ез лужубл – може да стане чрез военна мощ или чрез дипломация

В началото на играта ще можеш да моделираш расата си, разпределяйки разни точки върху основните ѝ показатели. Така например, ако сложш две точки на „скорост“ твоят кораб ще се движат с двадесет процента по-бързо. Ще трябва да си избереш и принадлежност към една от деветте налични политически партии, съответстваща на сти-

Производител: Stardock
Разпространител: Stardock
Жанр: Походова стратегия
Сайт: www.galaxy.com
Дата на излизане: Март 2003
Очаквания: Средни

ла ти на игра.

Членството в Мирната партия ще ти осигурява бонуси към дипломатията и спонтанно повишение на цените на всякакъв вид военна продукция.

Търговската партия ще подобрява търговията и шпионажа ти.

Технологическата партия пък... абе, свихааш картинката, преполовам.

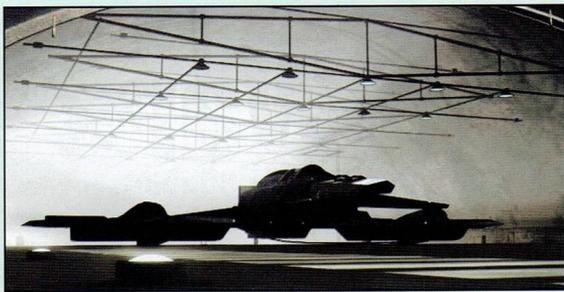
Последните ти два избора, преди да поемаш по пътя към императорския трон ще бъдат размерът на галактиката, която да прикути завоевателските ти амбиции с количеството обитаеми планети из нея и вида на опонентите ти. Забавно е в случая е, че можеш не само да определяш основните характеристики на даденото, срещу които ще се възправиш, но и да даваш имена на създадените от теб раси. Иначе в хода на играта из галактиката ще се нароат и множеството по-малки шивлизацийки, които – в зависимост от многобройни фактори – ще ти помагат или ще те тормозат.

Когато приключш с техническите подробности ще се озовеш в открития космос и ще трябва да започнеш с разраждането на колонисти към подходящите за завладяване местенца. Опонентът ти ще прави същото. Както си му е ред ще можеш да управляваш колонистите си и да рисурчваш всякакви забавни сайф джаджи със засукани имена. Освен на планетарната повърхност разни хубоси ще намиращ и из космоса, във вид на различни аномалии, даваш бонуси на отгделното ти, достигнало до

тях корабче, или на расата ти като цяло. За усъвършенстването на най-различните видове ресурси във вакуумната пустош ще се наложи да строиш космически станции. Последните в хода на играта ще могат да бъдат ъпгрейднати до Звезди на смъртта, унищожаващи цели планети.

Така неусетно стигаме и до битките. Дипломатията е хубаво нещо, но при създаването на една империя рано или късно се настъпва моментът, когато корабите ти трябва да кръсосат фазери с противника. Това е един от доста важните аспекти в играта и Брай Уардър е крайно зор с начина, по който го е реализирал: „Много е простичко. Същото като с кватричетата в Civilization. Всеки кораб си има определено количество точки живот и може да бъде поправян в родната си база. GC силно се различава от Master Of Orion, където трябва да взимаш тактическо решение за всеки отделен изстрел. В края на краищата ти си лидер на цяла цивилизация, не можеш да си отговорен за всяко торпедо. В CG шом два кораба се срещнат единият винаги бива унищожен. Като в шаха. Корабът-победител печели и точки опит, подобрявайки шансовете си в бъдещите битки.“

Правилно. Що да се оливаме с тактически маневри, наистина Наред с останалото GC ще ти предложи и морална скала, в зависимост от която да се определя репутацията ти. Грубият



подход към пузементото население, примерно, понякога може да доведе до бърз технологичен напредък на дадената планета, но ще доведе до закъпвяване на расата ти като лоша. Коевто пък ще повлияе на начина, по който другите цивилизации ще се отнасят с теб. Репутацията ти ще има особено важно значение и при гласуванията на Съвета на Обединените планети. Колкото повлиятелен си, толкова повече подкрепя ще срещаш. Така например в началото на играта планетарното обстрелване ще бъде строго забранено от Съвета. Ако си достатъчно мъдър обаче,

с течение на времето, ще си осигуриш оптимна на тази забрана. Можеш разбира се и изобщо да не се присъединяваш към този Съвет и респективно да не се съобразяваш с правилата му, но по този начин ще останеш извън гигантския межузгалактически пазар и ще имаш сериозен проблем с търговията. Във Всеки случай дори и да решиш да пренебрежеш Съвета ще трябва да обръщаш сериозно внимание на Сената, управляващ собствената ти цивилизация, така че наред с битките ще трябва да играеш и на политическата сцена.

Толкова за геймплея. Предварителните материали упорито мълчат относно аудио-визуалните прелести на играта, но ако следвам логиката на тиснатата зависимост в израза „аудио-визуална“, това, което виждам от снимките ме кара да си мисля, че озвучението ще е трагично.

Коевто нищо не значи, разбира се – наблюдавайки истерията, която се върти в рекацията около Master Of Orion III и pregib факта, че и тя не е нещо особено в това отношение, нищо чудно в момента да си правя майпан с един бъдещ хит.



От игра към филм: „Mech Warrior“

Продуцентът Линн Девлин („Осмъкати гадина“, „Денят на Независимостта“, „Патриотът“) е подписал договор за продуциране на филм, базиран на популярната игра „Mech Warrior“. Paramount е в преговори за изкупуване на правата от Wiz Kids. Девлин планира филмът да изглежда като \$150 милионна продукция, като всъщност бюджета ще е под \$100 милиона. Във филма едва ли ще може да се пресъздадат такива тактически сблъсъци, но най-вероятно филма ще има силна история и впечатляващи „Mechs“ (пряхора на самите роботи). За повече информация – посетете сайта на IGN, където може да намерите новини за още подобни проекти.

От филм към игра: „The Hulk“

Базирана на филма, „The Hulk“ ще проследи историята на зеления гигант и битката му с неговия противник, известен като Лидера. Последният иска да създаде армия от супервойници, използвайки гама-енергията на Хълк и убеждава професор Крауфорд, колега и приятел на Брус Бънър (Хълк в човешкия му облик) да го предаде и да открадне силата му. Брус и съответно Хълк ще преследват Крауфорд по улиците на Сан Франсиско, за да сложат край на всичко това. Ето и какво може би ще видим в играта: Два стила на геймплея – като Брус, или като Хълк. 3D огромни, високо детайлни максими Натпъно интерактивна околна среда – всичко, което е в нея може да се използва, или взривни.

Нкой от старите врагове на Хълк като Flux, Rampage and Half-Life Озвучаване от актьорите от филма – Ерик Бана като Брус. 25 различни атаки – Sonic Clap, Gamma Slam и прочие.

Най-дългото пътуване се проточва

Фирмата „Fulcom“ откликна на молитвите на геймбрите „The Longest Journey“ беше една от най-добрите авантюри-игри през последните години. А днес „Fulcom“ обяви, че скоро играта ще се одобие и с малко братче, или казано иначе – дългоочаквано продължение Работното му заглавие е „The Longest Journey 2“. Работата по проекта вече е започнала под ръководството на „ключови фигури, разработавали оригинала“.

Стана известно още, че „Fulcom“ работят върху нова онлайн-мултиплеър игра от 9 месеца насам и информацията е, че „първото впечатляващо демо е вече почти готово“. Компанията смята „да изведе жанра до нови висоти, по отношение на озвукване, графика и геймплея“. Очаквайте нова информация в най-скоро време.

Driver става на филм

„Infogrames“ дава на правата за филма на Constantine Film. „Infogrames“ обяви официално, че дава правата за филм на Driver на Constantine Film. Филмът ще започне да се снима през 2003. Джеймс ДеМонско, Тод Хартан и Джеймс Роли (Парламентарният) работят по сценария, а Пол Андерсън (Звразно Зло) ще е режисьор. „Занитригуванни сме да видим как Driver ще се появи на големия екран“, казва Мартин Едмондсън, главен мениджър и изпълнителен директор на „Reflections Interactive“. „Почитателите на Driver са нараснали през последните 3 години, защото играта комбинира завладяваща екшън и добра история. Това си е предпоставка за хитови игри и/или страхотни филми.“

НОВИНИ

www.ign.com

Star Wars

Knights of the Old Republic

Автор: Freeman

Този път, съвсем умишлено, ще започна малко по-иначе:

• *Knights Of The Old Republic* се разработва от Bio Ware (Baldur's Gate)!

• *Knights Of The Old Republic*, до момента, е забавена с повече от шест месеца! Защо ли?

• *Knights Of The Old Republic* ще бъде ОГРОМНА!

• *Knights Of The Old Republic* има амбициите да стане най-гоборото RPG ЕВЪР!

• *Knights Of The Old Republic* графично е почти готова, артекипът е приключил с по-голямата част от работата по изграждане на моделите и анимациите, остава да се доизпилат детайлите, за да се достигне високия стандарт на качество, към който екипът се стреми. Целта е визуално играта да бъде ПОРАЗИТЕЛНА!

• *Knights Of The Old Republic*-персонажите ще разполагат с над 50 „кокала“, които могат да бъдат независимо анимирани. Това включва кости на ръце и крака, зръбначен стъб, ключици и дори фалангите от пръстите на ръцете, също така 13 кости в лицата на героите, в допълнение на мърдащите се очи и клепачи, позволяващи голям диапазон от изражения. Героите са анимирани

ни на ръка; всяка част от тях е внимателно позиционирана през всяко действие, за да можем да се насладим на реалистични и изразителни анимации.

• *Knights Of The Old Republic* е играта, която ще предложи пълнен набор от уникални анимации за близък бой. Героят ще изглежда много различно, когато се бие с единична сабя и с двустранен вибро-меч. Един средностатистически герой разполага с повече от 160 различни анимации, а някои от героите ще имат и свои собствени – уникални анимации!

• *Knights Of The Old Republic* ще има повече филмчета, отколкото всички игри на Bio Ware ВЗЕТИ ЗАЕДНО!

• *Knights Of The Old Republic* е нелинейна, като сериите *Baldur's Gate*, и ще има висок коефициент на преизграждаемост – поне 3 или 4 пъти, докато изгледате всички филмчета.

• *Knights Of The Old Republic* разгръща фабулата си върху 8 планети, между които *Tatooine*, *Dantooine*, *Kashyyyk* (планетата на Уукитата), но ще има и две напълно нови за вселената *Star Wars* планети - *Taris* и *Malapaan*.
• *Knights Of The Old Republic* ще предложи над 250 000 думи записан диалог, а броят набвишава половин милион, като прибавите

описанията на предмети, сили, умения...

• *Knights Of The Old Republic* ще предложи над... хиляда уникални куеста (и разклонения на сюжетните линии), озвучени от професионални актьори.

Производител: BioWare
Разпространител: Lucas Arts
Жанр: RPG
Сайт: www.bioware.com
Дата на излизане: 2003
Очаквания: Огромни



Добре, след като привлякох вниманието ти, да преминем към останалата част.

Това, с което безспорно трябва да се започне, е **BioWare**. За всеки отявлен почитател на жанра името е икона. KOTOR ще е първото RPG във вселената на *Star Wars* и амбициите на екипа са новото им отпоче да смаже понятията ни за ролевия изгра. На първо място идва историята. Гас Хърбън от **BioWare** я определя като „грандиозна“: „Ще можете да разговаряте с всеки персонаж в играта, ще намирате нови приятели, които ще се присъединяват към вас и ще доминат коелосани висини в овладяване на Силата.“ - разказва Хърбън.

Едно е ясно, **BioWare** ще се опитат да ни предоставят едно кинематографично *Star Wars* изградно изживяване с респектиращо ниво на детайлност и чувство за дълбочина на изградната вселена. Всеки персонаж ще движи устните си в синхрон с речта, ще мърда очи и клепачи, ще гримасничи, ще жестикулира и ръкомаха с добре оформени ръце и глави. Героите ще имат богат репертоар от озвучени диалози – дори избъзнемните.

Ставайки дума, в играта ще бъде от всевъзможна нечовешка пасмина. Една част от многобройните раси са вече срещани, но още повече ще са съвсем новите. Примерно *The Selkath* – дельфиноподобни двукраки, от свят, почти напълно покрит с вода. Те са построили плаващ град – център за техните интерпланетарни посетители, който по някое време ще ти се наложи да изследваш, след което ще се спуснеш и по водата – към истинските им обиталища.





преводач, да се спуснеш в дълбините на най-големия океан в галактиката, където ще се срещнеш с нещо толкова ужасно, че е подгулило предишните изследователи. Ще можеш толкова много неща, че първото нещо, което трябва да направиш, след като прочетеш статията, е да му пратиш стек бичка, поради щом ти разказвам всички това и ми текат лигите.

Героят ти ще може да изпо-



Действието в КОТОР е ситуирано 4000 години преди Галактическата Империя, когато двама млади джедай тълмо са довели Републиката до победа във война срещу The Mandalorians. Вместо да бъдат посрещнати като спасители обаче, те се връщат начело на огромен флот – като завоеватели. Нещо си е обърнало към Тъмната Страна. Републиката е изправена пред нова, по-голяма заплаха...

По това време ти си начинаещ джедай, но с разръщането на историята ще расте и мошата ти, а заедно с това и изкушенията телещи те към Тъмната страна...

Дали ще завършиш като добър Джедай или Тъмен Лорд на Sith, зависи единствено от теб, от действията и поведението ти по време на игра. Според това какъв клонши в светло-тъмната скала ще се определя и начинът, по който ще ти отговарят NPC-тата.

„За нас е удоволствие да позволим своя свят чрез действията си. Към края на играта ще сте събрали достатъчно мощ – било от Светлата или Тъмната стра-

на – та цялата галактика да се влява от пътя ви“ – споделя Гас Хъдсън.

Говорейки за действия – нещата, които ще се наложат да правиш в света на КОТОР са изумителни като разнообразие. Ще има космически сражения, двубои с лазерни мечове, битки срещу стомниши врагове и чудовища, игри с карти и други мини-игрички, рейсинг-състезания, лов на престъпници, контрабанжна търговия и преследвания. Ще можеш да проникнеш в най-злата зла организация в галактиката и да изуши тайните ѝ. Ще можеш да си купиш смъртоносен груп-

лзва голям спектър от оръжия, включително и такива за близък, дотълпени с повече от 50 джедайски умения. Начините да напласкаш лошите са много. Можеш да използваш виброреч, специална брава или лазерната сабя, за да приготиш продуктите за китабската си кухня на лентички; или пък да ги отстрелваш отглед с бластери и всъщност други пушкала; в краен случай можеш да постелеш пътя на разсрввачите си с гранати, термо-геоманотри и прочее забавни сапърски джаджи. Както е типично за Star Wars, в суровия екшън често ще се вличат специфичните романтични моменти и спойката между тях ще ти припомни причината, поради която си фен на тази вселена. Разработчиците – по собственте им думи – са се опитали да вложат всичко, което един Star Wars фен си е мечтал да прави в една единствена игра.

И това, струва ми се, е един прекрасен финал за тази статия.



„Това е страхотна възможност да развием Тейлър (главният герой) в започнал се филмово филмово“, казва Джеръми Болт, продуцентът „С Гаял и Тобиъс Джоунс, можем да създадем два пълнокръвни и в същото време иронични герои.“ Constantine Film е една от водещите (и независими) филмови компании в Германия.

Ground Control 2 в разработка

„Massive Entertainment“, ни кава отново във вселената на една от първите истински (и най-добри) 3D стратегии в реално време. Докато днес е нормално да видим 3D стратегии в реално време сега, преди 3 години не беше така. Имаше няколко със свободна камера и управление, което наистина действа, но повечето бяха вариации на тема 2D спиритове. Една от първите игри, използваща напълно свободна камера беше Ground Control. Cera „Massive Entertainment“ се надява да надмине да надмине първата част с продължение, което не беше очаквано. Ground Control 2: Operation Exodus ще ни представи ново поколение графика в едно заглатие, което ще изискава мислене и бързи рефлексии.

Pro Beach Soccer

Wanadoo иска да ритне пясък в очите ви. Компанията е решила да издаде игра с плажен футбол.

Pro Beach Soccer: Разработката от PAM Entertainment за Xbox, PS2, PC и GBA, Pro Beach Soccer ще бъде несъмнено с аркаден подход към новотриятрия спорт. Ето и някои от обещанията:

Просто управление, въздушни двубои и магии, вечерни и нощни игри, анимирани лица, анимирани коси, 7000 погитон на играч, аркадни и реалистични игрални модове, мулти-плейър за двама играчи на един екран. Превант на плажния футбол се различават от тези на тревния му двойник. Терените са едва 37 на 28 метра, срещите са разделени на три 12-минутни полу-времетра, и отборите са само по пет играча. Други малки разлики са липса на лимит при смените и липса на стена при наказателен удар. Много по-бърз от обикновеното футбол, плажният сокрър има своето място сред аркадните игри. Повече информация за играта ще има, когато приближи датата на излизането през Май.

Syberia 2 обявена

Продължението на миналогодишната приключна игра се очаква през есента. Microdis не изненадаха никой с обявяването на продължението на Syberia, творчески озглавено Syberia 2. Играта се разработва в момента и ще продължи от там, откъдето предишната свършва, но поема в изцяло нова посока. Кейт сега е трансформиран от главния преследвач на Хан в негов основен поддръжник в оплите му. Да имаме пътя до твърдата осияна на мексикитите. Играта ще е с подобрени графичен енджйн, по-добри анимации и революционна система за превждане на диалог.

Sims Superstar

Направете място на диаграмата с продажбите – Максис се завръща с още един Симс. Определен за излизане този Май, Sims Superstar най-накрая ще ви позволи да следвате своя Сим и на работа. Въведен е нов показател – известност. Той ще ви позволява да проследите изкачването си по пътя на супер-модел. Играта включва нови герои – от модни дизайнери, до музикални продуценти и филмови режисьори. Пътят ви към Звездите ще започне с подписване на договор с агент, след което следва и блискава (зависа от вас, разбира се) кариера. В

Rise of Nations

Автор: Diamond

Открито е казано, не съм любителка на RTS-и. Омръзна ми да слушам за **Age of Empires** и да гледам по мониторите разнообразните ѝ клонинги. Към настоящото, поточно – бъдещо заглавие, погдох със солидна доза скептицизъм, докато не чух Фълшебните думчици - **Civilization II, Colonization!** Част от екипа, създаде тези икони в гейм-индустрията, разработва и **Rise of Nations**.

Очертава се интригуваща игра, базирана на реалнобремените стратегии като **Empire Earth** и споменатата **АоЕ** и взела някои черти от походните такива. Играта е в обнова на си традиционен RTS. Включва City building, събиране на ресурси, дипломация и разбира се – битки.

Накратко: в някаква степен тя наподобява **Shogun: Total War**, но е по-развита като концепция.

Очаквам се над **10 single player** тила игра, в които ще могат да се избират размера на картата, технологичните нива и условията за победа. Тя може да се постигне не само с военни средства, а и чрез развитие на икономиката и науката. За **Multiplayer-a** и **Scenario Editor-a**, все още не са изнесени подробности. Интересен тип игра е

Musical Chairs, който през определени интервали от време ще изхвърля играча с най-малко точки.

Да погледнем най-напред походовия **Conquer the World** режим. Сегри си в новопостроената столица и обмисляш как да прекрочиш света. Изпращаш шипони по съседните територии, със задача да проучват, раздаваш заповеди на главномандващите за пренасочване на армиите от една локация към друга и подготвяш първата си битка. Ресурсите са до болка познати – храна, дърво, злато, метал и... още 32 уникални. Всеки от тях дава някакво предимство - диамантите допринасят за развитието на търговията, конете помагат за фермерството, копината увеличава броя на градовете, които могат да се построят... Свикналите на върволиците селяни, щикащи от зорите и мините до складовете и обратно, да забравят за тези гледки. Когато работниците достигнат определената бройка просто си остават там, а суровините се трупат ли, трупат. Абсолютна иглия, да-

лече от всякакви игви за rush. Все пак добрият стратег прекарва повече време на масата с картите, отколкото на бойното поле. След изпълнението на тази толкова важна задача може да се пристъпи и към класическия real-time режим. При всеки опит за завземане на нова територия ще трябва да се вова - ако няма враз, с разположилите се там варвари. Противникът се грижи за хората си - види ли многооб-

Производител: Big Huge Games
Разпространител: Microsoft
Жанр: Стратегия
Сайт: www.microsoft.com
Дата на излизане: Април 2003
Осъждения: ГОЛОМИ

се намира и някой съюзник, той може да ти окаже помощ или направо да постави армията си под твое командване.

С времето столицата нараства - урбанизацията му казват.



Всеки град ще притежава разнообразни постройки, с увеличаването на които ще се разширяват и границите му. Щапта е да се завладе по-голяма площ чрез построяването на повече градове и завземане на вражеските. След покоряването на чужд град ще съществува период на асимилация, през който противникът би могъл да си го върне обратно чрез бърза контраатака.

Дотук добре - войни, унищожение, цели области в руини... Харесваш си нещо и го приобщаваш към владенията си. Но да си припомним добрата стара Цивилизация – как чрез дипломация и принципа „Колето не става с пари, става с много пари“ се завладява цели държави, докато лидерите им се почесваха и се чудеха откъде им е дошло. Става

ройната ти, добре вървожена войска, превличаща два пъти неговата, се оттегля скоростно, зарязвайки всички блази в района. Ако случайно наблizo



свѣтат воля и в мир, и във воина и ще процъфтяват по мѣротому му ръководство? Доброволно ще бъде - има кой да се погрижи за това. Ще може да се избриа между 18 нации - от японци през инки до нубийци. Всяка ще има своите предимства: напр. *British Power of Empire* дава бонус към търговията, увеличава производството на кораби и противобъдздушната защита. Всяка страна ще е със свои уникални единици - японски самураи, римски легиони, монголски номади, френски гренадири.

Накой от по-необичайните единици ще са *Fireships* - онези остарели вече кораби, които се напълвали с експлозиви и се изпращали в сърцето на вражеската флота, където се взривявали. По време на Индустриалната ера могат да бъдат въпрекивани до по-смъртоносни *Submarines*.

Flamethrowers - огненпръскачките вършат чудесна работа срещу окупирани от противника сгради. Доверявайки се на разбратчиците, чакам с нетърпение изпаднали в паника живи фауни, скачащи от прозорците.

Ако разлегаме screenshots-овете се очертава госта добра графика - 3D терен, изплатни детайли на единиците, различни анимации за всяка нация, както и госта ефектни експлозии. При попадане на единиците зад някое препятствие, те се оцветяват в червено за по-лесното им откриване и селектиране.

В заключение... има игра, която остава забавна в летописите на геймърската история. Дали тази ще успее да обедини гватата вига стартежи и феновете им? Може би...

гума за развитие на науката, на икономиката, увеличаване на населението. Това може да се окаже чудесно решение за заклет миротворец (разбирай автора): Разбира се, ще могат да се строят и Чугеса. В много игри те имат изключително важно значение за победата - построи ги, запази ги и спечели. От тях ще се печелят много бонуси, както китайската *Terra Cotta Army*, даваща по една нова единица на всяка минута. За всяка ера ще има по 2 уникални Чугеса, които могат да се правят само веднъж, следователно най-бързата нация печели.

Като заговорихме за наука и цивилизация - ще присъства технологично дърво, разделено на 4 области: *Military*, *Commerce* (увеличава ресурсите), *Civic* (дава по-силни граници и повече градове) и *Science* (намалва цената на всички останали технологии). Според един от създателите Brian Reynolds, за да се стигне напр. до Средновековието ще трябва да се развият три технологии от *Science*, 2

Commerce и 1 *Civic*. По желание може да се мине и без военните.

Напредналите нации се сдобиват с нови оръжия, въпреки на единиците, по-ефективно усвояване на ресурси и победоносно крачат през вековете... преминавайки от ера в ера. Еруте всъщност са 8: *Ancient*, *Classical*, *Medieval*, *Gunpowder*, *Enlightenment*, *Industrial*, *Modern* и *Information*.

Но какво е водачът без своя народ? Хората, които ще го



новия ви живот ще сте забюкилени от тълпи фенове. Ще има и икономии, масажисти, готвачи, които ще ви помагат да се справите с целия стрес. Включени са и нови забавления - като симулации на скокове с парашут. Като връчна точка в пуска е и възможността да отидете на кални бани в някой курорт.

Премиера на "Къщата на Мъртвите"

15 Февруари. Джъдровна нощ във Сан Франциско; този вид дъжд, който замъглява зрението, превръща улиците в кални басейни и кара да чувствате кожата си жилава и мъртва. Перфектно време за зомбиата. Перфектно време за премиерата на първия за хилядолетието окончателен филм за зомбиата, *Къщата на Мъртвите* на режисьора Уеб Бол.

Базирано на чудесната серия от светлинно стрелкови игри на Sega, премиерата на филма беше във сряда вечерта на независимия филмов фестивал във Сан Франциско. Филмът беше проектиран пред отзивчивата тълпа във Galaxy Theater. Къщата на мъртвите е класическа история със зомбиата, където стотици от тях преследват група нещастни хора, решили да си направят купон на остров, наречен доста зловождно: Островът на Смиртта. Базов компютърна игра, филмът предлага стрелба, експлозии и много кръв.

Четиримата конника на апокалипсиса

Краят на света идва и този път по вина на 3D! Те ще доведат четиримата конника на апокалипсиса към следващото поколение конзоли и PC игри. През последните няколко седмици те представяха всеки един от новите гибел на уеб-сайта, посветен на играта. Днес те разкрива последното парченце от пъзелна с Чумата, последният конник, който ще дойде на земята, според Книгата на откровението в библията.

Тя е проститутка и не желане нищо повече от това да влоши епидемията. Старата поговорка "От далеч добро, но и далеч от добро" и подхожда перфектно. Британката млада дама, но когато се приближите и я докоснете, ще я видите както нищета и смрадлива, каквато тя в действителност. Може да убие вас и още милиони само с дъха си. Всичко, което трябва да направите, за да научите повече за Чумата и тримата конници преди нея, е да идете на сайта на играта <http://www.4horsemen-gam.com/>.

GTA: Vice City

със сигурност е една от най-добрите игри, украсили каталога на PS2. И според Rockstar и Take-Two, тълпата от PC игри ще получи и своята версия през Май. Превърсията на Vice City ще е с по-голяма графика и звук, допълнителни колачета за контрол, както и няколко опции за допълнителни настройки на играта.

Bloodmoon Обвяена

Светът на Morrowind се разширява отново. Не е достатъчно, че направиха една от най-богатите и дълбоки ролеви игри. Sega Bethesda обявява втори експанжън за Morrowind - Bloodmoon. Очаква се да излезе през Май и ще позволи на геймъра да преживее нова авантюра мишърската колония на замразения остров Solstheim. Ще може да се присъедините, към която и да е от двете враждувачи страни. Може да помогнете на мишърите да защитят колонията си от атаките на Върколаци или пък да похванете мишърите, ако сте настроени на война. *Кръвава Пълнолуние*. Bloodmoon носи и разнообразие в терените. Няма ги вече печеливите, наводени от дъждове равнини на Vvardenfell. Вместо това ще скитате из земи, покрити от снегове и гори.

NOVEMBER

www.rockstar.com

Homeworld 2

Автор: Freeman

Повече от три години ме делят от времето, когато на бял свят се появи играта, при споменаването на която име продължават да ме побиват тръпки.

Въпреки пристрастията ми към редица други игри, и до днес

един Космос, облечен в поезия, който не се вписва съвсем в представите на астрономите, но за сметка на това в далеч по-красив и външуващ. Той ще обзари екрана ти в нежни огнени цветове, ще заслепи очите ти със светлината на близки слънца, ще

на листата ми от топ-заглавията, трепетно очаквани тази година. За щастие наскоро се появиха и първите по-любопитни факти, с които сега ще имам удоволствието да те запозная.

Ще започна с най-радостната новина – самотата и великолепното на Космоса ще са все така осезаеми.

Атмосферата отново ще се твори от странния разказвателен стил и вътре-изрална кинематография (in-game cinematics), правещи всичко в играта да изглежда още по-космическо и епично, неземно.

„Това ще ни позволи да разкажем историята, без да се наруши цялостта за различна реалност“ – обяснява Джошуа Москериа, водещ дизайнер на проекта.

Изралите Homeworld знаят какво означава това. Без да прибегват до индивидуални главни герои, Relic обрисовва сложната картина на Кушаните и желанието им да намерят истинския си дом, откъдето са били прокудени преди много векове. Homeworld успя да *оживее* чрез употребата на отличен диалог, добре анимирани сцени и изумителна мрачна музика.

Разработчиците все още държат външете си зад зъбите относно фабулата, но това, кое-

Производител:	Relic
Разпространител:	Sierra
Жанр:	Стратегия
Сайт:	www.sierra.com
Дата на излизане:	Юни 2003
Очаквания:	Топемпи

то се знае е, че близо 100 години след завършването на иззаниците на родната планета, Хицгара – време достатъчно, за да се разселят из галактиката – се появява нов враг. Раса наречена Вагир.

За разлика от предишната част двете раси ще са осезаемо различни, унифицирани.

Вагирците ще имат съвсем различни кораби и напълно отличаваща се технология. Съответно и тактиката на игра с двете раси ще е различна. Заимстване на технологии между расите засега не се предвижда.

Говорейки за кораби и технологии, сега му е времето да погледнем булото и да хвърлим поглед към тях. Част от познатите вече кораби – такива като Ion Frigate и Assault Frigate – но леко модифицирани, ще срещнеш и 8 Homeworld2, други ще са напълно непознати. Както в предишната част, така и тук корабите ще варират от малки разузнавателни корабчета, до гигантски бойни кръстосвачи. Казах гигантски! Ако в представите ти Heavi Cruiser-а е бил *Голямото Лошо Копеле*, когато погледеш ти попадне на Hiigaran Battlecruiser-а дизайнерите обещават радикално да ги преосмислиш. Той ще накара великаните от Homeworld да изглеждат джуджета!

Още по-голямо е Пристанището, подвижна и много скъпа конструкция, позволяваща по-бързо производство на единиците. Няма да разполага с добра защитна система, така че да не му назначат флота-пазач е все едно



няма втора, която да ме изпълва с подобен мрачен респект, мирнощещ на вакуум и далечни мъглявини.

Просто... Разбираш ли, тя ме дари с усещането за Космос.

Ще ми се точно сега да направя една дълга, много дълга пауза, за да ти дам време да помислиш над това. Но словото на хартия не предполага драматичните паузи, или пък просто аз не го умея. Ето, сега четеш написаното и аз не знам какво предизвиква то у теб, но ако се опиташ да вникнеш зад простите черни знаци, ако се опиташ да чуеш гласа ми... ще доловиш чистото възхищение.

Homeworld!

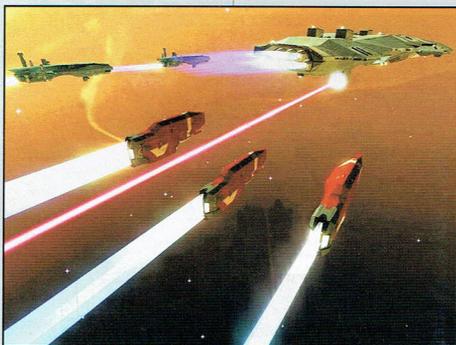
Играта която ме смаза с колосалната сила на външението си.

Може би е най-добре да припомня собствените си думи отпреди 3 години и половина:

„Homeworld ще ти покаже

погали взора ти с мекотата на обляхите космически прах и приказни мъглявини. Този космос ще бъде музика в слуха ти, музика сякаш изтръгната насила от Божествената арфа и оттъкната от Създателя, за да можеш ТИ да ѝ се насладиш...“

Не би трябвало да е трудно да се досетиш, че сикуълът на Homeworld се нарежда в челото



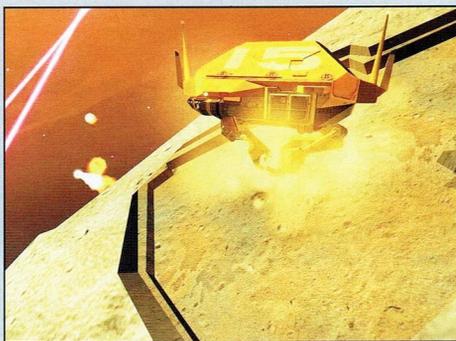


да го подарим на врага.

Но дори Пристанището ще бледнее пред някои от останалите обекти в игра. В информацията се споменава за мистериозна Порта, която значително ще надхвърля габаритите на някои от най-големите обекти, известни до момента. Като се вземе предвид, че последните ще надвишават в пъти кораба-майка (това е три пъти размера на кораба-майка във всяка посока.) Въпросната „вратичка“ би следвало да страда от тежки пристъпи на клаустрофобия в космоса.

„Това е еволюция, не революция, Homeworld2 беше революционен. Сега се опитваме да подобрим играта и да прибавим повече дълбочина и детайл към сцените ѝ страни.“

Думите отново са на лиуд дизайнера на Homeworld2. И наистина, това, от което имаше нужда Homeworld, не бяха радикални промени, а по-скоро дозрипливане и изслаждане на ръбовете. Шлайфът на разработчиците най-напред е минал през управлението и интерфейса. Освен че пак ще можеш я залепиш за кораба, камерата вече ще може и да се панорамира, което ще позволи действието да се погледне отгоре и по този начин играта да се играе като обикновена изометрична RTS. Вече няма да се налага да извършваш две действия, за да прехвърлиш контрола от един кораб на друг – най-напред да го откриеш сред мелето и после, после да го фокусираш. Движението беше друг проблем, с който трудно се свикваше. Обикновеният начин за придвижване беше избиране на кораб и след това преместването му с клавиша M. Общо 2 или 3 действия. Сега просто изкаш в дадена точка от пространството и корабите ще се придвижат до там по хоризонталната равнина. За движение по вертикалата просто задържаш написаната клавиша на мишката и нагласяш височината. Промяната се плъзнала и в производственния интерфейс. Вече няма да се налага да напущаш общия екран и да се забуташ в строителния мениджър. Сега той е част от икрачния екран и стреленето и ъглеридите могат



да се извършват наред с воденето на битка.

Като цяло промените ще направят играта по-динамична и ще целят да тушират един от най-големите упреци към нея – мудността ѝ.

Стълка в тази посока е и факта, че тук изстребителите – които в първата част обичайно изчезваха от арсенала в крайните фази на играта – сега ще се използват до края. Има множество ъглериди, които да ги правят по-добри. Те ще са изключително подходящи за унищожаването на подсистемите на противника. Чудши се какво означава пък това?

Представи си Star Wars, когато трябваше X-Wing да обезвредят Звездата на Смертта. Докато големите кораби я обстрелваха, малките се промъкнаха в нея и разрушиха... абе каквото там разрушиха, не знам ково беше, но помня, че имаше голямата „БУМ!“.

Така и тук. Всички големи кораби ще могат да се строят плавателни съдове и ще имат слотове за подсистеми. Когато играчът започне игра, всички тези слотове ще са празни, така че ако иска да строи изстребители, трябва да построи подсистема за изстребител на кораба си. Mothership-а ще може да строи всичко, но превозвачите и корабостроителниците ще трябва да изберат кои подсистеми да построят и кои да отхвърлят.

Подсистемите ще



могат да бъдат унищожавани. Ако имаш ескадрилка изстребител и бомбардировачи, а врагът ти разполага с срупичка корвети, значи има и устройство за корвети. Ако успееш да го отпратиш, удриш прабо върху производството им, лишавайки го от възможността да строи единици, които са прецизностна-



ват на твоите.

Наред с изброените нововъведения – за малко да не спомена и повишената интерактивност на средата, позволяваща примерно в областите космически прах да се крият корабите – играта ще наследи и най-хубавите черти на предшественика си, в това число онази странна връзка, която се създава между играч и флотилия, предопределена от възможността флотът да бъде пренасян от една мисия в следваща.

Стига толкова за днес. Мисля, че казах достатъчно, за да се

превърне Юли – месецът на официално обявената дата за излизане на Homeworld2 – в един блануван месец. Не само защото е свързан с отпуски, ваканции и море. Междувермено с теб отново ще се срещаме, за да те държа в течение за по-интересните подробности, които те върва ще стават известни. До тогава.

Както в предшественика има мала, така и в Homeworld2 ще има флотилии, изградени от няколко различни класа кораби. Те варират от малки и подвижни изстребителни, екипирани с всичко от стандартни оръжия до мощни торпеда, до гигантски и бавни, но тежко въоръжени кораби. Те всички трябва да намират място във флота. Без корветните ескорти, които да свалят изстребителите, големите кораби (capital ships) са уязвими от торпеда. Срещу вражеските корвети пък помагат фрегатите, които от своя страна са уязвими от противниковите capital ships. За да е наистина добре смазана боината машина, играчът ще трябва да открие най-добрия баланс.

Savage

Автор: Freeman

Производител: S2 Games
Разпространител: S2 Games
Жанр: Екшън/Стратегия
Сайт: www.s2games.com
Дата на излизане: Май 2003
Оценка: Голем

Не знам каква ще е третата световна война, но четвъртата ще се води с камъни и пръчки – бе казал Айнщайн. Явно личовете от S2 са си научили добре урока, защото пост-апокалиптичната картина, която рисуват в Savage, за разлика от повечето „пост“-мювизи в филмите и игрите, на които сме свидетели, навяващи директни асоциации за щганските квартали и околностите на „Кремиковци“, ще слезва тази философия. А именно – полупримитивен свят, в който човекът е просто случайно оцеляло след катаклизъм, причинен от самия него, недъже на природата.

С една дума: **пРАИСТОРИЯ**

...в бъдещето.

Назад към пещерите – разпръснати малки групички, изгубили спомените и знанията от миналото, въввлечени в отчаяна борба за оцеляване с еволюцията, направила животните извънредно интелигентни и агресивни към неотдавнашните си потисници – човешите. Но ето че се появил Джаразая – непобедимият боин. Постепенно той обединил хората, организирал ги в армия и ги подготвил да станат господари на света. Отново! За зла участ Джаразая имал сестра. Офелия.

Еминистично настроена майка била тая, не ѝ стигала отредената на жените роля на жени и майки и – използвайки гарбата си да общува с животните – все повече започвала да се изживява като Бриджит Бардо. Докато настъпил моментът, в който окончателно се отпущила от човешите и станала Кралицата на зверовете, предавала им полезните си знания за човешкото общество, научила ги да се организират в армии и ги извела към разкриването на нови „таланти“ (магии!), които да използват срещу собствения ѝ рог.

Така стихийният допреди конфликт се превърнал в организиран и за двете страни. Развързката теорията простояла, неже в **бъдещето**...

В бъдещето

Ами, ситуацията е ясна. Имаме конфликт и две противопоставени фракции. Имаме и ограничение в странщиците, затова – с пълна газ към инфото.

Какво ще представлява играта?

Savage е мултиплеър ориентирано заглавие. Играе се от два отбора – хора срещу животни. Концепцията ѝ се покрива с

мази на Natural Selection – смесица между RTS и 3D Action.

В началото всички босчки играчи (до 64 на брой) ще стартират едновременно в играта като леки пехотни единици с налични оръжия за близък бой и възможност за закупуване на оръжия или приспособления за далечна стрелба. В режим „близък бой“ ще се играе от трето лице, при далечна стрелба – от първо.

Всеки отбор излъчва по един командир, който ще играе Savage като RTS и ще вижда картата в изометрична перспектива – подобно на Warcraft. Останалите са бойци и за тях Savage ще си е чист отборен екшън.

Освен играчите ще присъстват и управлявани от компютъра работници. Те ще стро-

оръжия. Както се същата, бойците не са непременно дължни да изпълняват заповедите му. Но е желателно! Все пак Командирът има общ поглед върху нещата и прещенките му слезва да са най-правилните. Ако в първене много от слушатите те не са, останалите играчи могат да свалят настоящия Командир и да излъчат друг. Точно това, до голяма степен, оформя чара на Savage – предизвикателството. Както за Командира, който ще трябва да наложи авторитета си над съот-



ят срагате и ще събират единствения ресурс – златото.

Ролата на Командира е да поеме икономическата (да управлява работниците) и тактическата част (да НАПРАВЯВА бойците, да им указва за point-те и да им поставя задачи за изпълнение), Командирът е този, който определя какво да се разработва най-напред в различните срага – технологии, оръжия, екипировка, въгрейди, негово е и задължението да разполага защитните съ-

борниците, съблсбайки се с обтоятелството, че борава с живи, съответно – непревдигими хора, а не с безропотни, компютърно генерирани марионетки, така и за останалите играчи, на които ще им се наложи да свикнат да се доверяват на Командира си и да работят в екуп.

В светлината на последното изречение ярко изтъква хрумването на разработчиците да въведат в играта т.нар. „групирание“. Командирът ще има възможност

стпта да групира останалите играчи, точно както би го направил и в стандартна RTS. Нещо повече – във всеки така групиран отряд „Шефът“ може да избере нещo като лидер. Веднъж „ловушен“, въпросният играч получава някои предпочитания, които ще го направят малко по-силен от останалите (това би могло да бъде повече броня, по-голяма бързина, говори се и за въвеждане на площ на ефективност, в която той да наанас по-големи щети и т.н.).

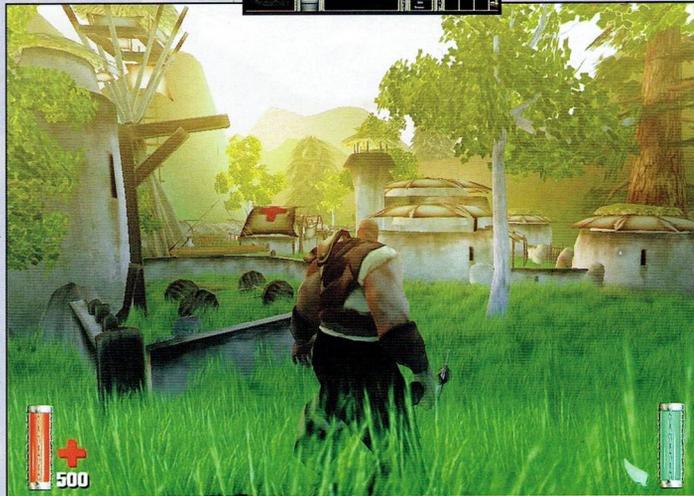
Това обаче не е единственият шанс на бореца да подобри уменията си. В Savage ще се трупа опит. Нива се качват с убиването на врасти. По рещпрочния начин се и губят. При всяко следващо стъпало героят ви ще става малко по-бърз, малко по-силен... малко повече ще заприлича на Вас, демек – на ПИЧ :-). Но пък всяка негова смърт ще го даунрейдва. Така че ще трябва да се внимава – за брoени минути всеки може да се срुти от пиедестала на славата в калта на ламетата. Муахахаха!...

Комуникацията между Командира и бойците ще се осъществява посредством набор от команди и разработчиците обещаваат интерфейси, обслужващи тази възможност, да е доста опростен. Светещи уейпointове пък ще указват на бойците посатката и разстоянетио до целта, към която Командира ви насочва.

Преди малко стана дума, че в

началото всички бойци са еднакви. В последствие, след рисърчва-

не на разни технологии от Командира. Всеки играч ще има избор за това какъв тип бойник ще бъде и с какво оръжие ще заборвява. Изборът се свежда до 3 класа бойци: **лек, среден и тежък**. Първите са бързи и подвижни, но с малко жизнените точки, преминаването в средния и тежък клас жизнените точки се увеличават, но бързината и подвижността значително се редушират. От класа забвисят видът и броят на оръжията и амунициите, с които ще може да се екипира боецът. Разбира се те струват пари. Всъщност всичко б тази игра струва пари. Всичко – всяка сграда, всеки работник, всеки рисърч и въгрейд! И ако сте се възролили в базата, след злополучна смърт, и парите не ви стигат, единственият начин да се въоръжите поряръчно е да похлените на шефа да ви отпусне от неговите запаси. Тогава на него ще му замига иконка, сигнализираща, че едг къде си, едг кой си се нуждае от кинти. Кликането върху нея е равнозначно на незабавен финансов трансфер към подсмърчащата зграда. Оръжията започват от ниско-технологичните – за близък бой, обикновени лъкове, минават през арбалети и sniper



bows и стигат чак до химични ракети, гранати, обикновени и магнитни пушки... има дори нещo, наречено satchel, което го слагате на някоя сарада, за да праби „бум“ срещу врасти. Голямо бум. Бум на мах.

Геймплеи

Тук ще си позвола да използвам впечатленията на западен колега, имал щастието да играе батата. Ето какво разказва той:

Влизаме в играта. Незабавно започваме да събираме злато, за да може шефът да напредва с технологиите, да строи бази – с цел респанване все по-близо до врага. Не след дълго става първият тунаник БРУТАЛЕН. КъРВАВ. Близкият бой е размазващ. Всеки играч има stamina (енергия), която може да се изразходва за мачко, много бързи спринтове. Тя може да се използва и за проудвижване по картата, но е предназначена за устремни нападения на врага в близък бой...

След епичен Котек моят отбор губи, но едва след като оставихме противника да чийтне с повече ресурси!

След кратка почивка успявам да се докопам до командването и установявам, че действително е просто. В началото наблюдавам на икономиката и рисърчите, докато момчетата се оправят из полята без моя помощ. Скоро настъпа моментът да се налага врага - строеж на укрепления близо до вражеските позиции все по-близо и по-близо, докато нашите хора стигат до главния щаб и го помилат. Разбира се, фактът, че ние бяхме малко по-многочислени, няма нищо общо с това, че победихме...

Беше неизбежно да се въдусешим от това заглавие. Дори и само с шест играча, фътър е я! Вече и от личен опит знам, че това една изключителна игра и стратегическата част съвсем не е отпечателна, както се съмнявах...

В заключение ще кажа само няколко думи.

Виждте, не твърдя, че това ще бъде първата игра, смесшиа между RTS и FPS. Това, което казвам е, че ако след появата на Savage критичните вече не говорят просто за смесшиа, а за жанр, изобито не бих се учудил!

Deus Ex 2

Invisible War

Автор: Un-Dead

Името му е Alex D. Alex. И е част от отряд нано-подобри агенти. Може да бъде мъж, може да е и жена. Може да сте и вие...

Стига през юни, когато се появи продължението на Deus Ex, то да попадне на харда ви. Действието в Invisible War се развива 15 години след събитията в първата игра, през което време нано-технологията не са стовали на едно място, а са се развивали динамично.

Ще започнете играта „на чисто“, но ще имате опция за слагане на три био-мод ъпгрейда още в края на първата мисия. Био-модовете са един от начините да се ъпгрейдвате. Те са слети със системата от умения. Това означава, че някои умения просто ще бъдат заменени от био-модове – вместо да придобивате „хакването“ като умение, ще можете да си хакнете един неврално-интерфейсен био-мод и да приключите въпроса.

За всеки от деветте си слота ще разполагате поне с по два вида био-модове, които на свой ред ще имат три степени на ъпгрейд. Примерно за очния слот можете да избирате между мод за подобряване на зрението и мод, който ще ви позволи да из-

ползвате разни почистващи и ремонтни роботи за шпиони.

Втората опция е много съблазнителна наистина – с единственото неудобство, че преди да овладеете някой робот е нужно добре да се скриете – но от друга страна подобренето на зрението на първо ниво дава възможност за прогледнете в тъмното, а накрая ще бъде развито до мощно рентгеново виждане.

Освен принципно наличните 21 мода, модове ще можете да купувате и на черния пазар, като разработчиците обещават там да могат да бъдат открити някои наистина много мощни био-модове – всеки със силните и слабите си страни.

Едно от най-симпатичните подобрения в играта ще са дроните. Това са малки роботчета, които ще се носят около гърба ви и ще дават различни бонуси. Един от тях например ще може да изсмуква органична материя от враговете ви и да я използва за лекуване на тялото на персонажа ви.

Според последните излезли информации обещаанията за различия между женския и мъжкия персонаж, май ще се окажат въздух под налягане. Очакванията, похранени от слухове, бяха, че полът ще предполага различия

както това мъжът, да е по-силен, а жената по-бременна... упс, пардон – по-първава и подходяща за светъл-персонаж. Надеждите по всяка вероятност ще се окажат напразни в това отношение, но да не се обременяв... пфу-пфу,

Производител: Eidos Interactive
Разпространител: Ion Storm
Жанр: Екшън РПГ
Сайт: www.eidos.com
Дата на излизане: Юни 2003
Очаквания: Огромни



мразя я тая дума – да не се на-тобарваме с неапатични емоции.

За сметка на това разработчиците сега ни пускат другата муха – щели да усъвършенстват модификациите на оръжията.

За пример – пистолетът ще се модифицира за по-добро прицелване или за дестабилизиращ стъклото режим на стрелба, а който ще можете да разрушава-

те прозорци и други стъклени предмети без да бръсате шум и да включвате алармите. Като допълнение, някои от оръжията ще идват предварително екипирани с приятни алтернативни режимите на стрелба.

Когато (или ако, защото от Ion Storm твърдят, че ще можете да минете играта и без да извадите оръжието си дори веднъж) убиете някой, вече няма



шане за 3D, без да изискват повече полигони и съответно ресурси от машината ви. Дано всичко това да е вярно...

Както и в първата част, и тук начините за намиране на изход от различните ситуации и ниша, ще зависи най-вече от вас самите. Левъл дизайнерите ще ви предоставят достатъчно разнообразни възможности за справянето с даден проблем по повече от един начин. Ще бъдат включени много обекти, които ще си взаимодействат един с

около варелите, но така и няма да си тръгнат от там, защото... правилно, тая отрова прониква и по дихателните пътища и през порите на кожата и... абе изобщо това е една дяволски смъртоносна мадафака отрова.

Продължението, също като оригинала ще бъде пълно с моменти, в които ще откривате нескриптирани (а може би дори и неочаквани) решения на проблемите, стоящи прег/заг/около вас.

Интерфейсът ще бъде интуитивен и ненапращив, като от Ion Storm са се стремели да спестят на играчите много чек-боксове и бутони и са се спрели на решение, което има кръгообразен дизайн и ви предоставя необходимата информация посредством полупрозрачни мембрани.

Дългите текстови съобщения от първата част са заменени от холограмни.

От Ion Storm споменават, че е възможно в Invisible War да бъде включен и режим за кооперативна игра, което определено би зарадвало играчите изключително много.

Разбира се, възможно е и да не стане, и тогава играчите... да, правилно – няма да са зарадвани изключително много.

Искам да кажа... фактът, че вече почвам да говоря глупости не ви ли говори, че няма какво повече да ви кажа?

О, да – това последното изречение ще си го сложа в рамка...



да ви се налага да претърсвате тялото. Плачката, във вид на оръжия и предмети изпуснати от нещастната ви жертва – мародери такива! – ще можете да съберете по земята около тялото.

От техническа гледна точка обещанията (ах, тези обещания...) са играта да изглежда зашеметяващо, без да има огромни изисквания. За първата част вероятно ще се окажат прави – снимките наоколо го потвърждават, за останалото ще видим. Разработчиците са направили чудеса с използването на динамичните светлини и сенки. Светлинните източници ще генерират осветлението в реално време и вие ще ги възприемате в зависимост от разположението им, както и от вашето местоположение спрямо тях. Това ще се

отрази и на цялостното графично оформление - въпреки, че моделите на персонажите в играта са изградени от около 3000 полигона, те изглеждат поне два пъти повече. Същото важи и околната среда - текстурите са така изградени, че да реагират на светлинните източници и да създават изключително добро усещане

в зависимост от вашето решение и интуицията ви. Например за различаване на някоя локция от досадните стражи ще можете да стреляте по пълни с отрова варели и да ги пробие, след което да хвърлите някъде около тях вдигащо шум устройство. Идеята е, че пазачите ще отидат да проверят какво става

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... Едн при нас и на добра цена списата баракса ще се превърне отново в змей!



Command & Conquer Generals

Автор: Goodman

В наши дни големите политически лидери разрешават световните конфликти с Думи... като СКБД установки, масирани бомбардировки, ракети Томмакс. Не е задължително да си голама клечка, за да разрешаваш проблемите си с думи. Тези, които ме познават добре, знаят че аз също се справям Така... А тези, които нямат възможността да се запознаят с мен... е, то е защото обикновено стоят от другата страна на оптиката. И това, което ще прочетете на следващите страници не е просто статия. Това са откровенията на човек, чиято професия е смъртта, за цира, която ще ви направи експертът по съвременната война.

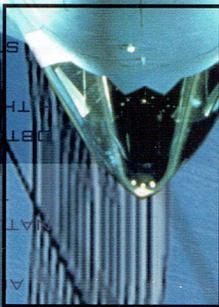
Историята

Дължен съм отпаса да уведомя заклетите фенове на поредицата Command & Conquer, че единствената връзка на Generals с прешествениците му е жанра RTS и името C&C, поставено там да рекламира и продава играта. Историята се развива двайсетина години напред в бъдещето, когато на трите световни сили САЩ, Китай и АСО (Армията за Световно Освобождение, по народному GLA - Global Liberation Army) им омръзнало да живеят в мир и решили да водят война. След задълбочени проучвания разсадах мотивите им. САЩ и Китай се борят срещу GLA, защо

Рейтинг **9.2**



Производител: EA Pacific
 Разпространител: EA Games
 Жанр: Стратегия
 Сайт: generals.ea.com
 PC: PIII 800, 256MB RAM, 32MB 3D Video
 Брой дискове: 2
 Сложност: Средна
 Ценност за жанра: Средна
 Време за усвояване: 1 час
 Масовост: Висока
 Примеч: Серията C&C



то е антиглобалистична терористична организация. Идеята, за която стоят терористите е, че трябва да тероризират света. А идеята, по която стои Европа се нарича Облак радиоактивен прах, останал от бомбардировките на GLA. Толкова за историята, която не куца, поради това че липсва. Аз лично бях толкова сащисан от

тази липса и най-вече от липсата на моя угол Кейн - най-злия човек на света - че веднага се обадох на разработчиците. И знаете ли к'во ми казаха?? Казаха ми, че не ИМ ПУКА! (В оригиналния Вариант на статията употребеният израз е „аи беи“, така че можете да си го заместите в следващите изречения - бел. ред.) О, как ще им при-



лука на тях като получа следващата си поръчка за Щатите! Така ще им пре-лука, че направя ще ги на-лука!

Концепцията

Generals е реалновремева стратегия, която ще ви забължи, в ролята на главнокомандващ, да:

- Събирате пари
- Строите сгради
- Произвеждате войска в някои от тези сгради
- Закупувате научни открития в други от сградите



SCUD Storm ухваща цента си. Бойните глави носят експлозиви, токсини и антракс.



те, за да усъвършенствате армията си

Сбивате тази армия с противниковата дотогава, докато не унищожите сградите му

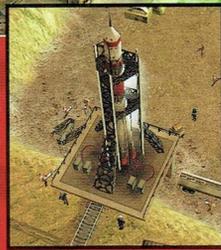
Обяснявате на всички познати:

А) Как обединените демократични сили са размазали комунистическата пропагандна машина

Б) За краха на загнания капитализъм и настъпването на нова ера на Свобода, Равенство и Братство

или

В) Че правверните братя по цялото земно кълбо най-сетне ще отбъхнат от терора на неверниците. И, докато поглаждате дългата си брада, умувате над теологичния въпрос „Колко девичи ще ме чакат на небето – 33 или 77? Дали не бяха повече?“



Страните в конфликта

Няма да ви обяснявам в рими, че САЩ, Китай и GLA се различават по сградите и войските си, че американците различат на високи технологии, китайците – на безчислени орди сухопътна сила, а GLA – на скорост, камуфлаж и кражба на чужди оръжия. Наместо това, като бъдещи професионалисти, съм се погрижил да ви направя списък с „покупките“:

Технологичните открития

Имат само една степен и се делят на такива, които дават ново умение на единичите, и такива, които ългрейдиват вече съществуващите умения. Като последни думи за сградите и единичите може да се спомене, че можете да имате неограничено количество еднакви сгради и единичи, с изключение на полковника, хакерката и снайпериста. Че всяка построена сграда може се продаде на половин цена. Че от всяка разрушена американска сграда изскачат няколко пехотинци да пазят световния мир. Че на мястото на всяка разрушена сграда на GLA остава дупка, която остава на спокойствие, си построява сградата отново. И че китайските сгради могат да се оразждат с „невидими“ мини. Относно войските – предполоагам сте забелязали, че няма водни единичи. То е, защото ги пазят за Command & Conquer: Admirals.

За войничките и генералските нашивки

Бойните ви единичи трипат опит като убиват противникови. Излизат от казармата или завода без нашивки и могат да достигнат максимум три. С



Общи сгради

Command Center – командният център в сърцевината на базата, произвежда "строители", не може да се надстрошава по-високо ниво, служи за временно активиране на уменията, придобити чрез разпределение на генералски точки.

Power Plant – електроцентрала произвежда енергия и захранва останалите сгради в базата. Ако консумацията на енергия надвиши производството, повечето сгради няма да работят изобщо. Важно е да се отбележи, че сградите на GLA не ползват електроенергия, респективно – и електроцентрали.

Supply Depot (Supply Stash при GLA) – склад, който произвежда единици, добиващи ресурси. Независимо къде е построен склада, работният му (1бр) автоматично се насочва към най-близкия видим ресурс. Складът превръща внесените ресурси в пари.

Barracks – казармата произвежда цялата пехота, включително и специалната единица. В която и да е казарма може да се строи само по 1 войник по едно и също време.

War Factory (Arms Dealer при GLA) – Военният завод произвежда наземни машини като танкове, джипове, линейки, транспортъри, подвижни ракетни установки и др. В който и да е завод може да се строи само по една машина по едно и също време.

Сгради на САЩ

Airfield – летището произвежда хеликоптера Comanche и самолетите Aurora Strike Bomber, F22 Raptor и F-117 Stealth Fighter. Хангарите на летището са 4. Топкова е и максималния брой самолети поддържа от него. Няма ограничение за броя на поддържащите хеликоптери.

Strategy Center – в него се активират бойните плановете Search & Destroy (+20% далекострелност за единиците ви), Hold the Line (+10% броня за единиците ви) и Bombardment (+20% щети за единиците ви). Боев план може да бъде деактивиран за да бъде активиран друг, но в промеждутъка от няколко секунди войските ви са дезориентирани и наблюдават битката безучастни.

Detention Camp – лагерът за военнопленници може да разкрие картата над врага, след които fog of war отново се появява. Времето за презареждане на умението ѝ е 2 мин.

Supply Drop Site – площадка, на която през 2 минути се пускат безвъзмездни помощи от ООН. Генерира пари за притежателя си.

Patriot Missile Defense – защитна установка, взимана от Red Alert 2. Стреля по въздух и земя. Ползва ракети и затова е по-ефективна срещу по-едри цели. Засича "невидими" единици.

Particle Cannon – супер-оръжие, подобно на Ion Cannon от Tiberian Dawn. Захранва и активира мощен лазерен лъч, идещ право от космоса и отиващ дълбоко в гъза на противниковия генерал. По време на употреба лъчът може да се врътка за по-голямо удобство.

Сгради на Китай

Airfield – летището произвежда единствено самолети MIG. Максимално 4 могат да се побарат в хангарите му.

Bunker – бункерът побира 5 пехотинци и ги защитава от неприятелски огън докато е здрав.

Propaganda Tower – центърът за пропаганда "отключва" строежа на някои машини и пехотинци. Тук се правят ъпгрейди "подсъзнателни внушения" и "национализъм".

Speaker Tower – кулата за пропаганда лекува всички единици в определен радиус. Засича "невидими" единици.

Gatling Cannon – картечната установка стреля по въздух и земя. Стреля с кушумки, което я прави изключително опасна за вражеската пехота и самолети и не особено ефективна срещу тежко брониран танкове. Засича "невидими" единици.

Nuke Silo – супер-оръжие, отново наследство от Tiberian Dawn. За сметка на относително "малките" ди-

получаването на повишената стабилност по-здравява, по-бърза в стрелбата, а накрая започват да се лекуват сами. Но това, което правят Generals различна от останалите RTS-и, е, че главнокомандващият също получава звезди по лозоните си. Максималният им брой е 5 и всяка една от тях ще му позволява да ползва специална военна технология, нова войска или супер оръжие. Възмож-

Такова умение е Paradox при американците – десантни парашутисти падат в указаната територия, като броят им 5, 10 или 20 зависи от степента на овладяване на уменията. И накрая, ако войната се проточи прекалено дълго, може би китайски генерал с 5 нашивки ще ѝ сложи край като пусне EMP бомба и изведе от строя чужди машини и сгради за време, през което китайците

някой да ги отнесе до складовете за да открие, че въсъщност вътре има долари. Лошото е, че кашоните бързо събирват. Алтернативните източници на пари обаче са доволно много. Нефните си сонги, по начало неутрални сгради, стават неизчерпаем източник на приходи за този, който ги завладее. Свѣтът ми е да разрушите всички сонги, които не може да завладеете, за да



ностите да оползотвори генералските точки са много и коя ще избере зависи, както от стила му на игра, така и от конкретната военна ситуация. Така например, лидерът на GLA ще трябва да се спере на Marauder или SCUD Launcher за начална стагнация на играта. Ако реши, че не са му необходимите може да запази точката за умение от следващо ниво.

орги ще ги смелят на кау-ма.

Геймплей

Щастлив съм за ми уве-домя, че Generals е поредното заглавие, което гоказва любовта ми сентенция „Единственият ресурс в Израел са парите“. Основният източник на приходи са пръснатите по картата площадки с кашони. Последните само чакат

отрежете допълнителните доходи на противника. Но дори това икономиката ми няма да рухне – всяка от трите раси има сграда или единица, която генерира пари. Китайската специална агентка пък може да краде пари от складовете на врага, докато терористите имат начини да събират пари от убийствата единици. И докато допълнителните източници на средствата толерират по-продължителни битки – такива, каквито наблюдавахме в предните С&С заглавия – бързо от устояване на кашоните е препоставка за бърза победа. Обаче! Както една сграда може да бъде строена само от един работник, така площадката с кашоните в достъпна от единствен работник по едно и също време! И понеже скорост-



Particle Cannon унищожава база на терористите

та на строеж и на източване на ресурсите е фиксирана главнокомандващият е стимулиран:

Да не прави rush-ове. Да овладее стратегически ключовите точки по картата за да осигури финансовата мощ за военната си машина.

Да не се занимава повече с базата си, а да се съсредоточи върху производството на правилните войски и управлението им в битка.

Иначе казано – Generals е правилната Военна игра, където тактическите удари в сраженията имат прес над икономическата симулация. При това, арсеналът ѝ е дотолкова разрушителен, че категорично може да се каже, че се фаворизира агресивния и офанзивен стил на игра пред окупационния и целияц да изтощи противника.

Режимите на игра

Самостоятелната игра



рия (макар да има безли заченки на такава при американците, където първата ми мисия е да превземеш Багдад, а последната – да унищожиш GLA и яхнатата столица в Казахстан).

В skirmish режима може да направите „една бърза“ срещу компа, за да разберете, че от трите нива на сложността на противниковия изкуствен интелект има смисъл да играете само на най-високото –



американска база. Най-вдясно супероръжието Particle Cannon се прицелва във база

включва 3 кампании по 7 мисии за всяка от страници в конфликта, както и skirmish режим. Мисиите се развиват в Азия, а задачите в тях са достатъчно разнообразни: унищожи противниковата база, завладей онази противниковата сграда, събори моста или пък спаси американските пилоти! Ловието е, че почти няма връзка между отделните мисии и като цяло кампанията са без исто-

brutal. На пърга компютра изобщо не си правят труда да събират ресурсите, които са извън базата му, а дори на hard продължава да праща периодично по няколко единици да атакуват базата ти. При brutal вече превзема неутрални сгради, атакува те едновременно от различни места. Връща си назва повдигнута ракетни установки ако усети, че пращаш танкове да ги унищожат. ИИ на собствените ви единици е ненормален. Те в повечето случаи не отговарят на противниковия огън, ако не сте им задали режим guard. Дори тогава стоят безучастни, ако нещо извън периметра им ги обстрелва! Изисква се постоянната ви намеса във всеки един момент и във всяка една точка от битката. Вярно, че играта нарочно е направена такава, но аз имам чувството, че съм се върнал в праисторическия период на реал-

ректни щети (може да унищожи петице или казарми, но не и СКЪД установка), атомната бомба остава остатъчна радиация в областта на попадение. В сградата се откриват згредите uranium shell и nuclear tank.

Сгради на Global Liberation Army

Palace – дворецът е мястото, където се откриват повечето згредви за GLA. В него могат да се укрят 5 пехотинци.

Tunnel Network – мрежа от тунели и пещери, която GLA ползва за да „телепортира“ пехотинците си. Единственото, което трябва да построят е верига от землинци, чито входове са охранявани от автоматични картеници. После може да вкарете пехотата си в тунелите и да я изкарате на мига, а които врагът приближи най-близката земянка. Ако всички земянки бъдат унищожени войската, намираща се в тунелите умира.

Black Market – черният пазар генерира \$20 всеки 5 секунди. Тук се правят и някои згредви като auto-gear и radar scan.

Demol Trap – „невидим“ варел с експлозиви

Stinger Missile Site – малко укрепление, в което няколко терориста, въоръжени с ракети Stinger, стрелят по каквото им видят очите. Изключително далекобойни, те са най-ефективни срещу авиация, но се справят задоволително с пехотинци, както и с превозни средства. Засичат „невидими“ единици.

SCUD Storm – супер оръжие, изстреля 9 ракети една след друга. Освен че е по-разрушителен от супер оръжието на другите 2 раси, SCUD Storm-а остава след попадението си огромен облак антракс.

Войски на САЩ

Construction Dozer – бундозърът строи и поправя американските сгради

Ranger – основната пехота САЩ, може да превзема чужди и неутрални сгради

Missile Defender – еквивалента на Rocket Soldier от предните C&C игри. Използва ракети с лазерно насочване, много ефективни срещу танкове и авиация. Не-ефективен и уязвим срещу прехота.

Path Finder – пехотинци, стрелят със снайпер, ужас за вражеската пехота. „Невидим“ докато в неподвижен и не стреля. Засича „невидими“ единици.

Colonel Burton – или както му викаме в наше село по полковника – Рамбо! Въоръжен със тежка картеница, ножове и динамит, той убива пехотинци само като ги погледне лошо, а вражески сгради падат „отсамосебе си“. Катери се по отвесни окци, „невидим“ докато не стреля или поставя динамит. Специална единица, може да имате само един Colonel Burton, по което и да е време на игра

Ambulance – линейката левува пехотинци влезли в нея и разчиства остатъчната радиация и токсични вещества от терена

Hum-vee – нереален транспорт с автоматична картеница. Пехотинците могат да стрелят по врага докато са в него. Згредва се с ракетна установка на покрива.

Crusader Tank – основният танк на САЩ, силен срещу сгради и бронирана техника, уязвим от въздуха и от пехота въоръжена с ракети.

Paladin Tank – тежкобронирани и бавен, този танк има по-голяма огнева мощ от Crusader-а, освен това използва лазери за да убива пехота и да прихваща изстреляните по него ракети.

Tomahawk Missile Launcher – подвижна ракетна установка Tomahawk, изключително далекобойна и ефективна срещу вражески бази и струпвания на войска, но уязвима срещу всичко, което може да я обстреля отблизо

Chinook – транспортен хеликоптер, чито основно задължение е да събира ресурси, но може да пренася и пехота

Comanche – военен хеликоптер, маневриращ странично и назад без да намалява скоростта си. Едновременно ефективен срещу пехота и бронирани машини, защото разполага с картеници и с ракети.



Raptor – основен самолет за битки въздух-въздух, стреля с ракети, нанася големи щети и на тежкобронирани сухопътни машини. Изключително уязвим от устновата земя-въздух поради слабата си броня.

Stealth Fighter – този самолет е "невидим" докато се движи и единственото му оръжие са тежки бомби.

Aurora Strike Bomber – свързващ бомбардировач, носещ единствена огромна бомба. Неуповим от противовъздушни устнови до момента, в който не пусне бомбата си и не превключи на подзвукова скорост. Ефективен срещу сгради и сухопътни единици, но изглежда най-ползев за унищожаване на противовъздушни устнови.

Pilot – самолетите и танковете на САЩ се управляват от пилоти. Пилотът, а не машината, е този, който трупа опит и вдига нашивки. Ако собствената му машина бъде разрушена, пилотът оцелява и може да го нахврате да влезе в друга (прилетелска или неутрална), като тя автоматично вдига толкова нива, колкото има пилота.

Scout Drone – злгред за тежка бойна техника. Представява летищ робот, който увеличавя видимостта на машината и за "невидими" единици.

Battle Drone – злгред за тежка бойна техника. Представява летищ робот, който поправя машината си и стреля по врага.

Войски на Китай

Construction Dozer – булдозерът строи и поправя китайските сгради

Red Guard – основната пехота на Китай. Казармата тренира двама едновременно на цената на един, като всеки от тях може да се ползва като самостоятелна единица. Ползва се най-добре в големи батальони, защото има **HotD Bonus** (увеличаване скоростта на стрелба при стрелвания на над 5 единици единици).

Tank Hunter – пехота въоръжена с ракети, стреля по земя и въздух, ефективна срещу тежки машини. Специална атака – прикрепа динамит. Има **HotD Bonus**.

Hacker – пехотинец, поврежда от разстояние компютърните системи на вражески и ги прави неефективни за кратко. Основната му функция – да краде пари от чужди банки сметки и да ги вкарва във вашата. Генерира \$5, \$8 или \$10 всеки 5 сек. в зависимост от опита си.

Black Lotus – специална агентка, веша в позата "черен лотус". Тарифа за един сеанс – \$1500. Професия за пред комунистическите власти: хакерица. Макар че не убива, с лекота нахакерва от разстояние: чужди сгради докато не станат ваши, чужди **Supply Depot**-та - докато не открадне \$1000 от противника, и чужди превозни средства – докато не излязат от строя за кратко. Невидима е на тъмно. Личният опит с агентката сочи, че и \$9 като нея да ме чакат на небето, пак ще са малко, но за съжаление по време на игра ще може въ... командват само една.

Supply Truck – товарният камion събира ресурси

Troop Crawler – наземен транспортър за китайската пехота. Произвежда се с 9 **Red Guard**-а в него. Засича "невидими" единици.

Battle Master – основният танк в китайската армия, ефективен срещу сгради и тежкобронирани машини и почти безпозевен срещу пехота. Уязвим от въздушните единици. Има **HotD Bonus**.

Dragon Tank – огневълвач танк, ужас за пехотинци и сгради и буквално безпозевен срещу други танкове.

Battling Tank – мобилна версия на картчената кула, идеален срещу пехота и авиация.

Overlord – е, т'же вие, правоверни братя, е мечтата на всеки танкист! Сървърска цена, сървърска броня, 2 оръдия, чудовищни размери – не покрива му може да се строи бункер, картчена или пропеландена кула! Девизът му е "Газим стади. Газим малки дева. Газим всички!"

Inferno Cannon – далекобойна артилерия, изстелва снаряди, пълни с напалм. Ефективна срещу пехота и леки превозни средства.



новремевиите стратегии.

Истинската тръпка за остава само израта срещу груа човек. Максималният брой израци на една карта е 8, като естествено има възможности, както за игра "един срещу всички", така и за "всички срещу един", т.е. кооперативка. Зная че именно тук очаквах да изляза с изявление "Цяла седмица екшън на Gamers' Workshop не сна, бици multi-player на C&C: Generals и накрая стигна до извода, че най яката раса са китайците, играйте само с тях! но ще трябва да ви разочаровам. Лично аз играх само срещу един човек и ми беше забавно да му нахакам атомните бомби по туквата. Обаче наместо изявление коя е най-силната раса, ще си позволя да цитирам разработчиците: „Не за графичната платформа, а за ИИ и баланс на единиците изразходихме най-много време и труд. Стапистиките от всяка една игра в интернет ще изват автоматично в нашата база гани, с което ви гарантираме още по-добро балансиране на расите в бъдещите ни patch-ове“.

Графиката, музиката и атмосферата
Generals ползва

собствена 3D-графична платформа и несъмнено е най-красивата RTS излязала досега. Вярвам, че на околните картинки сте ви-

гели колко покрусени излязват сградите и единиците, угарени от няколко изумителни експлозии. Музиката на Всяка от страните е различна. Американската избува на метъл, а при другите имаме ориенталски и китайски народни мотиви. Но това, което наистина получава похвалите ми, е озвучаването на единиците. Всички зоборят английски, макар и с леееко китайски или арабс-

ки акцент. Трудно ми е да обясня на хора, които не са били възпитавани чрез комунистическа пропаганда, как се смях, когато чух китайския булдозер с неговото „ние имаме големи плавнове“ или пък щатските танкове с „лазим мира“. Естествено, най ми харесаха талibanите – мисля „Да се унищожат американските бази в Турция“, дикторът обяснява: „Ние ще им покажем на американците! Те не принадлежат на тези земи!“, или пък мисля „Завладяване на космодрума Байкунур“ – „Да изстреляме ракети с Антракс по целия свят – това е нашата съдба!“. Любителата ми единица за Generals си остава работничък на терористите – един голтак, който строи казарма със същата скорост, с която я вгваа булдозера, но и не спира да се оплаква: „Този чук е тежък. Няма ли по-добро сечива? Гладен съм. Искам обувки!“





Ама това е много далеч! Добре, добре, не ме би, ще работя, ще нося колкото мога! Битов реализъм на най-високо равнище!

Generals vs. Command&Conquer (само за правоверни)

Още преди стартирането на играта харкоро фенът на С&С ще разбере, че Generals не е правена от Westwood Studios – инсталационната програма е еднаква с тази на всяко обикновено PC заглавие. Няма го това „Warning! Military software detected!”, няма artwork на единиците и изрезки от вестниците, снимки на Сталин и Айнщайн, кошто да си следаш докато процентите бавно достигат 100. Това, което беше запазена марка за С&С серията – богата история, разказана с full motion video – вече го няма. Защо им е на хените от EA да дават пари за актьори и компютърни анима-



ции, като могат да отбият нюмера с къпцисени с енджина на царата? Това, че са сравнително добри и в някои моменти ставаме свидетели на matrix-ефектни изобрети не ме успокоява – те в никакъв случай не могат да се сравнят със старшете филмчета, камо ли да гледат атмосфера. Изглежда и дългогодишното промишлеността на Westwood против Blizzard, принало отпосле в

Westwood промув Vsichki RTS, най-сетне приключи с побѐда за Blizzard. Интерфейсният панел вече не е вдясно, а е свален в долната част на екрана. Сградите вече не се строят първо в construction yard, а направо върху терена. Ако построите 10 казарми ще можете да произведѐте едновременно по 1 войник във всяка от тях, а не както преди – 1 войник в една от казармите, но 10 пъти по-бързо. Ако в предните

С&С fog of war а изчезваше завинаги след разкриване на картата, то в Generals fog of war има навсякъде, където единиците ви нямат видимост. Отпаднала е и една от емблематичните единици за С&С – инженер. Функциите му са изземти от строителя, който може да ремонтира саради, и от пехотинеца, който пък може да завзема чужди саради. Има и нещо останало от доброто старо време. Единиците се управляват само с левия бутон на мишката. Ура!

Последно послание преди Джихаѐ

Надявам се, че инструкциите по безопасно вадене на ножа, и най-вече тя за управление на пътнически самолет, ще са ви полезни в предстоящите сражения. Помнете едно – не умирайте, а убивайте за вратаме! Смърт на неверниците!

Nuke Cannon – далекобойна артилерия, изстрѐла снаряди, пълни с обединен ураг. Първи големи поражения и е фактивна срещу всички! Слабобронирена и извагита от каквото я стрелне.

MIG – единственият, но универсален самолет на Китай. Еднакво ефективен при въздушни битки и при бомбардировки. Изстрѐла ракети, пълни с напалам.

Войски на Global Liberation Army Workers – работниците строят и поправят сградите на GLA и събират ресурси

Rebel – бутончиѐт е в основната пехота на терористите, по-евтин и по-слаб от колегите си в противниковите армии.

RPG Trooper – пехота въоръжена с базуки, стрѐла по земя и въздух.

Terrorist – опасен с динамит терорист, тръгнал да умира в името на Аллаха. Може да ползва неутрални превозни средства. Жертвайте живота му срещу позначими цели!

Hijacker – стопанджия, талибански вариант. Отвлѐча вражески превозни средства. „Невидими” докато е неподвижен.

Angry Mob – разгневената тълпа е въоръжена с пистолети и коктейли Молотов, разрушителна е в близки събития, „регенерира” убитите си членове, може да бъде ѐлгредвана с АК-47. Не може да бъде разделена на отделни единици нито да влиза в транспортѐри. Умира бързо от пламъци, токсични вещества и по-далекобойни войски.

Jarmen Kell – колега. Няма постоянно местожителство. Обича да отсѐда в неутрални сгради. Любима играчка – далекобоеен снайпер специална поръчка. Любимото занятие след чѐв в 11 ч. – да прави кръпи дупки .338 в челата на вражеските пилоти, оставяйки танковете им беззащитни в бойното поле. Невидим докато клячи в хравитѐ. Уникална единица в армията на GLA (не че се хваля, но хората като нас за уникални за целния свят).

Radarr Van – фуѐргон с радарна антѐна. Осигурява мини-пър за командването на GLA и засѐча „невидими” единици.

Technicals – пикап, въоръжен с картечици. Може да транспортира пехота. ѐлгредва се автоматично като събира отломки от вражески машини. След втория ѐлгред ѐлзва чѐ да вдига нашивки при събиране на отломки!

Toxin Tractor – тракторът прѐска зелена отрова с маршук, което е добре! Специално умение: прѐска отрова около себе си и замърсява терена. Ужас за пехотата, дори когато е укрита в сгради. Неэффективен срещу самите сгради, автоматични защитни установки и тежкобронирани танкове.

Rocket Buggy – бългито е една от най-бързите единици в играта. Стрѐла с ракети, най-ефективна срещу сгради и пехота.

Quad Cannon – 4 зенитни оръдия, монтирани върху разбитен камшон. ѐлгредва се автоматично като събира отломки от вражески машини. Стрѐла по въздух и земя.

Bomb Truck – камшонът бомба е една от най-разрушителните машини в играта, стига да успѐе да достигне целта си и да се детонира. Има способността да се дежигира като всяко друго превозно средство.

Scorpion Tank – основният танк на GLA. Много малък, ефективен само срещу пехота и леки превозни средства.

Marauder Tank – тежкобронирен танк, който може да се ѐлгредва автоматично като събира отломки от вражески танкове. Големите му сили – може да се превърне в страховито оръжие на много ниска цена.

SCUD Launcher – най-булганската ракетна установка в играта, изключително далекобойна, може да стрѐла с експлозивни или със антраксни ракети в зависимост дали целта ви е да унищожите сгради или бойни единици.



Splinter Cell

Tom Clancy's

Автор: Snake

Кръвта изглежда черна в сенките. Загубила е обвинителния си рублин блясък, който ти крещи с гласа на собствената ти съвест и плаче за погубения живот. Недокозната от лъч светлина, която да затрепти ефирно по повърхността на перлурият локва, образуваща се край разкъсаната плът, кръвта изглежда някак си незначителна. Не по-различна от разлято по пода кафе. Или петно от урина. Мракът унифицира. Заличава границите между добро и зло. Мракът те обръща с мрачното си було и те превръща в силюет. В поредния силюет. Умните ти очи, с които майка ти толкова много се гордее, немилнирните ти къдрици, през които снощи онова момиче прокарваше пръсти, белегът на бузата ти след онзи побой в бара, новото ти кожено яке и любимата ти бледосиня риза... Всичко това, което те е правило уникален до този момент умира, докоснато от мрака. В мрака няма бледосини ризи и умни очи. Има само силюети. Ако умреш в мрака няма да си нищо повече от неподвижен силюет. Когато той се отдръпне, когато пропъхви отново в лункашните и ълните и се скрие зад предметите в помещението, прогонен от светлината ще те познаят. Ще разпознаят трупа ти и той ще си има име. Неизползваният пистолет ще пробява предизвикателно в ръката ти. Кръвта ти отново ще бъде червена. Ще се смеси със съзвезието на жената, която снощи стенише в обятията ти. Тя не знаеше, че си терорист, нали? Че беше терорист...

Годината е 2004. От ЦРУ се свързват с Националната служба за сигурност на САЩ, след като губят контакт със специалния си агент Алексън Мадисън, работеща в бившата съветска република Грузия. Втори агент бива изпратен в столицата Тбилиси, за да издирва Мадисън и контактът с него също прекъсва седем дни по-късно. Това е точният момент да се прибегне до услугите на новосформираното свръх-секретно подразделение към НСС, Третия Ешелон, явяващ се нещо като крачка назад към зората на шпионските ири – безобразно елитни агенти, които работят сами, използват последните достижения на съвременната техника и имат едва ли не пълна свобода на действие. Както се казва в играта – въпреки, че едно потенциално убийство би могло да компрометира секретността на опера-

цията, изборът между оставянето на свидетел или на трупа изобщо не е избор. Всеки един от агентите на Третия Ешелон е като късче стъкло – малък, невидим и... абсолютно остър.

Така започва една от най-дългоочакваните ири на годината. Splinter Cell. Стейт-шутърът, от

Рейтинг 8.9



Производител: Ubi Soft
 Разпространител: Ubi Soft
 Жанр: Екшън от трето лице
 Сайт: www.splintercell.com
 PC: PIII 800, 256MB RAM, 32MB 3D Video
 Брой дискове: 3
 Сложност: Средна
 Ценност за жанра: Висока
 Време за усвояване: 1 час
 Масивост: Средна
 Прилича на: Metal Gear Solid, Thief

които всички очаквахме да наложи нови стандарти в жанра. Спорно е доколко нещо такова наистина се случи. Чувствам се леко раздвоен по въпроса. Ако попиташ геймъра в мен, той ще ти сподели с много ръкомахания и междуметия, че тази ира е „много яка, копеле“. Ако попиташ професионалиста обаче той ще побдигне всега и с неутрален тон ще ти обясни, колко по-добра ира би могъл да бъде Splinter Cell-а всъщност, и колко много откровени недоразумения има в хита на Ubi Soft. Като теглиш чертата излиза, че SC е един адски добър стейт-шутър, който обаче в никакъв случай не е

Въпреки това, което хората очакваха. Свобода аргументацията.

Геймърска пагост...

Както е видно още от самото заглавие – Tom Clancy's Splinter Cell е създаден по идея на може би най-известният съвременен автор на политически трилъри. Господиът е надзирал зорко работата по ирата, давал е мъдри съвети, пренаписвал е разни неща от сценария и се е постарал от роцето на Ubi Soft да прелива шпионски реализъм. А както знаем – той Клауси шпионските работи си ги владее като телесна функция. Резултатът е зашемявяващ като изпълнение. В ирата няма нито един часовник Omega с лазер или телефон Нокиа с вградена базака. Всъщност в ирата изобщо няма базака. Без да нося в себе си дори отсаянка на филмовия спай имидж на Бонд, Splinter Cell ти дава уникалния шанс да поемеш ролата на съвсем истински, чистокръвен шпионин, който наместо да лие марштинка се е потил из разни свръх-секретни тренировъчни лагери и спасява света, не за да изуча поредната манекенка, а просто защото това си му е работата. Ако трябва да се опише с две думи усещането от SC те без съмнение ще бъдат: професионализъм и реализъм.

Повече от очевидно е, че основната идея на Ubi Soft е била да ни накарат да повярваме във всичко случващо се на монитора. И са успели, даговете. Още инт-





рото представлява толкова съвършено пресъздадено телевизионно предаване, че ти ще да си наложиш една минута на физиономията и да се вгледаш в мазето, вдясно от булеварта с ланската туршия, защото директно започваш да вярваш, че президента на Грузия наистина се кани да твори разни мръсотии със световния мир. Тези телевизионни репортажи си остават основния акцент в киносценария до края на играта и наистина са невероятни. Дори оперативния стил при отдалените репортажи е различен. Авторите наистина са направили чудеса. В самата игра нещата са не по-малко перфектни.

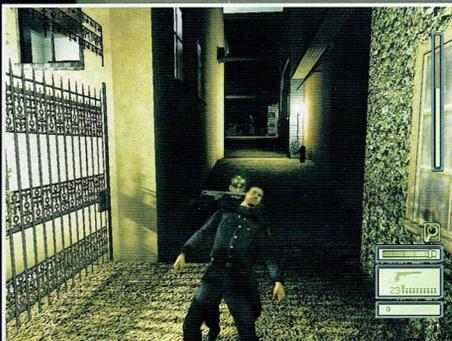
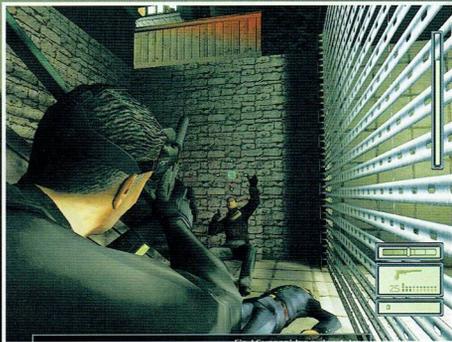
Графиката е до такава степен добра – като за PC заглавие – че остава усещане, подобно на това от Ам Гъл в *Двете кули* толкова е впечатляваща, че изобщо не се замисляш как точно е направен всеки този визуален ефект. Приемаш я за даденост. От визуалните ефекти (ех тези динамични сенки, ех тези невероятно пресъздадени пламъци, ех тези развяни от Вятъра перденца) до муощен келчъринга (дори кошешката лобкост на Раззел трябва да отстъпи засрамено пред перфектните акробатични изпълнения на Фишър). Левъл дизайнът е покъртителен.

Изобщото от всякакви дребни детайли допъват цялостното съвършенство. Например

компютрите. При мотането си из разни домове и офиси Фишър често ще има близки срещи от третия вид с любимите ни машинки. В много щери е така. Но от Ubi Soft май са първите, които са се сетили, че е добре и операционната система на комбовете е и малко по-актуална. В *Splinter Cell* на мониторите на включените машинки се разхождат шарени скрийнсейбъри, а под тях се крие уютен ундергоунд интерфейс, като този дето си го гледаш всеки ден. Пак казвам – агски дребен детайл, но допринася за атмосферата.

И това е само визуалната страна на нещата. Звукът брилянтно я допъва. Музиката е може би най-добрата, записана за подобен род игра до момента (в обичайния за цялата стил – тихичко докато стелтаваме, зръмкичко докато се фатваме). Аз лично изгледах три пъти поред интро-то, само за да чуя няколко пъти фоновото парче.

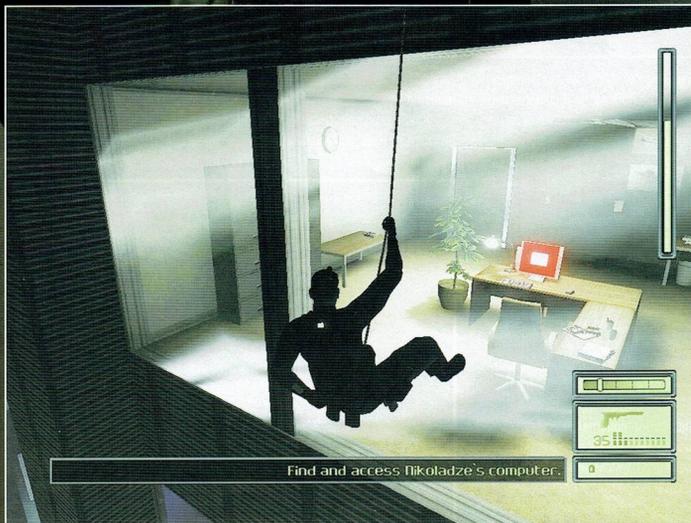
Озвучаването също е стъписващо добро. Зад микрофона на Сам Фишър е застанал Великият поддържащ актьор Майкъл Айрънсайд, който винаги е готов да противопостави мрачния си цинизъм срещу глобалната заплаха за съществуването на човечеството. Макар и да не се радвам на подобен звезден статут, останалите ми колези си вършат работата също толкова добре. Като прибавим към всичко това факта, че



историята на *Splinter Cell* наистина е достойна за класен политически трилър и в сценария няма нищо изишно или глупаво и излиза, че съсвсем не е трудно да се

потопиш напълно в реалността на играта. Чак когато видиш игра като *Splinter Cell* установяваш до каква степен смислеността на историята спомага за съпричастността със ставащото на екрана. Дори и един сценарен луфт е достатъчен, за да бъдеш грубо върнат в реалността пред монитора и света на Сам Фишър да се разпадне на късобе текстурни и визуални ефекти. А сценарни луфтове в тази игра, поне аз, не открях.

За геймплея също ще чуеш хубави неща. Мислите са едва десет, като в това число влиза и тупторъла, но за сметка на това са достатъчно дълги, разнообразни и сложни (особено на hard), за да могат да ти усиярят поне 15-20 часа в компанията на Рубаря. Като си говорим за трупност няма как да не спомена, че за разлика от конзолната си версия, PC конверсията на *Splinter Cell* има чудесната опция за свободен сейв по всяко време. Управлението е сравнително удобно и въпреки, че не е достатъчно интуитивно, за да се слееш с героя си по начина, по кой-



Find and access Nikoladze's computer.



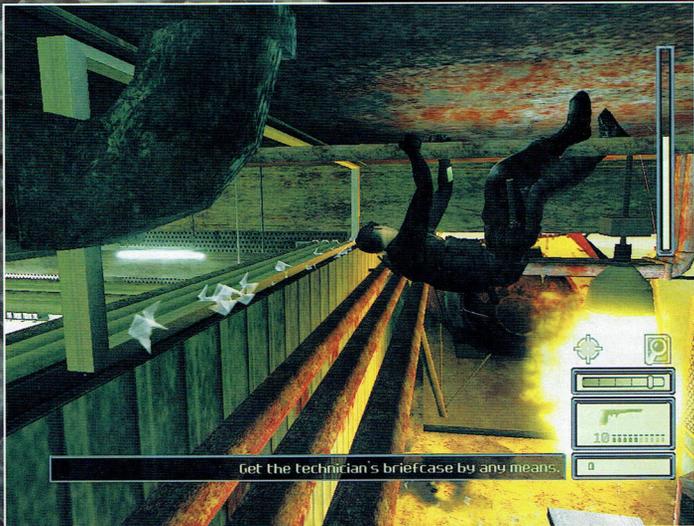
източници в помещението, Пък и опазването на някой и друг живот по някога е жизнено важно за прогреса на мисията ти. Splinter Cell може да те докара до истеричен вик на радост, когато установиш, че можеш да правиш с NPC-тата разни типично филмови и небиждани до момента в играта неща. Като например да им опреш пистолет в главата и да ги използваш за заложници, излагайки телата им като щит пред вражия огън, да ги стиснеш за врата и да ги разпиташ за полезна информация или да ги принудиш да отворят врати, чийто механизъм се

водицията, в която са нагазали преследвачите ти и ще си решиш проблема с тях. Или пък използваш същата тази вода, за да се отървеш от преследвачите те кучета, които – логично – усещат миризматата ти и не можеш да им избягаш в сенките. Или задръж за секунда дъха си, за да можеш да стреляш по-точно. Ей такива работи.

Как ти звучи? Като една чудесна игра, откъдето и да я погледнеш, нали?

Професионална мъга...

Знаеш ли кое ме ядосва най-много? Ubi Soft са се справили великолепно с иновациите в играта, а са се издържали в неща, които присъстват, перфектно реализирани. В едва ли не всички други щери от жанра. Тъло е да откриеш топлата вода и след това да забравиш да прекараш студена. Помниш ли как в превъзлото цъвлек от кафя, че физическият модел ще е толкова добър, че можеш да простреляш само гърлото на някоя бутлика. Не е трудно да се досетиш, че първата ми работа, когато видях бутлици в играта бе да започна да стрелям по тях. Е, наистина можеш да им простреляш само гърлото. Доволен преметши прицела си към стоящите в съседство до стъкления амбалаж видеокасети, за да видя с тях пък какво ли ще стане. И не стана нищо. Нищичко. Останалка си непокътнати като Едвин Сузарев след гладна стачка. Подгивях. Интерактивността в Splinter Cell се оказа прехвалена. Можеш да взаимодействаш само с предвидените неща при това само по предвидения начин. Не можеш да отвориш нечие бюро и да установиш, че



то това става в Soul Reaver или в предстоящия BloodRayne, няма да бъдеш затормозен от грандиозни комбинации от копчета. Въпреки невероятните акробатични изпълнения, които ще можеш да изпълняваш, няма да имаш проблеми с тях, защото самият Фишър е умно копеленце и ще те подпомага всячески. Така например, ако си на някакъв ръб и направил крачка напред Сам ще се завърти ховко и ще се хване за ръба вместо да падне.

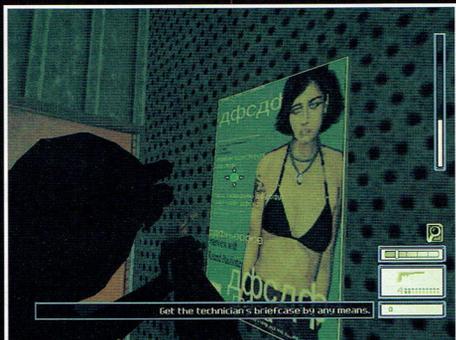
Вече споменатите шпионски оръжия също са великолепно замислени. За сметка на бедния ти огнестрелен инвентар, състоящ се само от пистолет и картечица ще разполагаш с много и секретни на вид машинярски в инвентара си. Няма да ти разваля

удоволствието и да ти ги опиavam още повече, че в самата игра имаш великолепно указание за начина им на употреба, придружени дори с кратки филмчета какво точно да ги правиш, ако те мързи да четеш.

Както трябва и сам да си се досетиш Splinter Cell е съсредоточена основно около тихото промъкване. Дори и заглъщителя на пистолета ти не е достатъчно добро оправдание да очистиш някого с изстрел. Почти винаги е по-добра идея да хопнеш, лошковеца по изпълнениата със зми помисли главица. Сенките са твоят най-добър приятел, а един thief-оподобен датчик показва доколко си видим в момента, така че винаги е по-добре да пренасочиш куршумите си към светлинните

задейства чрез сканиране на релината.

Какво още да ти кажа? В Splinter Cell наистина има невероятни неща. Пусни малко ток във





са жителите си е скатан. Вдигне пакет шизати и револвер, примерно. Факт е, че можеш да погледнеш с пистолета си някой лош батко да си вземе главата и да ти отвори някой врата със скенер за ретина. Това добре, но защо не можеш да накараш същия този лош батко да ти набере шибания код за отиване на някой друга врата в съседство. Шото кога трябва лично да си го намериш, нали се сещаш. Обаче чакай, аз те първа започвам. С телата примерно имаш един много сериозен проблем. Трябва да ги скриеш агски, ама агски добре. В най-плътната възможна сянка. Защото иначе ще бъдат открити и ще се задейства аларма. Ти може да си избил всичко живо в рагуус от десет километра обаче, ако си оставил ня добре скатан труп ще има аларма. Кои ще го намери не е ясно. Явно алармите в Splinter Cell са божествена интервенция, знам ли. И когато по някое време се включеше поредната аларма и видех нагласа Mission Failed, защото съм оставил някое тяло труп нява назад ми идеше... абе нямаш толкова развита фантазия, просто. Като си говорим за аларми — да кажем и за камерите. Кокакто е трудно да скриеш тяло толкова лесно да се оправих с тези омазни на всеки любител на стелт шуутърите устройства. Камерите просто трябва да ги простреляш и те спират да са ти проблем. Онемях като го видях това чудо. Никой не обръща внимание на унищожена камера. Както и никой не обръща внимание на паднало тяло в полезрението на камера. Ми да си лежи, к'во лошо има.

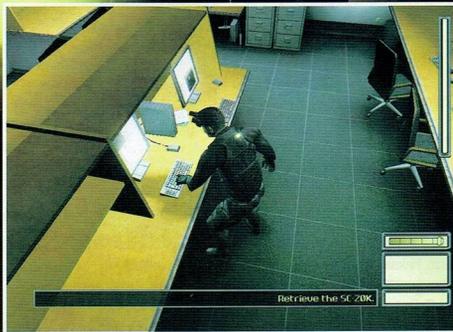
Казах вече, че арсеналът ти е беден. Няма лошо. Никой няма да прати твоя агент с базака на ра-



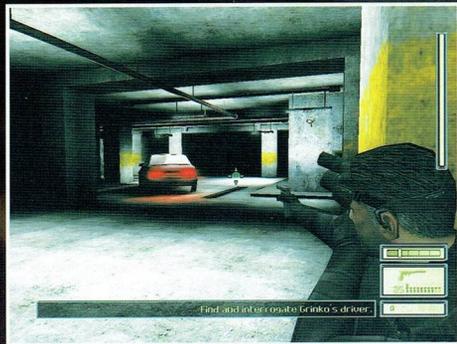
мо. Мушиците са реалистично малки — това също е хубаво. Не е като в китайското послание, примерно, да се търкалят мушкати за твоята шпионска работа. Проблемът е, че Фишър

просто не може да вземе оръжие различно от неговите си пистолет и картечница. А, макар и рядко, си има нява, кошто са екшън ориентирани и в кошто стелт елемент няма. И някой може ли да

вам, скъпи читателю. Сега ще прочетеш едно хубаво литературно заключение, за да има статията ми маляко по-позитивен край. Splinter Cell май го заслужава, въпреки че ме обиди толкова много.



Можеш ли да ти се представя. Аз съм Сам. Сам Фишър. Поне когато е светло. В мрака съм никой. Поредната сянка. Просто три светли точки на визор за нощно виждане и един самотен изстрел. Поредната сянка, благодарение на която тази сутрин видя изгрев, а не ядрена гоба в небето на изток. Не се хваля. Няма нужда да ми благодарят. Това ми е работата. Да бъде поредната сянка в мрака. Наистина няма нужда да ми благодарят. Просто знай, че съм наблизо. Не, не ме интересува, че си преписвал на контролните в училище. Или че караш с превишена скорост в нетрезво състояние. Или, че изневеряваш на жена си. Не ме интересува дори ако смяташ да убиеш съседа си с цялото му домочадие, защото зловередното ми поше ти серв в цветната лека. Аз не съм някой шибан Батман, че да ти правя забележка за подобни грехови. Но ако решиш да поемеш съдбата на човечеството в свои ръце, ако престъпната ти мисъл е насочена към нещо по-глобално, тогава някой ден, съвсем скоро, ще видиш три светли точки в някоя сянка. И един проблясък.





Freelancer

Автор: Alex III

След години догадки и напрегатно очакване станахме свидетели на завръщането на една легенда. Драги читатели, имам честта да ви представя духовния наследник на цяло съзвездие култови игри. В началото на 90-те години компанията *Origin* направи първия **Wing Commander** - революционен за времето си космически симулатор - и с това постави началото на цяла епурална вселена. През годините последваха части 2, 3, 4 и 5 (позната с подзаглавието **Prophecy**). Паралелно се появи **Privateer**, който позволи на играчите да се потопят в бъдещия свят по различни, много по-освободен начин - от перспективата на независим наемник, търговец или пират. Не много по-късно феновете на космоса можеха да се радват на **Privateer 2**. После се случи нещо неочаквано - *Origin*, познати на света с мотото си „We create worlds“ (те наистина го правеха) - ефективно престанаха да съществуват. Екраните на десетки хиляди компютри престанаха да бъдат прозрачни към звездите на бъдещето. Мяс-

мото на космическите сражения заеха скучните електронни таблицы.

Но идеята не беше умряла. *Origin* залезе, на нейно място изряха имената на Крис и Ерин Робъртс - бащите на игрите от вселената на **Wing Commander**, намерили нов дом в *Digital Anvil*.

И ето, че днес - повече от три години след обявяването ѝ, след многократни преработки и вече без участието на Крис и Ерин Робъртс, *Digital Anvil* ни представят **Freelancer**. На нас остава само да се удивляваме и да благодарим за прекрасната игра.

История

Отпадна, в почти забравения 23-ти век...

Войната, започната в **Starlancer**, продължила почти 100 години. Никой не помнел защо се водят сраженията, но милионите продължавали да умират отново и отново заради едни и същи парчета скала сред безбрежния космос. Накрая обаче Коалицията взела превес. Отначая, нашите на Съюза - англичани, германци,

Рейтинг 9.5 Графика ██████████ Звук ██████████ Геймплей ██████████ Изкуствен Интелект ██████████ Мультиплейр ██████████	Производител: Digital Anvil Разпространител: Microsoft Жанр: Симулатор Сайт: www.microsoft.com PC: PIII 600, 256MB RAM, 32MB 3D Video Брой дискове: 1 Сложност: Средна Ценност за жанра: Огромна Време за усвояване: 20 минути Масовост: Голяма Примича на: Privateer, Elite
---	--



японци, американци и испанци - решили да построят по еднн междузвезден кораб и да го изпратят към Сириус, за да могат там избраните за пътешествието да започнат нов живот. По чудо корабите успели да пробият блокадата на Коалицията и да излязат в открития космос. Години по-късно те оставили пасажерите си под светлината на нови звезди. Бавно, но неотстъпно там се закрепilo и развило едно различно човечество. Дошла 3000 година...

Някъде в пространството на Либърти (сържвавата, образувана от потомците на американските колонисти) някой сякаш без причина и без предупреждение разрушава **Freeport 7** - орбитална

станция с хиляди души на борда. Тук събитията в играта преминават в сегашно време, защото шансът е пожелал в този момент Дейвид Трент да се намира на борда ѝ. Запознайте се. Дейвид Трент - това сте вие.

Спасителната капсула току-що ви е спасила по чудо от разкъсваща огнена смърт, но се оказвате сам и гол сред огромен, безразличен град на непозната планета. Нямаме кораб, нямаме пари, нямаме представа какво се е случило на **Freeport 7**. Наблизо обаче има бар, а според вековната традиция в баровете на непознатите планети винаги се намира някаква работа. И, стига да знаете кого да питате, човек може да получи някои отговори.





Чака ви цяла непозната вселена. Свободни сте да я изследвате, да се сприятелявате, да тързувате, да се биеете с нея... Но каквото и да правите, **Freeport 7** е белаязъл съвбата ви. Нама как да избягате от мишката на основното действие. Забъркани сте в мистерия, а ще трябва да я разплетете до края. Ще минете през мир и война, ще трябва да изплатите ръцете си с кръв, ще станете жертва на предателства и сам ще мамите. Никой няма да пъта дали сте на страната на правдата. Трябва да спигнете до дното на историята и да се изправите срещу заплахата на апокалиптичните машаби. А когато се справите с нея, шрамата няма да сбърши - в извествен смисъл чак тогава ще започне. Вселената ще остане отворена пред вас. Нови звезди, нови планети, нови кораби, нови оръжия, нови врагове, нови приятели ще чакат да ги откриете. Ще бъдете наистина свободни да правите каквото желаете в света на бъдещето.

Интерфейс

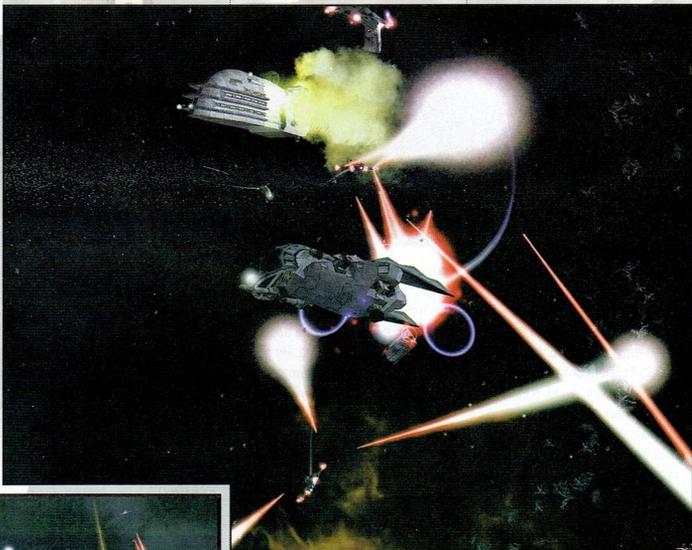
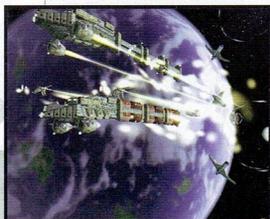
Добре дошли, чувствайте се като у дома си" сякаш казва играта още от момента, в който я пуснете. Както във всеки сериозен симулатор, на екрана с опитите ще откриете десетки клавишни комбинации, но не се стряскайте - няма да ви се наложи да ги учите. Колкото и странно да звучи, **Freelancer** може да се играе само с една ръка върху мишката. Не ви трябва джойстик, а до клавиатурата ще се докосвате рядко. Допреди седмица подобна мисъл би ми се сторила вретична, но вече знам, че симулаторите могат да имат и съвсем просто и интуитивно управление, без да загубят реалистичността си от това. Нормерт е, че корабът ви може да стреля не само в една точка пред себе си, а навсякъде, където можете да посочите с курсора. Докато използвате мишката си за да управлявате, отместването ѝ от центъра на екрана влияе на това колко бързо ще завива той в съответната посока. Ефектът от цялата работа е, че се изисква просто да държите курсора върху целта си. Докато го правите,

корабът ще завива към нея, а оръдията ще я учуват през цялото време.

Не оставайте с впечатлението обаче, че тук няма тънкости. Горепоснатото означава, че корабът ви може да лети в една посока, докато стреля в друга. Прибавете възможността за стрейф (странично движение) и способността му да го оставите да лети по инерция накъдето е тръгнал, да го въртите независимо и да стреляте на трета посока, и ще добиете представа за степента на координация, която понякога ще ви трябва, за да го управлявате.

Друго нововъведение е т. нар. *turret view*, т.е. изглед за управление на кулшите. Част от космическите машини (особено по-

преставате да управлявате движението на летящата грамада. За сметка на това можете да избърпите поглед във всяка посока наоколо, и да накарате кулите да стрелят по произволна цел. Много е уробно в комбинация с автотопилота, ако му кажете да следва някой враг, а вие през това време обстрелвате всичко в близкото пространство. Има приложение и в мултиплейър - подреждате се във формация с някой приятел (отново автотопилотът се старее да ви държи близо до него на паралелен курс), и докато той се зрижи за управлението, вие избивате противниците.



тежките и неповратливи) могат да носят оръдейни кули, които стрелят не само в сектор пред кораба, а в широка гъза в друга посока. В режим на *turret view*

Освен за изпълнение на маневри, мишката може да се използва за активиране на почти всички функции на играта по време на полет. Ако искате да захванете някаква цел - просто шраквайте върху нея на екрана и готово. За повечето команди (от сорта на „сканирай целта ми“, „дай ми инфо за нея“ или „използвай tractor beam-а за да прибереш близката плячка“) съществуват иконки в интерфейса, които се активират с едно шракване на мишката. Макар да не изглежда като бог знае каква екстра, това

позволява да използвате (почти) пълните възможности на кораба си още след първите пет минути игра, вместо след първите гва дни. Отново - адмирации за дизайнерите!

Геймплей

Вселената е отворена пред вас, ограничения няма. Правете каквото желаете, стига от време-на време да изпълнявате по някоя и друга мисия от основната история. Ако ви харесва, можете да си изкарвате парите както търговец. Ако повече ви пас-



Ват битките - б'дете наемник, във всеки бар ще намерите работа. Ако формалности от сорта на „законност“ и „справедливост“ не ви впечатляват - няма проблеми, няколко пирати и престъпници колкото искате - присъеж-

те до близкото астероидно поле и започвате да стреляте по скалните късове. Това е начинът, по който се добиват тежките метали и редиците елементи в света на **Freelancer**. От опит ще ви кажа: методът е сигурен, за

всичко, което можете да срещнете. Тук просто не можете да станете прекалено мощни, закупвайки оборудване, което все още не е за вас.

Интересно е решен въпросът с пътуването на далечни разсто-

крайпътни разбояници, те просто си избират място в близост до такъв маршрут, прекъсват го и чакат нещо да изпадне през дупката.

Преди малко стана дума за екипировка. Тя е разделена в няколко графа.

На първо място, корабът. Може да е всякакъв, изборът минава от леки изстребител до грамадни товарни кораби. Първите разчитат на повратливост, последните - на здравина и мощно въоръжение. А то - *въоръжението* - идва във вид на *енергийни оръжия, ракети, торпеда и мини*. Разнообразието е огромно.

Същото е и при *защитните системи*. Активните сред тях, осигуряват контрамерки срещу ракети, *пасивните* включват *енергийни щитове* с различна мощност, принцип на действие и ефективност срещу даден вид оръжие.

Търговците предлагат също *двигатели, наноботове* за автоматична поправка на корпуса и *батерии* за мигновено зареждане на щитовете.

При продължителни битки в пространството *ботовете* и *батериите* представляват ценен стратегически ресурс. Внимавайте дали случайно подобно устройство няма да „изпадне“ след експлозията на някой от враговете. Да го приберете навреме може да се окаже действието очертаващо границата разделяща живота от смъртта.

С развитието на действието ще се придвижвате към нови места. От територията на бившите американци (където са най-лесните мисии) ще напредвате към британското, японското, и в



нете се към тях и трупайте бързи пари. Сценариат е така направен, че, щете не щете, ще ви се наложи да минете през почти целия спектър от дейности.

Във **Freelancer** има много фракши и организации, и всяка от тях може да бъде приятелска или враждебно настроена. В първия случай можете да разчитате на работа (съответно - пари) и отстъпки при закупуване и ремонт на кораба, а във втория на дружен поздрав от целия деструктивен арсенал, накачулен по корпусите, в секундата, в която б'дете засечени. Внимавайте какви мисии приемате и по кого стреляте - утре може да се окаже, че сте си спечелили нежелани врагове.

Системата за търговия е проста. Купувате евтино местното производство и продавате скъпо, отнова което карате отдалече. Голяма част от нещата за тързуване идват от унищожените вражески кораби - те често оставят след себе си полезни предмети. Минното дело също е начин за забогатяване. Отскача-

сметка на това - скучен. Не съм дошъл в ТОЗИ космос за това! Все пак, ако парите не стигат рудодобивът наистина е абсурден изход от безизходицата. Но дори да имате милиард кредита, пак няма да можете да купувате всичко, което ви се ще. През цялото време екипировката (съответно мисите, до които имате достъп) е ограничена от нивото на опит на героя ви. Дейвид Трент - помните ли го? В паспорта му има графа „*pilot level*“. От цифричката там зависи дали ще б'дете класифициран като „вещ и достоен“ да изпълните дадена мисия от основната нишка на историята. Тя определя и качеството на въоръжението, което търговците ще ви предлагат. Растежът ѝ обаче не е свързан с избиване на врагове, а с напредка в разплитането на загадката около **Freeport 7**. Така елегантно е избегнат онзи момент - толкова дразнещ в други заглавия - в който, след като сте отделили достатъчно време за трупање на пари и екипировка изведнъж се оказвате неизмеримо по-силни от

някя. Космосът във **Freelancer** е опасан от транспортни маршрути. Достатъчно е да се скачите“ с входния пръстен на някоя такава траса, за да бъде всмукан корабът ви в *енергичен тунел*, придвижващ ви доста по-бързо до... хмм, пиратите например. Запознайте се и с *Lane Hackers*. Тези находчиви момчета са усъвършенствали метод за смущаване работата на енергийните тунели. Подобно на накаошаниите



крайна сметка – немското пространство. Мисиите, фракциите и екипировката там са различни. Трудността на играта ще се покачи драстично, но и вашите възможности многократно ще нараснат.

За разлика от обичайните загачи, които можете да получите във всеки бар и които носят пари, мисиите от същинския сценарий са безкрайно разнообразни. Няма да намерите две еднакви сред тях. Понякога са кратки и ясни, друг път – дълги и заплетени. Случва се същинското приключение да не е самата мисия, а само пътят до мястото, където трябва да я получите. Историата е богата с неочаквани обрати. Отначало всичко е неясно, действието е почти мудро. Постепенно нещата се забързват до почти истерично темпо, загачките се трупат една върху друга, а отговори все така няма... Докато накрая със сила успеете да си пробияте път до отговорите и от плонка се превърнете в основна фигура и двигател на действието. Личи си, че създателите са насочили главната част от усилията си в посока на самостоятелната игра, и трогът им се е увеличил с безпредегентен успех. Отново – браво!

Freelancer предлага възможност за създаване на мултиплейър сървъри за до 128 души. Всеки от тях представлява самостоятелно копие на вселената на играта. Няма да можете да изпълнявате мисиите от обичайната кампания, но свободните такива, търговията, възможността за пиратство – всичко останало ще бъде там. По отношение на играта в мрежа продуктът на Digital Anvil представлява сървърско звено между заглавия като Freespace и Allegiance. Струва се да се опита.

Оформление

Графиката на Freelancer не е чудо на визуалната технология. За сметка на това тя е детайлна и убедителна по свой, неблякав начин. Като цяло анимационният общ изглед пасва много добре с леко аркадния привкус на геймплея. Кът-сцените с енджинга на играта между мисиите са много добре режисирани, а изгледите от планетите, на които качате, на моменти спират дъха.

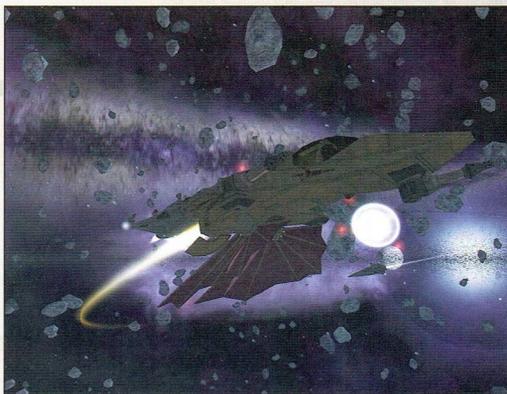
Обаче по принципа „всяко зло за добро“ леко демодираният изглед води до съществено (особено у нас) предимство – ниските системни изисквания на играта. Freelancer върви прекрасно на практически всякакви машини.

Звуките са много добри. По време на полет ефирът е населен с шумове – оперативните разговори между диспечери и пристигащи кораби около станиците, напрегатните реплики на пилотите по време на сражение, и, разбира се, специфичните за мисията диалози. Всичко е прекрасно изпълнено – ненапрващо се, но на място казано. Неприятно впечатление правят само разговорите, които водите със случайно срещнатите персонажи на планетите. Там репликите са шаблонни, а в доста от случаите и гразнещо изкуствени и нелогични. Като цяло обаче аудио-визуалното облекло на играта остава впечатлението за нещо изпълнено в детайли и добре полирано след това. Опръзна ми да го повтарям, но... за пореден път – браво!

Заклучение

Какво ми остава да кажа? Може би няколко думи за недостатъците.

Като минус може да се отчете еднообразието на свободното избиране мисии – те са около четири вида общо, и макар при самос-



поятелната игра това да е достатъчно. В мултиплейър определено става досадно. Друга не-готам-възхителната черта е само привидното многообразие на обурването. Макар и десетки видове, на практика енергийните оръжия са варианти на един от три основни типа – яки и бавно стрелаци, слаби и скорострелни и средни по дъбата показател. При шотове, корабите, ракетите, двигателите и прочее се забелязва същата тенденция. Макар и не фатални, поборни недостатъци сякаш казват „прошабайте, не ни стига времето да обърнем внимание на всичко“, както и „очаквайте експанзивна, понеже няма да отнемем много време и усилие всичко да стане перфектно“.

Основното във Freelancer обаче е атмосферата. Плътната, униканна, тя висулва и не пуска, докато не ви прекара през цялото действие. Междувременно ви забавлява, учудва, удилява... И козато – отпадна след времето за лягане – все пак ви се наложи да станете от компютъра и да се отпуснете в леглото – оставяте фантомни образи в очите и мъже слуха с илюзорни збуш. Докато се унасяш, си спомняш какво се обзавувае с мен една друга игра, зачената от същите хора. „While you sleep, they'll be waiting“ – „gokato сплш, те ще чакат“.

Те ще чакат не само мен да пуна играта утре отново. Ще чакат и вас да я видите за пръв път – няма да съжалите.

Приятна игра – знам, че ще бъде.

Project IGI2

Автор: Alex III

СНИ няма да предава пряко подвизите на Дейвид Джоунс. Няма да срещнете снимката му във вестниците, нито името му в някоя заповед за награждаване с медал. Там, където той се бие, не ходят репортери, няма началство. Джоунс влиза в бой сам.

Добре дошли (отново) в света на IGI - свят на подмолни конспирации и зле прикрит тероризъм. Годините след края на студената война явно не са били достатъчни, за да стоплят ледовете в мисленето на дизайнерите от Innerloop, защото враговете отново ще ви бъдат руснаци, либийци и китайци - все „лоши хора“ от времето на Рейгън. Ще ви се наложи да преминаете през труповете на доста от тях, докато си пробивате път до финалните надписти. Всяко нещо по реда си обаче, нека започнем с началото.

жие - бивш британски командос, специализирал операции в източноевропейските гържави. Историата започва с кражбата на прототип на нов чип от някаква военна лаборатория, и на Джоунс се пада съществена част да го върне от предпологаемото му ново местонахождение по средата на база на руската мафия в Украйна. Оттук нещата се завъртат по стандартния начин, и от едно на друго отново стигаше дотам, че да спасявате света от злонамерени конспиратори. С една дума, сценарият е банален.

IGI 2 представява тришмерен екшън от първо (и чат-пат трето) лице с елементи на промъкване. Предната част на играта страдаше от доста (като бройка и тежест) недъзи, основните от които бяха безумното тълпя IИ и липсата на опция за запис на играта

Рейтинг 8.5



Производител: InnerLoop
 Разпространител: Codemasters
 Жанр: Екшън от първо лице
 Сайт: www.codemasters.com
 PC: P4 1.2, 256MB RAM, 32MB 3D Video
 Брой дискове: 2
 Сложност: Висока
 Ценност за жанра: Висока
 Време за усвояване: 1 час
 Масовост: Средна
 Примка на: Project IG

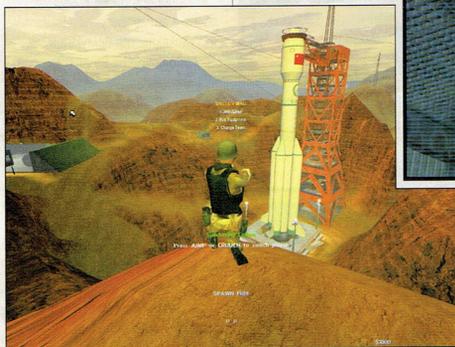
тата *Load Game*, както би се очаквало, а забутана сред функциите на ржобния компютър на Джоунс) и ограничена като брой записи за мисия. По отношение на ИИ се чувства подобрение, но все още има неща, за които компютърните войници на световния тероризъм да се поучат от кухненските хлеббарки.

Всъщност, IGI 2 остава впечатлението за съвсем нова игра, а не за продължение на нещо ста-

ро. Всичко - като започнем от графиката, минем през звуците, дизайнът на нивата, и свършим с ИИ и усещането от геймплея. Въобще - е много по-изпипано и завършено, отколкото в първата част. Да караме по рег.

Арсенал

Както и по-рано, оръжията са взети от реалността. Общите им характеристики, заедно с това кой ги използва, са пресъздадени (повече или по-малко) истинно. Особеностите са няколко. Първата е, че оръжията на „труда“ на войниците не могат да се ългребдат по време на мисия - снайпер с инфра-червен визьор представява на практика съвсем различно оръжие от същия вид карабина, но с обикновена оп-



IGI

Това е името на секретна организация, заета с опазването на световния ред и наказването на несъгласните с него. Дейвид Джоунс пък е основното им оръ-

та по време на мисия. С продължението създателите ѝ се закана да ги поправят, и до голяма степен са успели. Опция за запис има, макар и сложена на странно място (не в менютата до коман-



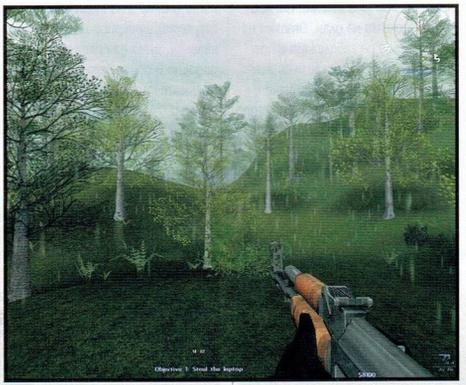


тика. Освен това, всеки модел пушка, автомат или пистолет си има собствени патрони, несъвместими с тези на останалите. Най-голямото ограничение обаче идва от факта, че по едно и също време можете да носите само две оръжия - (обикновен или картречен) пистолет, и нещо по-тежко. Човек трябва дълбоко да се замисля какво точно средство за убиване да вземе със себе си, и нерядко се налага да импровизира по време на битка. Примерно, със снайпера си сте изчистили откритото пространство пред входа на близката сграда, и влизате вътре. Там обаче заварвате десетина китайски войници, когото само вас чакат. Вместо да се опитвате да ги биете с пистолет или да хабите ценни патрони от снайпера, по-добре вдвианете от земята калашника на първата жертва и избийте останалите с него - по-бързо, по-ефективно, по-безопасно, по-вълнуващо... И доста шумно, ама какво да се прави - китайците така или иначе ще вдвианат врява наоколо, поне се постарайте всичко да свърши по-скоро.

Споменаване заслужава сериозната зависимост на точността на оръжията от положението, от което стреляте. Дали ходите, бягате, приклекнали сте или сте легнали, всичко това влияе на мерника ви (и на забележимостта ви, но за това - малко по-късно).

Инвентар

Агент Джоунс носи и наглед по-безобидни сджаржи, а именно - многофункционален компютър, бинокъл и инфрачервени очила. Компютърът може да служи като станция за връзка с базата (включително и за upload на състоянието на мисията, т.е. save date), средство за отключване на електронни ключалки, лаптоп за хакване на вражески компютри, но най-полезен е когато показва сателитна карта на околността. На нея в реално време се вижда не само релефът, но и позициите на всички вражески войници, камери, бронетранспортори и т.н., които не се намират под покрив. Колко полезно е това ще оцените с пълна сила в момента, когато се окажете без него - примерно в някоя мисия под земята.



Бинокълът на Джоунс има променлива степен на увеличение и автоматично оправя контраста на неясните нощни образи. Инфрачервените очила пък откриват топлинния шаблон на човешкото тяло, и го показват в ярки цветове на дъслея си. Така с един поглед можете да забележите всички врагове в околността, някои от тях - даже и зад преградни. Незаменими е при проучване на сграда - надзъртате през очилата за момент, и вече знаете дали в следващата стая има неприятелски войници, колко са и къде се намират. С малко късмет ще можете да ги застреляте през стената, или поне да видите, когато пръзнат към вас.

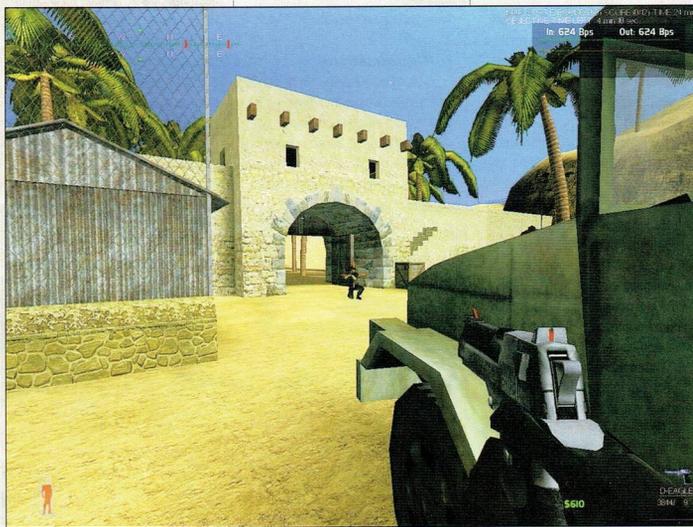
ност). Ще бъдат доста по-глупави (надявам се... Все пак, зависи от вас), но за сметка на това ще са много. Отнасяйте се с уважение към тях, понеже само един-двама са достатъчни, за да ви взорчат, а в последствие - и да ви отнемат - живота. Те умелят да се прикриват един-друг, действат координирано, винаги намират начин да стигнат до вас, и понякога го правят от неочаквана посока или от няколко места едновременно. Хвърлят



Врагове

Основната трудност на IGI 2 идва от факта, че противниците ви няма да бъдат много различни от вас. Нито по „зрябина“, второръжие или точност ще ви отстъпват съществено (особено на по-високи степени на слож-

гранати, за да ви изкарат от рунтите ви, а от време-навреме са способни на подлости, като стрелба през стените например (също като вас, Впрочем). За разлика от предната игра, всичко това се случва по естествен, почти човешки начин, и не граз-



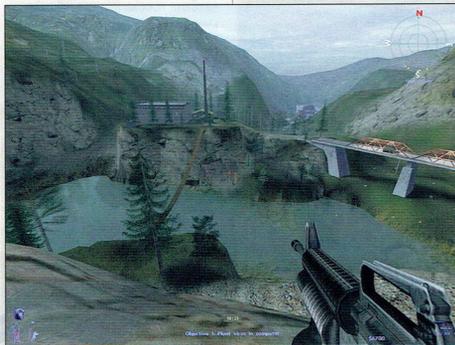


ни. Откровенно неадекватни са реакциите им само в случаите, когато застреляте някой от тях и останалите не успеват да ви видят, за да отбърнат на огъня. Вместо да се скрият, те започват да се лутат наоколо, но след малко се успокояват. Лично аз едва ли бих се върнал така бързо на поста си, ако на два метра от мен лежи трупа на колегата ми (хм... зависи кой е колегата)...

ни, че често има място, от което се виждат на глан. Оттам не е трудно да се забележат и премахнат практически всички неприятел. Стандартният начин, по който се развива действието, е в първите 10 минути да се изгърчите здраво, но на 11-тата да се окаже, че на километър около върхът няма нито един жив враг, а на вас остава само да минете триумфално през безлюдна-

ните (макар и на моменти повтаряйки) интериори са уникално явление, няма да срещнете нищо подобно в друга игра. Моделите на обектите изглеждат много добре и отблизо, и отдалече,

само реликите на вразите са малко еднообразни, ама... какво да се прави. Не е болка за умирачка, само да вървеше малко по-бързо и да не забиваше толкова. Склонността спонтанно да прави



Промъкване

Поне по идея това е срещето на геймплея. Убиването на враговете е повече или по-малко стандартно. Добрият ирач на IGI ще познаете не по точния мерник и бързата реакция (макар че и двете помагат), а по правината преценка кога да се крие по ъгълите, и кога да влезе в бой. Тук вече има ясен уникалатор, показващ колко забележими сте в момента. Колкото по-бавно, по-тихо и ниско се придвижвате, толкова по-добре. Ако наоколо е тъмничко - още по-хубаво. Доколко ще ви забелязват зависи и от степенята на внимание на противниците. Ако алармата е пусната, или забележат наоколо нещо нередно (от сорта на труп в краката си примерно), шансът да намерят укритието ви с поглед е много по-сериозен. Пазете се и от снайперисти и постове по високите места - те имат остри очи и още по-остри курушуми. Козамо можете, използвайте оръжие със заглушител. То обръква врага и вероятността да не забележат откъде стреляте е по-голяма.

Проблемите с геймплея настъпват в момента, когато намерите начин вместо да се промъквате да избиете противниците. Нивата са така направен-

та база и да си изпълните задачите по живо - по здраво. Не е много... хм... промъквателен стил на игра, да не говорим, че частата с разходката определено е досадна - разстоянията са големи, и е топло по 5 минути да ходите по грамадната карта само за да занесете някакъв експлозив от точка А до точка Б при положение, че вече отдавна няма кой да ви попречи.

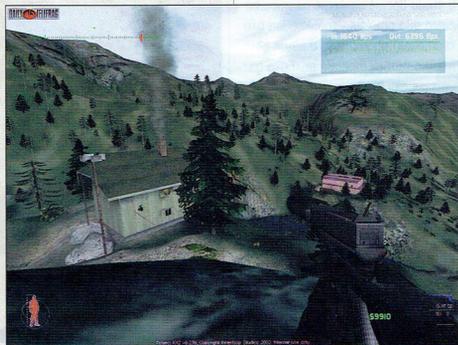
Оформление

Тук са най-големите плюсове и на най-сериозният минус на IGI 2. Innerloop са се постарали заглавието им да изглежда перфектно - необятните открити пространства, комбинирани с детайл-

тревата е като истинска, гора-та е като гора... С една дума - приказка. Обаче има една подробност. Ще ви разкажа как брат ми за пръв път видя играта.

Значи, Войда аз тебъж бой - стрелями, пълшам, сусубам, а той влиза в стаята. Бил се с двамата руснаци и хич не е лесно. Как да е, пребивам ги в Крайна сметка, а брат ми гледа критично и накрая вука, *Т'ва не беше честно, трябваше да го изчакаш да му свършихода*!. Аз си отварям устата да му отговоря нещо от сорта да гоиде да се пробва той за по-честно, обаче почкам да се хияла като идиот - верно тая игра като походова стратегия върви... При това, не е, да кажеш, на най-високи детайли - намалял съм к'вото съм можал в опщите, пък и машинката ми не е праисторическа, GeForce 3 си имам все пак. Егаати играта!..

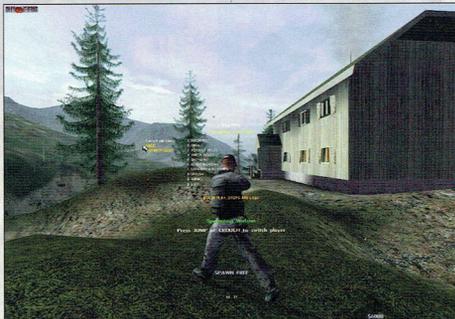
Инак збуците са си хубави,



„Quit to Desktop“, комбинирана с невъзможността човек да се записва по-често, прави играта на моменти драстично изживяване. Което не пречи да се минава бързо, особено на по-ниските степенно на трудност. 18-те мисли имат средно време за минаване от порядъка на 20-25 минути, което прави към 9-10 часа геймплей с грешките и рестартирането.

Накрая...

IGI 2 е интересна и оригинална по един ненаправен начин. Изпълнението на мислите е занимателно и носи угодявление, а самите нива и историята, макар и да не са нещо невиджано, съдържат чар и атмосфера. Създавателите й са се постарали да разнообразят и разчулат геймплея максимално. Ще ви прекерат през горавете, пустини, планини, заводи, подземни комплекси, ще ви поставят на мястото на стрелеца в летящ хеликоптер, ще ви карат да се промъквате, да се биеете, да се лъжете с противника, а накрая ще ви се наложи да се срещнете с голяма част от китайската армия. През цялото време ще ви сържат в напрежение, но и ще ви позволят да усетите нарастващата си сила и умение по време на играта. Въобщие - IGI 2 определено си заслужаваше чакането, и въпреки че няма да промени света, струва си да я изиграте.





Battlefield 1942

Road to Rome

Автор: Black Wizard

Признавам, че подхожих към това заглавие със съмнение. Все пак колко игри могат да се похвалят с качествен експанжън, едва няколко месеца след излизането си? Мисълта, което ме гризеше, докато чаках да пристигне диска, бе дали ще успя да се отнеса с нужната обективност към този продукт, който повече ми приличаше на мод, с тази разлика, че модовете са безплатни, а за **Road To Rome** Electronic Arts търсят своя 20 долърен дан от всеки, който реши, че играта си заслужава да я има. Заслужава ли си? Отговорът на този въпрос, както и – надявам се – обективно то ми мнение, можете да прочетете в следващите редове.

Да започнем от началото. **Battlefield 1942** е First Person Shooter, който наред с обикновените огнестрелни оръжия, позволява използването на различни видове бойни машини, като танкове, джипове, самолети, кораби, подводници – всички от времето на Втората Световна Война. За първи път на пазара – изключая **Operation Flashpoint: Cold War**

Crisis, който предлагаше доста подобен геймплей и е една феноменална, поне според личното ми мнение, игра – се появи заглавие, включващо в себе си стратегия, шутър и симулация. Лично за мен, като руснак, равнано бе, че най-накрая някой беше обърнал внимание и на събитията от Източния фронт, а изтребването на шваби в подстъпите към Сталинград се превърна в най-епичното ми преживяване като геймър. Прелитащите самолети, тътрешите се по порутените улици „Тигри“ и цялата тази ат-

мосфера на обреченост, която витаеше наскоро правеше изживяването истинско и необикновено. Говорейки за симулация е коректно да поясня, че управление-



Рейтинг 7.8

Графика ██████████

Звук ██████████

Геймплей ██████████

Изкуствен Интелект ██████████

Мултимейър ██████████

Производител: Digital Illusions CE
 Разпространител: Electronic Arts
 Жанр: Екшън от първо лице
 Сайт: www.eagames.com
 РС: PIII 800, 256MB RAM, 32MB 3D Video
 Брой дискове: 1
 Сложност: Средна
 Ценност за жанра: Средна
 Време за усвояване: 15 минути
 Масовост: Средна
 Примача на: Battlefield 1942

то на машините бе сведено до аркадна степен на реализъм. Камо се има предвид спецификата на играта и факта, че в нея се наблюдава преви всичко на екшънната игра е отградено и правилно решение.

Road to Rome, от своя страна, ни пренася по време на битката за Италия, останала в историята с грандиозните сражения между съюзническите войски и немските парашутни части, съставляващи гръбнака на защитната линия „Густав“.

Геймплей

Battlefield 1942: Road to Rome е точно това, което всеки едн от нас може да очаква от един експанжън в днешни дни. Той съдържа в себе си най-добромо



от оригиналната игра и добавя и някои нови елементи, на които всеки почитател на играта би се зарадвал. Преди да се отдам на радостта обаче, малко критика. Това, че сбитията са пренесени в Италия – тема недоковсана от нито една игра досега, с изключение донякъде на **Close Combat: Battle of The Bulge**, е наистина страхотно, но само в карти не е това което можеше да се очаква, мисля. И дори факта, че количеството успешно се компенсира от качеството не ми повдига

особено настроението. Но виж геймплея е нещо, което го повдига доста. Настроението имам предвид...

Добавени са две нови фракции – „Свободните френски сили“ и Италианската армия. Макар, че бих поставил под съмнение воинските умения и на двете, все пак разнообразието винаги е добре дошло, когато си говорим за повдигане... на настроението. Шестте карти всъщност съставляват Кампанията. Шест битки из най-красивите къпчета на Италия. Те могат да бъдат изиграни и в мултиплейър с до 64 противници. Пресечените местности са идеални за любителите на висенето под сянката под някой храст, със снайпер в ръка и истински кошмар за тези, чиито пристратия обикновено са скрити зад половин метър метална броня и не се

чувстват комфортно когато талпсва. Като изключим картата „Операция Хъски“ (която много наподобява Нормандия) във всички останали този насечен терен е преобладаващ. В „Монте Касино“ голяма част от битката се води от двете страни на една планина, на чийто връх се намират руините на манастира „Св. Бенедикт“ – тази карта, както и „Салерно“ се явяват един *vig King of The Hill* от традиционните шутери. Битките тук са клаустрофобични, по начин различен от



този в оригиналното заглавие. Водени на близко разстояние те предлагат доста интензивен екшън, като целта на всяка една от страните е да се овладеят по-високи позиции, което изисква и някаква доза стратегически нюх. Индивидуалните изяви остават на заден план, тъй като единствено и само работата в екип, може да гарантира крайната победа.

Сега е моментът да спомена

нем оръжията, представени в **Road to Rome**.

За голямо съжаление някои от тях могат да се използват само на картите от експанжъна. Важен момент е добавянето на стационарни противотанкови оръдия, които правят геймплея доста по балансиран – сега вече няма да се налага на обикновеня лехотичен да замерва танковете с гранати, на своя страна той има един наистина страховит

съюзник. Осемте нови превозни средства са вариант на моделите от първата част на играта, променени така че да осигуряват повече защита. Последното важи най-вече за немските, италианските и американските танкове, а промяната се състои в това, че картечните гнезда са по-добре защитени, което позволява на картечарите да не се притесняват толкова от вражеския огън.

Интересно било в **M11 Carro Armato**. Съставено е от две основни части – главно оръдие и второ, което напълно замества картечницата на купола. Основното оръдие може да се движи само на 90 градуса, докато горното стреля във всички посоки. Този уродлив гейзер на инженерната мисъл е идеално средство за работа в екип, което и в есенцията на **Battlefield 1942**.

Съюзническият **M3 Grant tank** е може би най-добрият избор, заради перфектната си защита, съчетана с огнеба мощ, при това танъкът е достатъчно маневрен, за да се използва и като противобвъздушна батарея.

Заедно с **M3 Haltrack** – а тези





два танка се явяват първата и последната линия на защита на картата като „Аншо“ и „Бейтаун“.

Два пикиращи бомбардировача подсливат двата вражески страни.

Британският *Mosquito* е едноместен штурмовик, притежаващ скорост и голям бомбен товар, докато немският *Bf-110* е двуместен и чиято огромна огнева мощ е за сметка на маневреността. Но! Ето я лощата новина – една единствена карта предлага използването на тези машини – „Аншо“, което донякъде е исторически обосновано – войната в Италия е представлявала предимно брутален сблъсък между пехота и бронирана техника, авиация почти не е използвана.

За новости сред оръжията на пехотниците трудно може да се говори. Италианската *Breda Model 30* и британският *Sten* (автомат) като характеристики повтарят тези от оригиналното заглавие, или поне на мен така ми се стори. Единственото ин-

тересно хрумване е поставянето на бабонет („щук“ по нашенски) на пушките на инженерните войски, превръщащо ги в коварно оръжие за близък бой – достатъчен е само един замах към главата на противника, за да го срещнете със Свети Петър.

Изкуствен Интелект

За разлика от оригиналното заглавие, тук войниците действат по-организирано. Движат се на групички, и погледнати отстрана създават усещането, следват заповедите на командирите си – малко е плашешо понякога.

Това, което наистина ме гразне в предишната версия бяха пилотите. Имаш чувството, че те летяха без никаква координация и не ми се налагаше да чакам дълго, за да се добера до някой самолет. Ей богу, в *Road to Rome* за един час игра успях да се добера само два пъти до самолет, и за първи път от *IL2*-

Sturmovik насам, имаш чувството, че участваш в истински въздушен бой. Браво на програмистите, един голям плюс за добре свършената работа.

Графика и звук

Тук няма особена промяна. Добавени са нови скинове за войниците на Франция и Италия, които – като се има в предвид, че едните са носили барети, а групите на съюзниците да пробият немските за-

Инфо

Битката за Монте Касино

През зимата на 1943-44, Монте Касино формира Западната стена на Немската отбранителна линия „Густав“. Като част от опитите на съюзниците да пробият немските защити Монте Касино – охраняван от немските първа парашутна дивизия, бива атакуван повед от американци, британски, новозеландски, индийски и полски подразделения. На 16 февруари, 1944-та, съюзнически бомбардировачи унищожават древния манастир „Св.Бенедикт“ разположен на върха на Монте Касино, предизвиквайки протести из целия свят. Немските части, дотогава разположени в подножието на хълма, окупират манастира, който представлява отлична отбранителна позиция. На 11 май, 1944 година, след седмица на кръвопролитни битки, Монте Касино пада в ръцете на съюзническите сили в лицето на Втората Полска Дивизия.

гите пера на шлемовете си, не са кой знае какво. Терените са малко по-зелени и както споменах – хълмисти, предаващи достоянствената природата на Италия, с малки кущурки по хълмовете и маслиновите дървета. Войниците си погледват на ронките им езици, което прави атмосферата по-автентична. Все пак, може би едно ново интро и променена музика, щяха да направят това продължение още по-забележително, но явно ще се наложи да почакаме. Дотогава? Може би до излизането на *Post Traumatic Stress Disorder*. Ще видим...

Равностоятата

Крайнит резултат е на страната на геймърите – получавате продукт, в който малкото нововъведения са толкова качествено замислени и реализирани, че със сигурност ще допринесат за допълнителните безсънни нощи в местния клуб. И ако ме питате: „Е добре, няма ще гаднеш 20\$ за това нещо?“, ще отговоря: „Да... стига да ги имаш.“ :-)



ЦИФРОВИ СИСТЕМИ

INTERNET

www.digsys.bg

Digital Systems®
Internet Service Provider

3 лв./10 часа

10 лв./40 часа

5 лв./18 часа

Насладете се
на повече
Интернет :)

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

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

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

Grom

Автор: Chappy

Тибет, 1942. Докато Европа е удавена в кръв, а Втората Световна война се разруха и смърт на Стария континент, из Хималайските върхари властва единствено тишината. На чужденците се гледа с лошо око, а пред онези, които проявяват прекомерен интерес, вратите на манастирите се затръщават. Може би защото хилядолетната история на този древен народ крие тайни, за които светът още не е готов... Но тайните разпалват човешкото любопитство. И докато повечето от последователите на Хитлер проливат кръв по боишните полета, част от тях се заравят в миналото, в търсене на оръжия, които да променят хода на войната в полза на Раиха...

Историята е изтъркана като стъпалата на будистки храм, но такива като нея са в основата на почти всяка приключенска игра с нацистко присъствие от времето когато Лукас и Спидбърз създадоха Инди. За състояние тук поне е вкарана и конска доза хумор, така че играчите, че ще бъдат не само изненадани, но и забавлявани от тази комбинацията между pulp fiction и RPG.

Нека за почне както си му е реда – с едно предупреждение:

Независимо какъто ще прочетете в пресата и Интернет, Grom НЕ е RPG

Вярно, напоследък е агресивен всеки дизайнер да добави няколко статистики и да претендира, че е направил RPG, но в Grom те са далеч под екзистенциалния минимум. Персонажите нямат базови характеристики, нито пък качват нива. Можете да повишавате единствено 9-те

умения за боравене с всяко от наличните в играта оръжия, увеличавайки шетапта, която ще насяте с него. Уменията се развиват лесно и бързо достигат максимална стойност, а оптималният им ползвател е помен от какво то и да е развитише. Така че Grom всъщност е смес от опростена приключенска игра и тактическа стратегия в стил „Командос“.

Полковник Гром е мустакал мъжик от полски произход, избягал от военен лагер на нацистите и озовал се в Тибет. Заедно с чека Петър, двамата развъртват добра, макар и не особено законна търговийка до момента, когато оземнен нацистки държабъл му напомня, че от миналото може да се скрие, но не може да се избяга. Последващите събития го възвличат в приключения и интриги, отвеждащи го при древно оръжие с мощта да унищожи цели държави, погребано в подземния град на цар Арджуна. До артефакта се домогват нацисти, англичани, тибетски демони с неясен произход... и Гром, чиято цел е да ги спре. Играта, ако трябва да съм честен, предлага доста глъб и добре заплетен

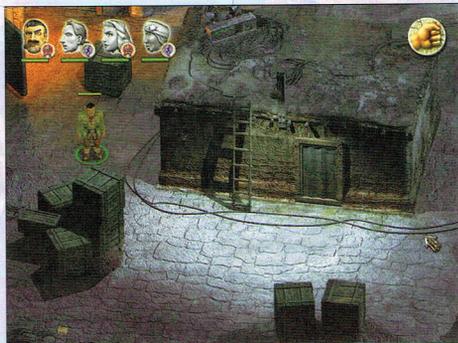
Рейтинг **7.6**



Производител: Rabelmind
 Разпространител: CDV
 Жанр: Приключение/Екшън
 Сайт: www.microsoft.com
 PC: PIII 500, 128MB RAM, 16MB 3D Video
 Брой дискове: 2
 Сложност: Голяма
 Ценност за жанра: Ниска
 Време за усвояване: 20 минути
 Масовост: Ниска
 Примка на: ---

сюжет с приятен диалог и няколко наистина култови лафа. Преексплоатирането на свръхестественото обаче прави Grom да прилича повече на фентъзи с огнест-

реални оръжия, отколкото на pulp fiction игра (което всъщност изобщо не е затръщително да е лошо – бел. ред.).



Геймплейт напомня на японските ролеви игри – развива се предимно под формата на линейна поредица от къп-сцени, битки и диалози.

Сложните загадки са рядкост и се съвждат до няколко агресивни коварни лабиринта. На равни периоди гледането на клипчета се превръща от поредната тактическа битка, която НЕ може да бъде избегната. Тя ще изиска от вас командването на няколко персонажа – подобно на „Командос“. Докато ръководите единия, останалите са поети от изкуст-



вен интелект, демонстриращ плачевно чувство за ориентация и самосъхранение. На всичко отгоре играта има различно разбиране за смъртта на персонажите – в зависимост дали ги управлявате вие или тази дейност е поета от компютъра. Докато губелта, на който и да е персонаж, под ваше управление, води до гръмкото **Game Over**, поверените на компютъра се възползват от някакъв вид безсмъртие – просто пагат на земята и след няколко минути са възстановени на половин живот. Това води до куп чипърски възможности, като например да изпатите групичката напред, запазвайки персонаж в задните редци, и преди почти сигурната смърт на предния фронт да превключите на задния, след което да се изтеглите назад и изчакате „мъртвите“ да се върнат обратно към живота и да продължат битката. Битките са квинтесенцията на **Grom**, разгръщането на историята (която е интересна) е по-скоро шоколадче за търпеливите. Единствена утеха са множеството мини-игри, които разнообразя-

ват геймплея, макар сред тях да има и такива, които са досадни, за щастие – могат да бъдат прескочани.

Другият проблем е завъшещото ниво на трудност. Някои битки към края на играта са направо невъзможни. Причината е, че тълпите немци, мини-танкове, роботи, демони, чудовища, полу-богове са в пъти по-издръжливи от героите. Само за сравнение, Гром може да издържи на 6 удара с нож, 4 изстрела с пистолет, 3 изстрела с пушка, 2 изстрела със сачмена пушка или картенцица и остава на една люлката живот ако бъде уличен от 1 граната. Останалите персонажи са далеч под неговото ниво, а сте изпатени срещу мини-армии от по няколко дузини войници в рамките на една карта. За демоните, които убиват с докосване и снайперистите, способни да пречукат персонаж от половин карта разстояние по-добре да не споменавам. Аптечките недостигат, мундациите за най-добрите оръжия – също.

Инвентарът тук е госта по-малък от този в **Diablo** – десет-

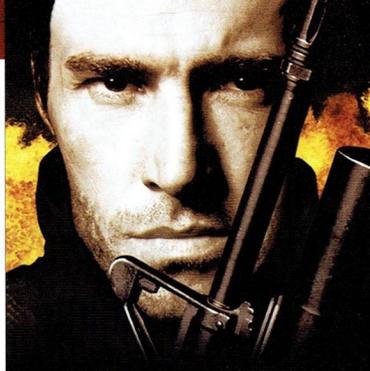
на аптечки, едно-две оръжия, амуници и е запълнен. Парите са почти изтощени. Не само, че трудно се намират, но и местата, от които можете да купите нещо са точно три на брой. По на сметка сте га продавате предметите за аптечки, но за щастя е нужно да прекосите едва ли не цялата карта, рискувайки още случайни битки – респективно разход на аптечки.

Графично, **Grom** залага на опростени карикатурни триизмерни персонажи, напаснати на приятни предвабително рендерирани декори. Това, което спасява играта е специфичната свежа атмосфера, за която можем само да похвалим дизайнерите. Бъгове също се намират. Най-неприятните бяха, когато на места персонажите заповядаха на ръба на картите и бе необходимо презареждане, за да се измъкнат оттам.

То май стана време и за финална оценка. Замисляйки се, прекарах с **Grom** времето си по-често псувайки некадърния интерфейс и поетейки се над безсмислено усложнените битки, отколкото да се забавлявам с разкошния диалог или пък да се засмея на някоя добра шега. Затова и не съжалявам, че оставам тазиста стипия зад себе си.

Прекрасната идея да се направи една забавна, лековата pulp fiction ролева игра е помрачена от лош баланс на трудността, неуобичането, някои кът-сцени и диалози. Изчакайте поредния Ингуана Джоунс. Той Е! Вервайте ми!

Докато играта бе мествана, Rebelmind изгради малък пач за **Grom**, който решава редица проблеми свързани с озвучаването, някои кът-сцени и диалози. Пачът е силно препоръчителен и ще го намерите на който от джобските към списанието.



IGI-2 COVERT STRIKE

• **Ти си Дейвид Джоунс**, бивш командос от SAS и настоящ наемник на секретна организация с кодово название "IGI". Твоята цел – световният тероризъм. Твоята сила – да останеш незабелязан. Твоят маршрут – Русия, Либия, Китай. От теб се иска само да бъдеш неуповим и безпогрешен...

• **19 мисии на открито и закрито**, с широк диапазон от задачи, изискващи корено различен подход – директна атака, наблюдение и проникване и други.

• **Арсенал от над 30 оръжия**, включително ножове, пистолети, обикновени и снайпер карабини, автомати, картенцици, ракетомети и гранати.

• **Високотехнологично оборудване** и елементи на геймплея – приспособления за термално изображение, електронни врати и ключове, роботизирани картени постове, охранителни камери, алармени инсталации, дигитални бинокли и преносим мини-компютър за достъп в реално време до сателитна информация.

• **Впечатляващ изкуствен интелект** на противниците – персонажите в играта реагират като реални хора, а управляваните от компютъра групи от противници използват екипна тактика и реагират адекватно на промяната в обстановката.

WWW.PULSAR-GAMES.COM





American Conquest

Автор: Freeman

Игрите просто трябва да се изиграват!

Това е философията и пътят към създаването на добро геймърско списание. Повтарям го непрекъснато на колелите в разговорите ни. Повтарям го и на себе си, особено когато ми се налага да се облъкам с игра като American Conquest.

Доста воля ми костваше да провъзглася след първата от Осемте кампании, и да си призная, ако не бе назрял момента да дам пример, че „Ето бе – и аз играя скъпани игри и се гърча да ги превъртам, не сте само вие прецаканите. Амаха! И да не съм чул друг път повече оплаквания!“, щях да захвърля недоразумението в кошчето, да седна и да прочета отпук-отпукан малко ревюта, да чопна шифо от официалния сайт, да изстържа поларовката на чуждите рецензии, и понесен на крилете на критичността да спукам от бой мазохистичното си чувство за справедливост в разстояние на 20-30 реда, колкото да запълня една страничка „От крак на крак“.

За жалост не направих това. Псунах и Втората кампания, и

третата, четвъртата...

И ето, че сега се налага да правя нещата по трюдна начин...

В края на 15 век корабите на Христофор Колумб остърват крайбрежните рифове и акостират край бреговете на Америка. Така започва всичко. Не е в прерогативите на тази статия да дава историческа справка и ще спрадотук с предисторията. „Завладяването на Америка“ отразява именно това – процесът на колонизиране на двата континента, познати днес като Латинска и Северна Америка. Ако искате да следвате хронологичната нишка на събитията ще изградете кампаниите една след друга. Те отразяват етапите, през които преминава завладяването и цивилизоването на Обетованата земя. Принципно обаче всяка от кампаниите е достъпна и можете да ги започнете и отзад напред. Периодът 1492-1813 г. е обх-

Рейтинг 7.2	Графика 	Производител: CSC Разпространител: CDV Жанр: Стратегия Сайт: www.cdv.com PC: PIII 500, 128MB RAM, 16MB 3D Video Брой дискове: 1 Сложност: Средна Ценност за жанра: Средна Време за усвояване: 20 минути Масовост: Ниска Примичка на: Cossacks
	Звук 	
	Геймплей 	
	Изкуствен Интелект 	
	Мултиплейър 	

ванат в общо 42 мисии, в които ще проследите битките на конкистадорите с Майте, английската експанзия в Северна Америка, колонизаторските сблъсъци на англичаните с французите и т.н.

Мислите са доста динамични. Изкушавам се да ги определям като разнообразни. Като се започне от типичните за една RTS – добив на ресурси, изграждане на база, ъпгрейди и прочее, и

опция, същевременно признавайки си, че не успял да изиграя всички мисии и че разсъждавам предимно на ниска трюдность.

Ще ме попитате, защо започнах тогава статията по този начин? Ами погледнете оценката, вероятно веднага ще откриете несъответствието между сравнително високата оценка и впечатлението, което създават въстателните ми думи. Признавам, не остана време да превъртя играта – вероятно за това биха опитали няколко десетки часа – но играх достатъчно, за да започна драстично да променям мнението си за играта веднага след първите кампании. Не правите моята грешка, не избързвайте в преценките си – началните две кампании са бедни и жалки, играете с испанците срещу племената. Имате няколко сарди, няколко единици и няколко ъпгрейда. Мислите и Геймплеят са скучни. „Испанските“ кампании изглеждат покръптелно безлични и единствената асоциация, за която се свещам в момента е, че ми напомнят за проксяния чул, под който с нервно пръхтене – като струна – трепти нетърпялив да релпусе жребец.

После в „Английската“, „Френската“ и особено в „Американската“ – тя е последна и в нея са пресъздадени исторически събитията от Войната за Незави-



се стигне до чисто тактически, в които разполагате с дадена войска, а от вас се изисква да постигнете някакъв цел с нея – защита на определен периметър, завладяване на вражеска база, намиране на съюзници, изследване на територии. Трябва да спомена и възможността да се възползвате в някои мисии от Дипломатията за сключване на съюзи – най-често с индианците – макар аз така и да не прибягнах до тази



симост на американците от английската колониална зависимост – играта разгръща истинския си мащабен облик.

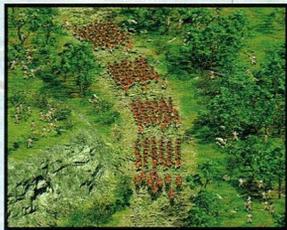
Каква беше изненадата ми, когато изведнъж се озовах пред опциите за строеж на два пъти повече сгради, производство на единици от съвсем друг калибър, в това число кавалерия и артилерия; и пред списък с ъпгрейди, запълващ една трета от екрана. За бога – само мислите за ресурси имаха 6 или 7-степенен ъпгрейд (зазубих му бройката направо), както в края цифрите на поствънване на ресурси летяха като на оптичатъ млмисекундни хронометър.

Сещате ли се какво означава това? Войска! Пълчища. И като стигнахме до това нека позоборим за...

Геймплей

Ще карам сухо и брито. До 16 000 единици могат да се вкљочват в каспинищата на екрана. Тук акцентът е паднал върху Битката! Каматонични мелеата! Менуджимнта на ресурси (6 ресурса – храна, дърва, камък, желязо, въглища, злато) макар и важен, рядко застава на пътя на екрана.

Ако бях започнал с факта, че играта е отпочрне на създателите на Косакс вероятно вече щяхте да имате израздена представа за какво говоря. Всъщност израилците Косакс твърдят (аз само съм я зяпал отпсрани тая игричка), че *Завладяването на Америка* е почти едно към едно същото. С тази разлика, че е направена пограмотно, с доста пооборен Изкуствен Интелект и са отпсрани много от недостатъците и бълговете на предходното загла-



ват и разстрелват вашите преди те да достигнат на стрелкова позиция. В този случай артилерията е решението. Реално топовеите могат да изстрелват глометата през половината карта, спсиза да пуснат един дваме скаути, които да разкрият целта. Стрелбата на топовеите се ъпгрейдва за точност и ефективност и когато това стане няколко тона, групичка, която да ги охранява, няколко бързи

кавалерийски отряд и стрелна далеч напред тълпи пехота се превръщат в добре смазана машина за смърт.

Към всичко казано ще добавя добрата графика и – няма майтал хора – феноменално анимираните движения на някои от единиците (само вижте 4-мата от разчета на оръбуето), за да получите игра за оценка над 80-те.

...Да, така е, оценката е по-ниска. Защото стратегическият и

тактически потенциал на това заглавие не е за много повече просто. И най-добрият трабанти си остава просто трабанти! Нещата се влошават още повече от отчайващата патфайфинг. Ама не си мислете „Ааа, патфайдинга би скапан, ми хуба...“, защото мамоумно лутане на единиците ви в решаващ момент обикновено се оказва фатално. Интерфейсът окончателно свяля блясъка. Неунтупи-вен! Отново само дума. Заг нея се крие изключително тромав и тежък начин на управление. Само фактът, че след дабъл клик по клавиша със селективната група екранът не се премества върху нея е достатъчен да осъсие убождствието от играта.

С това смятам да завърша.

Присъствието на командир, барабанчик и знаменосец влияе положително на бойния дух. Благодарение на тях ще можете да създавате и формации. Когато са във формация войниците получават допълнителни бонуси.

Това, което ще ви направи впечатление е, че много трудно се превзема форти или гори база. Във всяка постројба връзват може да напъха войници, който в този случай имат по-голям обх-



COMMAND & CONQUER
GENERALS

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

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 техните арсенали по земя и въздух в мисия след мисия, изтъкани от напрегнати военни действия.

Убийствен арсенал от високотехнологична огнева мощ

Дай воля на гнева си с мощна и модерна и футуристична военна техника от ултра ново технологично поколение. Води война по повече начини, от когато и да било -напрегнати въздушни дуели, сблъсъци в градска обстановка, усъвършенствани ветерански режим и много други.

WWW.PULSAR-GAMES.COM



ПРО-ГЕЙМИНГЪТ

Има ли той почва у нас и защо "НЕ"?

След разказа ми за създаването на "про-" играчите и спорта като цяло, сигурно много от вас се чудят: "Къде сме ние?". Ако някой тръгне да ни търси, сигурно ще ни намери някъде под кривата круша. Когато Freelap ми възложи тази статия, ме помоли да се съобразя със стандартите на България, но дори и според тях у нас такава животна като про-геймър няма. Няма да започна да рева и да се оплаквам от лошото състояние на икономиката, съдебната система (не че има общо) или каквото и да било в нашата мила малка държава. Вместо това ще ви разкажа една приказка за една по-друга малка държава на балканския полуостров в някоя паралелна вселена (питайте Пондър от Невидимия Университет той ще ви го обясни по-добре).

В тази паралелна вселена Ленин цял живот се е занимавал с писане на поезия за едно мъничко дръвче, а Сталин е паднал от 9-тия етаж на 17. В тази паралелна вселена няма комунизъм. Развитието на мъничката държава на балканския полуостров – Българогария не е било забавено, високите технологии и broad-band интернет са навлезли навремето и са нещо съвсем нормално, тя не е в Европа само на картата а пингът до европейския сървър на **battle.net** е по-малък от 50.

Видите ли, някъде към средата на деветдесетте в Българогария хората решили да се събират в залички, апартаменти, халета и всякакви места, побиращи повече от 5 запотени младежа, заедно с компютрите си и да си правят запомнящи се LAN party-та, започнали да се създават големи кланове, чийто членове винаги били на финалите на турнирите, които организаторите правели на гореспоменатите забави. Всички започнали да гледат на тях като на идоли и да искат да ги достигнат.

Минало време и българогарците започнали да се събират все повече и все по-често по европейските и местните Интернет-сървъри, създали се големи сайтове с лиги и *ladder*-и, на които те активно участвали. Когато някой от тях споменал популярния *irc* сървър **quake net** те не гледали като теле в железница, напротив често седяли по каналите му, уговаряли си тренировъч-

ни сесии и т.нар. *pickup* срещи с българогарски и чуждестранни отбори.

Всичко било чудесно и назрял моментът, когато CPL и някои други организации започнали да правят големи парични турнири в цяла Европа и най-нормалното нещо се случило – българогарските играчи и отбори започнали редовно да ги посещават, а предприемачите и бизнесмените в страната започнали да ги спонсорират, защото в крайна сметка това също е съвсем нормално, една инвестиция в бъдещето поне толкова добра, колкото всяка друга. Българогария била неразделна част от Европа и играчите будели респект по цял свят. Те яли пили и се веселили три дни и три нощи... А да в тази алтернативна държава нямало компютърни клубове.

Добре дошли отново в България. Тук кабелният Интернет се счита за гъзарски, 80% от населението ползващо Интернет изобщо е на *dial-up*, когато на някой отбор се даде идея да участва в някоя *on-line* лига първият въпрос е: "Колко пари се печелят?". Тук единственият жалък опит за LAN-party завършил с 4 ентузиаста (3-ма, от които бяха организаторите) и още 3-ма, които бяха дошли за да си оправят компютрите и да ползват бързия Интернет. Тук пингът до европейския сървър на **battle.net** е повече от 200 в един добър ден. Тук единствената *irc* мрежа се нарича *Unibg*, и в нещо като по-малко копие на *dal.net* ("Ако ламерите бяха самолети, *dal.net* щеше да е най-голямото летище на света"). А да... тук има компютърни клубове.

До този момент вероятно сте разбрали, че не обичам особено много т.нар. компютърни клубове и сигурно се питате защо ли е така. Ами отговора на този въпрос е много лесен – те са най-лошото нещо, което се е случвало на българската гейм-сцена. Точка. Преди да ме заклеймите дайте ми възможност да се аргументирам. Според мен плащането за да играеш води до нормалното желание да оползотвориш възможно най-пълноценно времето, за което си платил. Това на свой ред води до пълно непознаване на последните тенденции в съответната игра, която игра-

еш в момента, както и ограничава разговорите, които водих с хората, които играеш, а за обсъждания на игри да не говорим. Вторият голям минус е, че всеки българин, който по някакъв начин се е забъркал в клан или има някакви идеи да започне да играе играта "професионално" се включва само в турнири и лиги, които могат да му донесат някаква материална печалба, за да може да си "избие" парите, които е вложил в игри. По този начин той не играе в турнирна обстановка, ей така за забавлението, като съответно се стресира в първия възможен момент, когато отиде на паричен турнир. Третия момент с клубовете е, че в 60-70% от тях хората си играят в кварталното клубче и постоянно тренират с едни и същи хора, повтаряйки една и съща игра (тези, които тренират изобщо). А в големите зали всички играят "кътър" на сървърите с по 20 човека на тях. Грешката на това е, че отборната игра, която седи в основата на *counter-strike* изцяло отсъства, когато на един сървър се наблъскат 20 човека (да не говорим за 40).

Ето това е нашата действителност. В България за професионални геймъри не може да се говори, защото – дори само за да се споменават подобни термини – трябва да се премине през няколко ключови момента в развитието на *esports*-а. А за да се мине през тях ни трябва едно хубаво, здраво и голямо community, трябва ви бърз интернет, трябва ни сървъри. Когато тези неща се реализират всичко друго ще дойде от самосебеси, на нас ни остава да чакаме.

Разбира се на някои не им се чакаше и те си създадоха собствени връзки в големите европейски кланове и играят играта си на световно ниво – Mr.X (SK.Insomnia), Kurmur (esu.four20) и няколко други покрай тях, но разбира се те успяха само защото техните игри (Warcraft3, Starcraft, Diablo) могат да се играят и с голям лат. Те са играли с най-добрите много преди да отидат на някой голям турнир. А за останалите – Quake-ъри, CS-ъри и Unreal-аджици остава чакането...

Slayers_boxer

Императорът на Тераните, най-бързото микро на дивия изток, страхът за всеки Starcraft играч, който иска да преуспее в световен мащаб. И всичко това е един човек, невероятният Лим Йо Хван, доста по-популярен като Slayers_boxer. За първи път се сблъсква със Starcraft през юли 1998г. Докато учи за кандидат-студентски изпити в един свой приятел. В началото той играе просто за да победи познатите си, но скоро нито те, нито техните познати, нито познатите на познатите им могат да го победят, и макар, че не успява да влезне в университета, постепенно славата на младия кореец расте. В момента, след три неуспешни опита, Лим най-накрая е приет като "специален студент" в, обърнете внимание, факултета по компютърни игри на колежа "Донг-Ах".

Ще ви спомена няколко факта, за да разберете как всъщност би трябвало да привлече един истински професионален геймър. През 2001 година Лим е спечелил 150 милиона won (корейската валута). От тях 80 милиона (\$61 000) от турнири, а останалите 70 милиона (\$53 000) от рекламната кампания на корейския производител на мишки "k-tek" (нещо като razer и Fatal 1 ty), появявания по телевизията и промоции по различни корейски гейм зали. След като компанията, която го спонсорира и неговият мениджър – Ким Йанг Джонг приберат своята част, за Лим останали "смешните" \$60 000.

Макар родителите му да не са възхитени от идеята синът им да стане професионален геймър в началото, по разбираеми причини това мнение се променя доста интензивно, когато slayers_boxer започва да печели големите пари, заедно с първото място на SBS multigame championship през декември 1999.

Но парите са само едната страна на монетата. В Корейя Lim Yo Hwan разполага със статута на знаменитост (пищаци момичета, лимузини и всички останали екстри, които идват с тази социална длъжност са налице). Само на Корейския портален сайт Даум (www.daum.net), но не ви препоръчвам да наминавате натам, освен ако не говорите езика поне на средно ниво) има над 70 фенклуба, а официалното му "on-line internet cafe" – "Lim Yo Hwan's Dropship" има над 100 000 члена. Един билет за игра с него е бил продаден за 800 000 won (\$615). А когато издал книгата си "Lim Yo Hwan's Dropship" – сборник на най-популярните му стратегии – първият тираж бил изкупен като топъл хляб само за 2 седмици.

Лим също се снима и в един корейски филм ("He мога да издържа да бъде откраден") някъде към средата на миналата година, сюжетът е умопомрачаващ – гениален програмист, който краде само за да се забавлява, един съпруг, който се хвърля срещу него, за да защити семейството си и някъде в общата боза – нашият човек. Той играе бета тестер в компания за разработка на игри, а за да е по смешно неговият

лиричен герой непрекъснато губи игри, независимо колко много тренира. На корейския сайт, на който беше публикувана информацията сравняват играта на Лим с Джим Кери в "От глупав, по-глупав".

Но господин Slayers_Boxer има какво да каже на младите ентузиастични, които искат да станат професионални геймъри. "Когато един лебед спокойно плува по езеро, той изглежда красив само защото под водата крачателата му непрекъснато шават енергично... погледнете под възхитителната външност на такъв начин на живот", казва той по типичния азиатски начин. Това, което Лим се опитва да ни каже по толкова духовен начин е, че той тренира по 10 часа на ден, "това е постоянна борба с теб самия". Само преди 3 години, когато започва кариерата си Йо Хван е с перфектно зрение, в момента той има изкривяване от 0.6 диоптъра.

Разбира се дори този гениален играч не може да се надява вечно да печели, той мисли след известно време, макар да признава, че се надява това да не се наложи скоро, да използва опита си като професионален играч, за да се включи в разработването на някоя игра, както направи небезизвестният от близкото минало – Zileas (Pillars), който го момента работи за Blizzard.

Big Bad Wolf

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

gamer's best friend!

НОВИНИ И СВАЛКИ

РЕВЮТА И ПРЕВЮТА

КОГОВОЕ

И ОЩЕ МНОГО ГРУПИ ЕКСТРИ!

Shenmue

Най-скъпата игра правена някога!

"Той ще се появи от далечна източна земя отвъд морето. Млад мъж, който тепърва ще узнае потенциала си. Този потенциал представлява сила, която може едновременно да го разруши и да реализира неговата воля. Неговата решителност ще определи съдбата му. Очаквам, молейки се, изпълненият с нещастие път, по който трябва да премине. За тази предупреждение още от древните времена съдба... утринна звезда разкрила се от катранена, черна нощ в негов единствен светлик. И така сагата започна..."

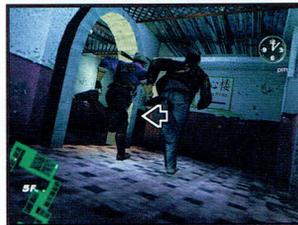
Знам, звучи доста претрупано и патетично, но става въпрос за японска игра, а те не са заразени от цинизма и критичността на западната гейм-индустрия. Думите са на Ling Sha Hua, казани са в интро на една от най-добрите игри за Sega Dreamcast и се отнасят за главния герой Ryo Hazuki. Играта се води RPG заради многобройните разговори и огромният 3D свят, из който ще пътешества Ryo, макар да има авенчър елементи като изследване, пъзели, загадки и елементи на fighting в така наречените Free Battle Modes, където главни-

рия, побираш се на скромните три диска плюс един бонус, съдържащ пълно ръководство, филмчета, информация за герои и различни други екстри. Явно замисълът на г-н Suzuki е бил да създаде нещо надхвърлящо границите на обичайното, но преждевременното падение на Sega Dreamcast е попречило да се развихри както трябва.

Историята се върти около смъртта на бащата на главния герой, или по-скоро около разследването и от Ryo. Младежът трябва да извърши своята детективска дейност из, както споменах по-нагоре огромният и невероятно реалистичен 3D свят. Табели, магазини, будки за вестници и цигари, машини за кафе и напитки, улично движение, дори Sega Saturn-а под телевизора на Ryo в къщата му, пресъздаден е един динамичен и дишащ свят. От малките селца в Япония до високите кули в Хонг Конг играта не спира никакви граници пред разследването — можеш да отидеш на всякъде, да погледнеш всичко, да заговориш и разпиташ всеки случан или не минаващ, навърташ се около тебе.

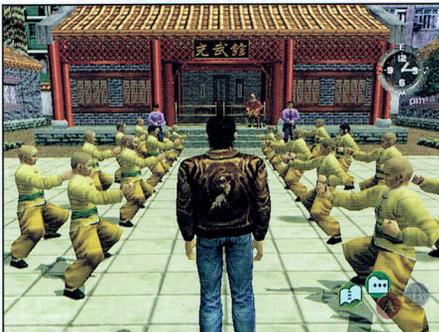
NPC-тата са повече от разнообразни: щастливо изглеждащият Том с неговото мото

"eat a hotdog and your problems will go away", неприятният, вечно говорещ Goro (не, не е онзи четириръкият от "Мортъл"-а) или сватливата Nozomi. За нещастие на почитателите на фентъзито, светът в който се подвизава героят е изцяло взет от реалността и в него няма да видите магии или фантастични зверове. Един ден в играта се равнява на двадесет и четири реални минути. През това време Ryo може да прави различни неща: да тренира в дождото на баща си, в някое друго, или в някой от парковете, да играе на аркадни автомати (включени са класики като Space Harrier и Hang on), но имай предвид, че героят ти може



ят герой демонстрира познатията си по бойни изкуства. А те, да ти кажа, са бая задълбочени, защото зед движенията на Ryo, пък и на всичко останало, намиращо се в обширният свят на Shenmue стои не кой да е, а легендарният Yu Suzuki дал на света игри като Outrun, Hang-On, Space Harrier, Ferrari F355 Challenge и внимание... сериите Virtua Fighter! Как да не го обича човек.

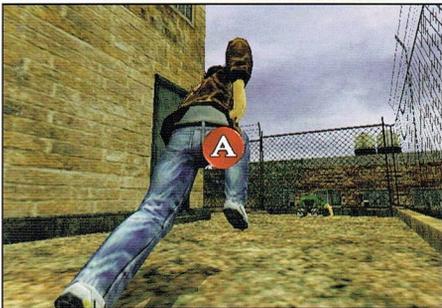
Преди да продължа искам да поясня, че това, което четеш е рево на първият (и по последни данни единствен) chapter от общо 16-те замислени части на епичната исто-



да остане без пари ако прекарваш всеки ден там, да си купува най-различни неща от магазините (главно предмети свързани с игрите Sega) или да се отдаде изцяло на авенчър частта и да открие тайнственият убиец на баща си. Чрез четвъртия диск на играта, наречен Shenmue Passport можеш да сравниш резултатите си постигнати на аркадите автомати в интернет и да участваш в класация. По време на игра ще събираш различни предмети, чието разглеждане е представено по възможно най-естествен и елегантен начин, просто Ryo хваща дадения предмет в

ръка и на играча се остава възможността да го върти с помощта на геймпада във различни посоки. Стелента на интерактивността е необичайно висока. Ако около теб има нещо за взаимодействие, на екрана се появява подсещащото "А", като понякога ще се налага да влезеш във first person mode. Виждаш ли... в тази игра можеш да влезеш в някоя стая и да докоснеш и преместиш почти всичко, което виждаш, да отваряш врати и чекмеджета, да се наведеш и да повдигнеш килима, за да погледнеш под него — какво ли не.

За игра пусната за пръв път през 28 октомври, 1999 година



Shenmue изглежда удивително добре и по отношение на геймплей изпреварва с години съвременниците си. Играта напълно заслужава (наред със Sonic Adventure 2) да получи короната за най-добра игра за Dreamcast.

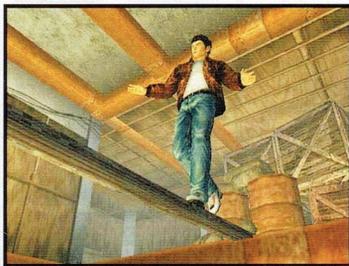
Интересен е така нареченият Quick Timer Event (QTE), представляващ добро предизвикателство за бързината на пръстите на играещия. Обикновено след филмчетата се включва QTE, в който основната ти роля е да въвеждаш изписаните на екрана команди. Оставащото време се отбелязва със beeping звук, по чиято интензивност можеш да разбереш колко време ти остава за да натиснеш определените копчета. Номера при QTE е, че те са един вид неразличими от предшестващите ги анимации, т.е. все едно участваш във интерактивен филм (нещо като Dragon Lair, но в пъти по-добро). При това повечето пъти няма да ти се наложи да изпълняваш стриктно командите и малкото допуснати грешки не влияят на положителния резултат.

Най-динамичната част от играта е т.н. Free Battle Mode, където ще се налага да побеждаваш многобройни противници, благодарение

на бойните техники, които си тренирал, научил от различни персонажи в играта и — внимание! — закупил в магазина. В основата си битките представляват интерпретация на гениалната система на Virtua Fighter — според мнозина, в това число и мен, а и главният ни редактор — една от най-добрите файтинг игри, да не каже най-добрата — с тази разлика, че няма начин да блокираш удар и да не получиш някаква щета и е най-добре да отбягваш атаките (dodge). В играта не се натрупва експиринс, всичко зависи от това колко дълго тренираш дадено движение. При определен брой повторения ставаш по-ловък, когато го правиш, и — евентуално — нанасяш повече damage. Представи си за какво става дума!

That is life, man! The fucking life!

Shenmue като цяло има само два проблема.



Единият е своеволията на камерата по време на Free Battle Mode, когато в стремежа си да покаже героя се забива зад някой предмет (подобен проблем имаше и японската версия на VF3), но който лесно се оправя чрез аналоговите контролери. Все пак на фона на цялото съвършенство и на

разходите по разработката в размер на 70 милиона долара

можеше да оправят и това.

Да, правилно си прочел, повече — 70 големи зелени, ама от най-големите. Това е най-скъпата игра в историята на гейм индустрията. Вероятно още дълго ще си остане такава. Втората след нея пак е правена в Япония, струва 15 милиона и се казва Metal Gear Solid 2. Но да не се отклоняваме.

Вторият проблем е дори по-незначителен. Няма добра синхронизация на озвучаването при не-японските версии на Shenmue, което е разбираемо и не знам дали някой на този свят е успял

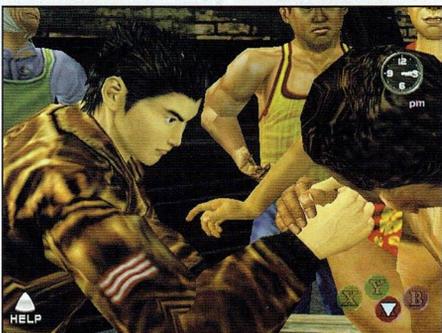
да озвучи перфектно японска игра. Твърде жалки минуси за игра, която съдържа в себе си около 300 часа геймплей и то превъртяна по бързата процедура, която на практика можеш да играеш неограничено време. Ти МОЖЕШ да ЖИВЕЕШ в този свят, по дяволите!

Още много, много може да се каже — както за атмосферата в играта, така и за всичко останало, но на тези страници — както си забелязал — не сме изчерпателни.

Ще се опитам заключението ми да прозвучи кратко и ясно, като присъда, и малкото оставици до края на статията думи да тежат по същия начин, защото повечето не мога да кажа.

Въпреки, че Shenmue е разработена за една погубена, загинала платформа и че едва ли ще дочакаме останалите 15 части на поредицата обещани от Yu Suzuki (говори се, че все пак тях ще ги има, разработени за някак от останалите платформи), това е може би най-добрата кръстоска на fighting, adventure и RPG до момента.

А историята помни не първите, а най-добрите...



Lord of The Rings TCG

Урук-Хайте ми бяха безпощадни. Ополненият ми остана само с Фродо и логично реши че няма да продължава навътре в Средната Земя засега. Положението в моя лагер също не беше розово – освен Фродо ми беше останал само Леголас на една ра̀на от смъртта. Оставаше ми само да оцелея на последната точка от пътуването на Фродо и печелех. Посегнах да изтегля карта...

The Lord of the Rings Trading Card Game (LOTR TCG) или израта с карти по епоса на Толкин "Властелинът на пръстените" е на световния пазар от 2001 година. За своите малко над две години живот тя успява да се наложи в Америка и Европа и дори в някои региони на САЩ изпреварва по продажби майката на всички trading card games – Magic: The Gathering. Картичките пресъздават почти всяко място, Вещ и персонаж, които можете да срещнете в Средната Земя. Картичките на картите са практически снимки от филмовия вариант на Толкиновото произведение. Както сами ще видите от снимките към статията, картичките изглеждат просто страхотно. Снимките са изключително качествени и някои от картичките си заслужават само заради тях. Всяка от картичките си има уникален "lore", а именно цитат от книгите на Толкин, свързан с персонажа или събитието, което картичката изобразява.



на негов Вкус и подглед. Към всяка колода обаче има известни изисквания. Тя трябва да се състои от минимум 60 карти, като в нея трябва да има равен брой Shadow карти (олицетворяващи създаванията на тъмната страна) и Free Peoples карти (олицетворяващи участниците в Загрутата и техните помощници, принадлежности и др.). С Shadow частта на колодата си пречете на своя противник да достигне последната локация (site) от пътя към Маунт Думм и целта би с тях е да убие Фродо или поне да забави противника си до толкова, че да пристигнете първи на последната локация от изралната пътека. Shadow картич-



Самата игра символизира пътуването на Фродо Бегинс и неговите спътници към Планината Думм за да унищожат Всевластния Пръстен на Саурон. Двама или повече играчи се "набъзват" по изрална пътека (съставена от различни локации в Средната Земя), като всеки си има своя собствена уникална Загруда, съставена от елфи, гжуджета, хора и др., и най-различни представителни на тъмните сили от света на Толкин – назгули, уруци, морийски орки, сауронски орки, ортански орки и т.н. Колодата на всеки играч е изграде-

тяното пътуване. Free Peoples картичките представяват различни спътници, съюзници, оръжия, артефакти и най-различни групи поддържащи карти. Освен тези два основни Вигове карти, в колодата си трябва да си имате и своя собствена изрална пътека, като само част от вашите карти с места от Средната Земя ще влязат в игра. Към тези три части на колодата Ви (на Свободните Народи, на Сянката и изралната пътека) прибавяте и един Фродо с Единствения Всевластен Пръстен.

Както и в Magic, така и в LOTR TCG има най-различни типове карти. Shadow и Free Peoples картичките се делят на различни "култури" (нещо като цветовете в Magic). Пример: има гжужешка, елфска, гондорска, роханска Free Peoples култура (по същия начин сегат нещата и при Shadow: Исенгард, Назгул, Мория и прочее). Разнообразието на картичките и различни стратемии с тях е изключително голямо. Културите досега са следните (Включвам и последното допълнение към LOTR TCG – Battle of Helm's Deep, което излиза през март 2003): Shire, Gandalf, Rohan, Gondor, Elf, Dwarf, Nazgul (Ringwraith), Isengard, Moria, Sauron, Dunland, Raider и Gollum.

Естествено картичките от една култура работят добре една с друга. Всеки един от Свободните Народи (+ Гандалф, които си има своя собствена култура) разчитат на своя стратегия за

победа. Примерно Елфите предпочитат да се оправят с проблемите от разстояние с помощта на лъковете си и разчитат на стабилен брой allies (съюзници – персонажи като Елронд и Галадриел, които помагат на Вашата Задруга, без самите те да участват активно в Задругата). Роханците пък разчитат на конете си, които ги правят Free Peoples култура, която най-често се оправя с проблемите сама, без карти от други култури, освен Фродо и неговото Жило. При Shadow картите нещата следват по подобен начин – разчитат си Shadow култури разчитат на напълно различни начини да се разправят с противниковата Задруга и да изправят Фродо в хобитския вариант на вечните ловни полета. Примерно Морийските орци разчитат на бройката – те са тукашния вариант на

Zerg-овете – много, но за това пък с малко сила. Урук-Хаите печелят благодарение на Високата си Strength (сила) показател и Възможността да нанасят по две рани като печелят битка (damage +1). Като споменаваме Урук-Хаи, не трябва да забравяме и техния покровител Саруман, който е неизменен елемент от Всяка добра Урук-Хаи страна на колода. Назулите пък разчитат на Възможността си да атакуват по два пъти на битката (fierce) и да слагат допълнителни burden-и (за това наистина след малко). Тук трябва да спомена, че Назулитите (като най-верните служители на Саурон) притежават едни от най-мощните conditions в играта. Condition-ите са карти, олицетворяващи някакво състояние, които остават и действат докато не бъдат елиминирани по някакъв начин от Free Peoples карта или премахнати по друг начин. Пример: Condition-а Black Breath на Назулската култура е карта, която се играе върху Фродо или някои от неговите

те съпътници. Този член на задругата, Върху който е изиграна тази карта не може да се лекува по никакъв начин, докато Black Breath не бъде премахнат.

Особено интересно са Взграните дадени елементи от значащата прълога. Например Пръстена и начинът, по който Фродо го "слага". Всеки път преди да започнете игра, Вие и Вашият противник (или противници) Взимате определен брой counter-и (пешки или



най-често стопинки) в ръката си и после показвате наведнъж с останалите точно колко сте взели. Този, който има най-много, получава правото първи да избере кога да почне (първи, втори, последен и т.н. в зависимост от стратегията си). Броят взети counter-и се превръща в burden-и ("мехестми") Върху Фродо и неговата крехка същност. Фродо и Сам (засега единственият друг Ringbearer) имат определена устойчивост (Фродо – 10, Сам – 5) и кога-

то броят burden-и стане колкото устойчивостта на съответния приносител на пръстена, Вие зубите изгратата. С други думи Фродо (или Сам) бива "привлечени" към тъмната страна (разбирай Саурон си казва тежката дума). Манипулацията на броя burden-и естествено дава поле за маса различни Shadow-стратегии, които правят всичко възможно за да прибавят още burden-и и Free Peoples-стратегии, при които Вие, добавяйки burden-и, получавате някакъв бонус. Самото "слагане" на Единствения си е изразява в сленго: по време на битка, ако блокирате с Фродо, имате право вместо да получите рана, да си добавите burden, тоест Вие използвате пръстена за да се "скриете" от врага. Друг подобен пример за това как дадени елементи от Властелина присъстват в играта му вариант е Огледалото на Галадриел. С неговата помощ, Вие, като Free Peoples Player можете да виждате напред в бъдеще-



мо, тоест да разкривате ръката на противника си. Въобщо начинът, по който книгата на Толкин е превърната в повече от интригуваща игра на карти е почти перфектен.

LOTR TCG е сложна игра, но не изисква Висше образование, за да усвоите основните ѝ правила. Ала истинската красота и удовлетворение от тази игра ще изпитате едва след часове и часове игра, които дори няма да усетите кога са минали. Още с първата си игра на LOTR ще усетите начина, по който играта приковава. Възможностите при игра и съставяне на колодата са почти толкова безкрайни колкото и светът на Толкин. Доколко успеете Ви са наистина добри, можете да го кажете винаги в игра. Няма две еднакви "партии" LOTR. Дори двамата с опонента Ви да сте с почти еднакви колоди, играта може да протече по коренно различен начин и за двамата ви. А ако станете наистина добри – Всяка година в Las Vegas се организира турнир по LOTR TCG с назраген фонг от 5000\$!

LOTR TCG има малко над 1000 различни карти към настоящия момент. Комбинациите с тях са изключително много за една игра, съществуваща едва от две години. Засега са планирани още към 100 карти, които би трябвало да бъдат пуснати в различни издания го края на 2004. И като си помисли човек че това е само началото и че Властелинът на Пръстените е просто една част от безкрайната Вселена на Великия Толкин...

LOTR TCG не е просто забавна Magic алтернатива. Играта е толкова проста и в същото време дълбока комплексна, че ще Ви прикове дори ако играте само с стартовите колоди. Битката за Вниманието Ви към тази статия завърши, щом стигнахте до тук. Битката за Средната Земя започва с LOTR TCG!

Никола Белев

P2P МРЕЖИ

Какво търсите в Интернет?

Някои хора търсят информация, други връзка със свои близки, трети нови познанства, а четвърти оскъдно облечени същества от противоположния пол. Но има и хора, които винаги са в крак с нещата случващи се около тях, нямат близки в чужбина, имат достатъчно приятели и не изпитват желание да воайорстват. Тези именно хора търсят храна за душата. Изкуство. Разбирай музика. Разбирай филми. На езика на новото поколение – mp3 и DivX.

Като начало малко информация:

MP3 е формат за компресиране на музикални файлове, създаден от *Motion Pictures expert Group*. Един MP3 файл е една дванадесета от големината на един CD аудио файл. Тази компресия се постига чрез премехване от файла на звуци, които човешкото ухо не може да долови. По този начин качеството на звука не се разваля, но за сметка на това обемът на информация, която трябва да бъде записана рязко спада.

DivX е горе-долу същото чудо, но за видео. Този формат е разработен на базата на MPEG-4 (да, *Motion Pictures Expert Group*) и въпреки, че все още не е официално лицензиран е може би най-разпространения в Интернет видео формат. Предимствата му са същите като на **MP3** – високо качество на образа/звука във възможно най-малък обем. Технологиата е разработена от

DivXNetwork Inc.

Тук може би трябва да споменем, че и двете технологии са подложени на сериозни критики от големите компании, разпространители на музика и филми. Проблемът е в това, че е много по-удобно да си "дръпнеш" песен, албум или филм, отколкото да си ги купиш на CD, DVD или какъвто и да е носител, спестявайки доста пари. От което разбира се въпросните компании, а между другото и музикантите, актьорите, режисьори-

те и изобщо хората на изкуството не печелят нищо. Така че, преди да продължите да четете, е добре да осъзнаете, че макар и не съвсем незаконен (както и почти никак законен) обменът на медиа по мрежата е в ущърб на хората, които са я създали.

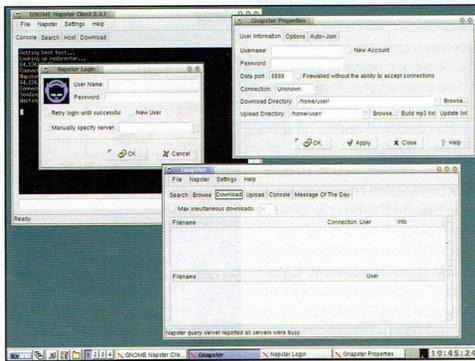
Толкова за форматите. Нека да пристъпим към съществената част. В мрежата има много сървъри, от които можете да си дръпнете музика или филм. Но безспорно най-ценният извор на редки и ценни произведения са **peer 2 peer** програмите. Тези приложения позволяват да се свържете с друг компютър и буквално да "ровите" в него за нещо, което ви интересува. Примерно най-новото парче на *Asia featuring Пантерите*. И тъй като компютрите, на които работят такива програми са много е прието да се говори за **peer 2 peer (P2P) програми**. И мрежи като цяло. Сега ще разгледаме някои от тях.

Respect to the creator!

NAPSTER беше първата появила се **P2P** мрежа. Въпреки, че вече не съществува не може да не я споменем. **Napster** е създаден през 1999 год. от тогава 17 годишния Шон Фанинг. Тази мрежа бързо се разраства и стана много популярна. За съжаление компанията Napster биде осъдена от **RIAA (Recording Industry Association of America)** – най-големия враг на **P2P** мрежите и съответно преустанови дейността си. Но в край-

на сметка младият Шон "повлече крак" и в момента се срещат на доста качествени заместители на неговия **Napster**.

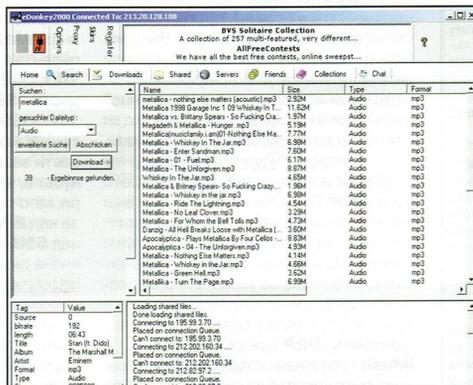
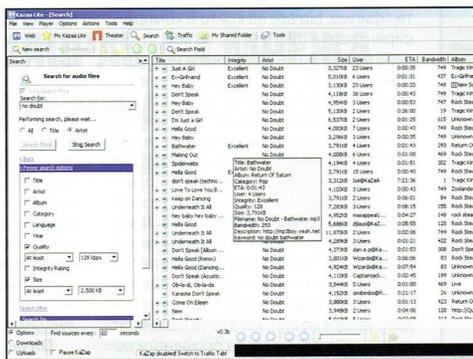
Soulseek е един от тези заместители. Програмката с големина по-малко от 3 мегабайта разчита само на един централен сървър, през който минават заявките за търсене на файлове и трансфер. Според информацията на сайта всяка минута през този сървър минават между 350 и 500 заявки, което е задоволително. Песна за инсталиране и с удобен и много опростен интерфейс тази програма е перфектна за сваляне на mp3-ки. Проблемът й е, че за разлика от някои други не поддържа трансфер едновременно от няколко места. Или с други думи, ако си харесате един файл и започнете да си го дърпате, а потребителят, на чийто компютър се намират този файл спре своя **Soulseek** вие няма да имате възможност да си довършите трансфера, докато не се появи отново същият потребител. А той може и да не се появи никога, разбира се. Другият проблем е скоростта на трансфер, която в никакъв случай не е впечатляваща. Това са причините да ви препоръчам тази програмка основно за mp3-ки, а не за филми. Хубавите неща са, че можете да си ограничите трафика, както за **download**, така и за **upload**. Или с други думи да ограничите хората, които свалят от теб до определена скорост. Това е доста полезна функция, особено за **dial-up** потребителите, които нямат много бърз интернет. Другата интересна функция е **Whishlist**-а. Това е списък, в който включвате неща, които търсите, но са доста редки. Този списък се изпраща до сървъра през определен период от време и ако има резултати те се появяват на вашата дисплей веднага. По този начин си спестявате търсенето през 10 минути на някоя година песен, само с надеждата, че някой, който я има междувременно се е появил онлайн. **Soulseek** версия за Windows можете да си



дръпнете от www.slslk.org. Говори се, че има и Linux версия, но аз не съм я виждал.

DC++ е една от големите **P2P** мрежи, организирани около идеята за множество сървъри. С тази програма всеки може да си направи собствен сървър, наречен *hub*, към който можете да се свържете. Обикновено тези сървъри са обединени около някаква идея – примерно само за траш метал или само за екшън филми. Лешото е, че доста от тях имат изисквания, за да се вържеш към тях. Примерно мрежата ти да е не по-малко от 10K/sec и да имаш достъпни за сваляне 40 GB файлове. Това не всеки може да си го позволи. Но от друга страна точно в тези мрежи можете да намерите всичко. **DC++** има удобен и приятен за очите интерфейс, който изглежда малко обръкваш, но само в началото. Основният прозорец е разделен на 3 части. След като се свържете със сървъра, който сте си харесали в горния ляв прозорец се появява кратка информация за въпросния сървър и изискванията, за да точите от него. След това там се появяват съобщенията, които потребителите, активни в момента могат да пишат. В десния прозорец виждате лист със самите потребители, като кликнете върху някое име с мишката ще видите и файловете, които в момента са достъпни от конкретния юзър. След като си изберете файл за сваляне и кликнете два пъти върху него в третият прозорец, намиращ се под другите два се показва статуса на конкретния *download*. Освен да търсите по интереси в сървърите, с **DC++** можете да търсите и конкретен файл. Програмата ви позволява също да ограничите колко потребителя и с каква скорост могат да свалят от вас. Можете да си свалите *Windows* версията на програмата и *source-a*, за да си я компилирате под Linux от <http://dcplusplus.sourceforge.net>.

iMesh е мрежа с над 40 милиона потребителя. Базира се на централен сървър, но свалянето на файл се осъществява едновременно от няколко



потребителя, което гарантира висока скорост и сигурност, че файла ще се копира. **iMesh** е програмата с може би най-удобния интерфейс. Всичко е сведено до съвсем стандартни бутони: **Connect**, **Search**, **Download**, **Chat**. За да е всичко съвсем приятно за очите от официалният сайт може да си дръпнете и *skin*-четата за програмата. В мрежата на **iMesh** може да се търсят (а и намират) освен музикални и видео файлове също софтуер, игри и изобщо всичко, което е излизало в цифров формат. Програмата е **Adware**, което означава, че от време на време ще се показват досадни *pop-up* прозорици с реклами, но това не е болка за умиране, още повече при наличието на толкова много и лесно достъпна медия. Когато търсите файлове в **iMesh** в резултатите, които ви връща програмата освен стандартните име на файла и големината изписва и **Availability**, което ви показва до колко в момента файла е достъпен за сваляне. От това може да си направите сметка колко горе-долу ще чакате докато се добиеете с любимата песен. Освен това с **iMesh**

може да търсите във вече получени резултати от предишно търсене, като с това получавате много по-конкретни и близки до вашите нужди резултати, а също така можете да сложите филтър на търсенето, за да не получавате нежелани резултати. **iMesh** е един добър избор, ако не търсите нещо наистина много рядко срещано или подредени и коректно описани албуми, а само отделни файлове. Можете да си я дръпнете от <http://www.imesh.com/>.

eDonkey2000 е друга **P2P** програма, която разчита на много сървъри. За разлика от **DC++** обаче тук не избирате към кой сървър да се свържете, а търсенето ви автоматично се извършва навсякъде. В **eDonkey** можете да търсите като в **iMesh** освен за аудио и видео, така и за софтуер и документация. Можете да задавате критерии за търсене по формат и големината на файла. Въпреки, че когато излезе **eDonkey** беше много популярна, напоследък тази мрежа се губи покрай останалите **P2P** гиганти.

Просто няма достатъчно потребители, които я използват. Това не е чудно – тя просто няма нищо ексклузивно, което да предложи. Ако все пак искате да я разгледате, можете да си я свалите от <http://www.edonkey2000.com/>.

WinMX е една програма, на която си заслужава да обърнем повече внимание. Въпреки, че мрежата ѝ е по-малка от тази на **iMesh**, да не говорим за **DC++** тази програмка предлага някои много ценни опции. Като начало това е програма, която позволява сваляне от много потребители едновременно. Ако един файл го има на 5 места, от които 2 са свободни вие можете да захватите тези двама потребителя и да телгите от тях едновременно, като другите трима стоят на опашка и ако се освободи място за сваляне от тях преди вашият *download* да е приключил се включват и там. Това вдига скоростта на сваляне наистина много. Освен това, когато търсите файл с **WinMX** в резултата се изписват големината на файла, продължителност на песен-

ХАРДУЕРНИ НОВИНИ

Наскоро на сайта <http://www.cluboc.net> се появи ревю на новия хард гъск на Seagate 120GB Barracuda Serial ATA V. Какво се бушка от името на модела мой е с капацитет 120 GB, вързва се на serial ATA интерфейс и работи на 7200 оборота. Пъншите спецификации, както и ревюто можете да прочетете от този линк:

http://www.cluboc.net/reviews/drives/hard_drives/seagate_sata/index.htm

През месец март, тази година, компанията ASUSTek Computer ще пуне на пазара нова серия на своите дънни платки ASUS. Така наречените X-Series ще са в етикета и всички ще са с вградени мрежови контролери. Доживяхме да видим дънна плоч 100S и от ASUS, да видим само как ще се държат. Първите модели, които ще излезнат на пазара са:

- P4SB-X (SiS648, с поддръжка на HyperThreading технологията);
- AT7BX-X (VIA KT400);
- P4S533-X (SiS645DX, 2 DDR + 2 SDRAM memory slots);
- P4S533-MX (mATX, SiS651, 2 DDR + 2 SDRAM memory slots);

- P4BLG-MX (mATX, Intel 845GL);
- PXP-X (Intel 845D, up to 533MHz Quad Pumped Bus; 2 DDR + 2 SDRAM memory slots).

Тази година на CeBIT в Хановър (12-19 март) канадската фирма ATI Technologies ще представи своята карта ATI Radeon 9600 RV350 DDR 256-bit. Тази карта ще поддържа DirectX9.0 чийт ъ ще работи на честота между 350 и 375MHz и ще използва 256 bit DDR, същия като на Radeon 9700 Pro.

Очаква се цената на тази карта да е около 200\$

На Intel Developer Forum беше обявено развитието на пазара на паметта за следващите 2 години. Според Intel в момента най-използваната памет е PC2100 (DDR266), а до края на годината PC2700 (DDR333) ще я задминат.

СОФТУЕРНИ НОВИНИ

В средата на месец февруари Intel забрани изпращането на SMS-и до неговата мрежа през ICQ.

Това решение е прокутувано от честите анонимни съобщения с обиден характер и изпращането на символи, които блокират мобилните телефони.

Излезе нова версия на personal Firewall програмата ZoneAlarm. Версията е 3.7.098 и поддържа проверка на шифрови подписи, автоматична проверка на прикачените файлове във вашите писма, ограничаване на трафика и още много неща. Можете да си я сваляте от този линк:

http://download.zonelabs.com/bin/free/1025_update/zaSetup_37_098.exe

Излезе нова версия на архиватора, поддържащ всички популярни формати в момента PowerArchiver. В новата версия 8.1 е подобрена функцията Drag And Drop и е оптимизирана работата на програмата. Тя работи с ZIP, CAB, LHA (LZH), TAR, TAR.GZ, TAR.BZ2, BH (BlakHole), RAR, RAR v.3.0, ARJ, ARC, ACE, ZOO, GZ и BZIP2 архиви. Може да си я гвонете от тук:

<http://fileforum.betanews.com/sendpa.php3?fid=952395111>

та/ филма, *bitrate* на който е компресиран файла (ако е mp3), от колко потребителя можете да го свалите в момента и каква скорост към интернет имат те. Програмата поддържа *resuming* дори и след рестартиране и продължава да търси откъде да сваля файла постоянно, докато не го запише на локалния ви компютър. Със сравнително лесен за научаване интерфейс е. Не колкото *Soulseek* или *iMesh*, но все пак е лесна. Има чат, ignore list и hotlist, в който можете да добавяте юзъри, за които знаете, че предлагат неща, които вие търсите, така че да бъдете уведомявани, когато те се появят онлайн. Както и другите споменати досега и *WinMX* поддържа ограничение на скоростта и броя на хората, които могат да свалят от вашето PC. Въпреки всичко това в *WinMX* няма да намерите много неща. Или поне не много редки. Всичко популярно, обаче ще можете да си изтеглите оттам за нула време. За да се сдобиеете с програмата посетете <http://www.winmx.com/>.

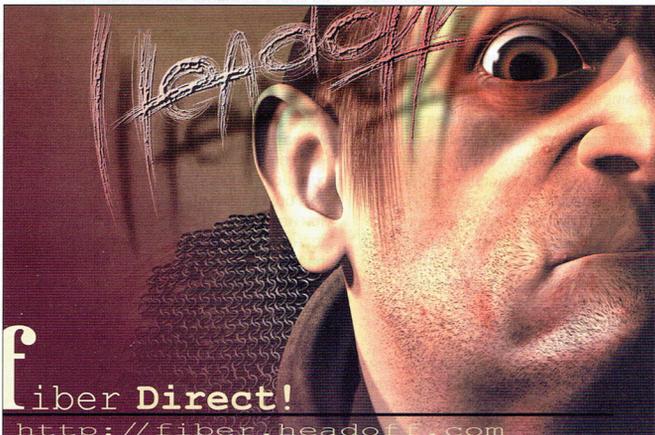
Kazaa е една от най-старите мрежи за **P2P**. Във всеки един момент в нея има активни около 4 милиона потребители, които ви осигуряват достъп до над **800 милиона** файла. Програмата е много лесна за управление, много приятна и аз лично я препоръчвам на всеки, който има интерес да сваля файлове от **P2P** мрежи. Редом с **iMesh** това е най-добрият начин да си осигурите каквото ви трябва от мрежата. Има възможност за търсене на всякакви файлове. Има вграден медия плейър, който ви позволява да прегледате файла дори и преди да се е изтегил напълно на локалния ви компютър. Можете да търсите по ред критерии като име на файл, заглавие на

песен, година на издаване, големина на файла, език и изобщо почти всичко, което се сетите. Друга много приятна функция на **Kazaa** е командата "*find more sources for download*". С други думи след като почнете "свалката" можете да си потърсите други потребители, които да присъедините към настоящия трансфер и по този начин да покачите скоростта му. **Kazaa** е *adware*, но вместо *pop-up* прозорци, които да изскачат изведнъж на десктопа ви просто в активния прозорец на програмата постоянно тече някаква реклама. Сваляте си я задължително от www.kazaa.com

Direct Connect. Нямам какво да кажа, освен да преприша няколко неща от официалният им сайт: 1 гигабайт информация (не ме питайте и аз за първи път чувам това число) = 1405002 филма = 1651910 компакт диска = 325376310 mp3-ки = 1125899906842624 байта = мрежките на **Kazaa**, **Morpheus** и **Grokster** взети заедно. Звучи ОГРОМНО. Минусът е, че е базирана на много сървъри, като почти всички имат изисквания за над **20GB** информация за обмен и над **5MB/sec.** линия към интернет. Но иначе си заслужава да се види на <http://www.neo-modus.com/>.

С тези програми ще завършим краткия си преглед. Разбира се има и други, но тези са основните, ако толкова държите, останалите ще ги откриете сами. И все пак отново да кажа: Ако ви харесва някоя песен, някой филм, някой игра или изобщо нещо – купете си ги. По този начин помагате на хората, които са създали този продукт да продължават да ви радват.

Mrak



КАК ДА СИ НАПРАВИМ МРЕЖА... В БЛОКА?

Основни правила

Напоследък стана много модерно да се правят мрежи в "домашни условия". Мрежи между съседи във входа, мрежи в блока, мрежи между няколко блока. С тази статия ще се опитам да ви кажа какви са основните неща необходими, за да си направите и вие една такава мрежа.

Като начало, разбира се ви трябва компютър. Този компютър трябва да има мрежова карта (*Network Interface Card* или *NIC*). Когато си купувате такава карта трябва да помислите за някои неща. **Първо:** На какъв слот е картата, която взимате. Не върви да си вземете *ISA* карта, а да се окаже, че дъното ви има само *PCI* слотове (не е смешно – случвало се е). **Второ:** какъв кабел ще ползвате за мрежата. Има мрежови карти за *UTP* и за *BNC* конектори, а има и такива, които поддържат и двата варианта, така наречените *Combo NIC*. Мрежовите карти могат да поддържат трансфер *10* или *100 MB/sec*. Оптималният вариант между цена и производителност за мрежова карта според мен е *Realtek*. Имат някои много добри модели, а са сравнително евтини. Ако имате повече пари ви препоръчвам да си вземете мрежова карта на **3COM**, които са най-добрите, но и доста скъпи.

Следващото нещо, което трябва да си вземете са кабели. В момента за такива малки мрежи се използват основно два типа кабели: коаксиален и *UTP*. Коаксиалният кабел поддържа мрежи до *200* метра без усилвател. С него се изграждат *BNC* мрежите. Коаксиалният кабел позволява да се свържат повече от *2* компютъра без допълнително устройство. Нещо, което с *UTP* – то не може да стане. Това става посредством специални тройни конектори, които се закачат за картата, като в единия край влиза кабела от предишния компютър, втория е закачен за вашият *NIC*, а третият продължава към следващата машина. Ако ще опъвате коаксиален кабел на открито пространство е добре да си вземете и така наречените терминатори за мрежа. Това са устройства, които се закачат между конектора и картата ви и се заземяват, за да предпазят компютъра в случая, че светкавица падне върху кабела.

От своя страна *UTP (Unshielded Twisted Pair)* кабела е по-евтиното решение за домашна мрежа. Това е кабел състоящ се от *8* медни жици усукани една около друга и всички изолирани с гумено уплътнение. То-

зи кабел поддържа до *100* метра мрежа без усилвател. Особеното при него е, че връзките на жичките вътре зависят от мрежата, която ще правите. Примерно ако ще връзвате два компютъра един с друг пряко (без междинни устройства) ви трябва *cross-linked UTP* кабел, но ако ще връзвате компютър към хъб, тогава кабелът ще си е "прав". Това вас ви интересува до толкова, че да знаете какъв кабел да си купите. Няма да ви обяснявам каква точно е схемата на закрепване на конекторите към тези кабели, защото едва ли някой от вас ще седне да си ги прави сам. Ако ще пускате мрежа с вършно трасе (в смисъл кабел, който минава на открито) с *UTP* си потърсете *STP (shielded twisted pair)* кабел. Той е същият като *UTP*, само че има по-добра изолация и може да се вземем, за да не ви светне дъното, ако удари светкавица по жицата. Въпреки, че и този кабел не е гаранция за сигурност и е хубаво да си имате терминаторче и за *UTP*, само дето не знам къде се продават такива.

Ако ще си правите *UTP* мрежа задължително ви трябва и хъб. Това е устройство, което усилва сигнала на мрежата, когато е над *100* метра и позволява връзването на повече от два компютъра. Преди да си вземете хъб трябва да знаете колко човека ще бъдат свързани към въпросната мрежа, за да си намерите хъб с достатъчно портове (порт е входът, към който се включват *RJ45* конекторът на *UTP* кабела). Хъбовете също могат да бъдат *10* или *100* мегабитови, и това е факт, който трябва да вземете под внимание, когато правите мрежата си. Като цяло *10MB/sec* са ви напълно достатъчни за игри, но ако смятате постоянно да обменяте големи файлове помежду си е по-добре да си направите *100MB/s* мрежа. Ако имате достатъчно пари е най-добре да си вземете хъб на фирмата **3COM**, които идват с доживотно гаранция и от опит знам, че нямат мърдане. Хъбовете на **D-Link**, също не са лоши.

Ако темата ви интересува пишете, ще се опитам да отговарям на въпросите ви в следващите броеве, но засега не смея да се разпрострирам повече върху темата, тъй като съм си заблудил, че само от една статия може да научи всичко необходимо и да стори някоя беля. Днес просто поставихме началото, останалото по-нататък.

И този месец на първо място по разпространение е вирусът *Klez-H*. Според месечната статистика на securityfocus.com този месец са засечени и блокирани *366,393* копия от този вирус. Това означава, че един на всеки *350* и-мейла е бил заразен. За да не пострадате обновявайте дефинициите на антивирусните си програми редовно. А ето и топ *10* на най-разпространените вируси за месец февруари:

1. Klez-H
2. Yaha-Klez2a2
3. Yaha-E
4. Sobig-A
5. BugBear-A
6. SirCam-A
7. LoveGate-C
8. CIH-1049
9. NaitH-A
10. Yaha-C

Ностат се слухове, че компанията *Roxio* ще възроди легендарният *p2p* клиент *Napster* през тази година като вълвана услуга. Според някои източници компанията в момента води преговори с редица звукозаписни компании за включване нещата издани от тях в своята програма. Естествено новият *Napster* няма да е безплатен.

От *Mailboxsoft* пуснаха официален пакет с ключове за *Windows Media Player 9.0*. С тях ще можете да пускате почти всички медия формати, когото има в момента. Можете да си ги изтеглите от официалната страница на *Mailboxsoft*.

Появи се алфа версия *Sonique2* нова разновидност на уробния медия плейър, проследява почти всички аудио формати. В тази версия са добавени „горещи бутони“, възможности за редактиране на *ID3 tag*-овете и са подобрени доста грешки. Плейъра има уробен интерфейс, поддържа skins и има връзка към аудио ресурси в мрежата. Можете да си го дрънете от този линк:

http://files.sonique.lycos.com/sonique2/s2alpha_install_030227.exe

WinGuard Pro Free v.5.2

С тази програма можете да забраните достъпа до всяка част от вашия компютър и да сложите пароли за достъп до всеки файл, който желаете. Програмката е много полезна и лесна за работа. Можете да си я дрънете оттук: <http://www.winguardpro.com/download/wgpro.exe>

Internet Cleaner v.2.8

С тази програма ще можете да заличите следете от местата, на които сте били в мрежата, както и бързо и лесно да изтриете темп директориите на *Internet Explorer* и *Windows*. Програмата изчиства *history*-но и *cookies*. Сбавее си а от тук: <http://www.softneweb.com/icleaner/ICleaner.zip>

Хората от немския сайт *Tech Channel* са успели да превъздат част от информацията, която *Windows XP* изпраща на сървърите на *Microsoft* по време на *Windows Update*.

След разваляне на данните става ясно, че най-вероятно *Windows XP* изпраща информация за всичкият софтуер, който е инсталиран на компютъра ви, а не само за произведения от *Microsoft* макар.

Засага от *Microsoft* не са компенсирали тази информация, но ако това се потвърди може да се разрази сериозен скандал.

НОВИНИ

НОВИНИ

НОВИНИ

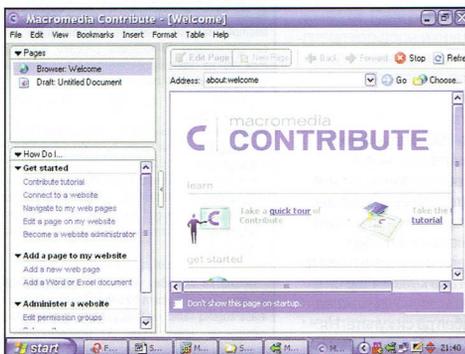
НОВИНИ

workshop.headoff.com

НОВИНИ

Macromedia Contribute

Твоят сайт – на един бутон разстояние!



Ако някога ти е идвало наум да събереш няколко другарчета и да си направите общ уебсайт, неминуемо си се сблъскал с проблема по актуализиране на информацията. Не че качването на няколко страници на сървъра представлява някаква трудност, но когато това се извършва от няколко човека, всеки от които разполага със собствени версии на страниците на сайта, нещата много бързо излизат извън контрол. Единственият начин всеки да работи с актуалната версия е преди всяка редакция страницата, която ще се редактира, да бъде ръчно свалена, а след това качена с нанесените промени. Което, както някой в Macromedia се е досетил, отнема адски много време и е крайно време да се направи програма, която извършва автоматично осъвременяването на статични уебстраници по възможно най-лесен начин.

Macromedia Contribute е именно това – програма, която позволява да се редактират уеб-страници директно върху хоста, на който се намират, без да е необходима каквато и да е ръчна намеса от страна на авторите. Достатъчно е единствено да въведете връзката към сайта и FTP акаунта, чрез който се чекват страниците. След това работата с програмата напомня на браузване с Internet Explorer, с основната разлика, че във всеки един момент може да редактирате съдържанието на разглежданата страница. Възможностите за редактиране са насочени предимно към работа с текст и елементарна обработка на таблици, а промените са представени визуално, без възможност за работа директно с HTML код. Явно, за да не се дублира с професионалния редактор Dreamweaver. Нанесените промени могат да бъдат запазени като работно копие (draft) за по-късно или да бъдат публикувани в Интернет с натискането на един-единствен бутон. Ако промяната не ти допадне или се окаже, че си допуснал грешка, по всяко време може да се върнеш към по-стара версия на редактираната страница. Проблем с тази опция е възможно ако, след нанесените от теб промени, някой друг от екипа е нанесъл свои, но това са рисковете на професията. Просто внимавай преди да унищожаш нечия работа!

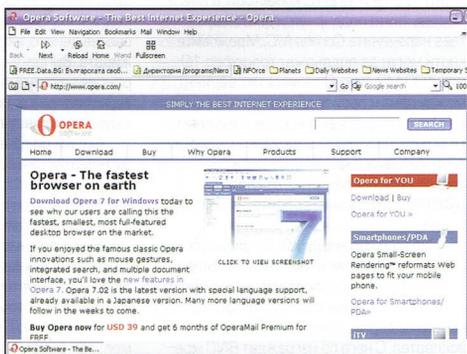
Contribute предоставя възможност не само за редактиране, но и за създаване на нови страници. Като се има в предвид ограниченията на вградения редактор, единственият начин да създаваш нова страница в сайт със сложен дизайн е да използваш предварително създаден шаблон (template), на който се наанся новият текст. Имаш въз-

можност да импортиране в HTML код Word и Excel файлове, което позволява, при наличието на тези програми, да изготвиш и сложен форматен текст, който след това да импортираш в своя сайт. Ако твоят сайт си има шеф (и в случай, че това не си ти!), който следи за всяка промяна, Contribute може да изпрати електронно писмо, което да го информира за новото съдържание на сайта. Допълнително удобство е, че Contribute интегрира в себе си bookmark-овете на Internet Explorer.

Подобно на останалите продукти от серията MX, с Contribute е истинско удоволствие да се работи. Личи си, че програмата е насочена главно към потребителите с минимални познания, а не към онези професионалисти, които залагат на Dreamweaver. Интерфейсът е изключително стилиен, семпъл и не тъй претрупан, както при останалите продукти на Macromedia. Единственото нещо, което вгорчавя изключителните впечатления, оставени от продукта, е, че той не е безплатен. Демото ще ви свърши работа в рамките на 30 дни, след което ви препоръчваме да се бръкнете в касичката, или отново да изживеете кошмара на ръчната администрация на разраснали се сайт.

Опера 7

Най-бързият браузер изостава...



Opera е емблематично име на пазара за Интернет приложения. Макар и да държи едно от последните места по разпространение, норвежият браузер е светам, при това заслужено, за най-бързият и удобен на смет. Но, както се оказа, не най-осъвременяваният. Близко година шестата версия на Opera бавно остаряваше на фона на промените при конкуренцията. Но явно за голямото чакане е имало причина, защото след няколко бета-версии точно преди месец излезе официалната, седма версия на Opera. Сега, когато четете този материал, ще е налична версия **7.02**. Голямата новост е изцяло пренаписаният рендерещият енджин на програмата, носещ кодовото название **Presto**. Благодарение на него Opera е вече напълно съвместима с последните стандарти, използвава по-малко памет и предлага още по-бързо визуализиране. Това едва ли ще трогне потребителя с достатъчно мощна машина, за да не усети разлика, но напоследък Opera насочва вниманието си напоследък към мобилни телефони и PDA, където ресурсите са кът. Интересна е възможността да преглеждате страниците така, както биха се появили на екранчето на



някой мобилен апарат.

На фона на тази радикална промяна обаче останалите подобрения като че ли имат косметична цел – налице е нов интерфейс, придобил модната напоследък лъскавина. Едва ли ще се хареса на всички. Пощенският клиент, но-сещ помпозно име **M2**, е подобрена версия на предишния опит на **Opera** в тази насока и като изключим подобрената организация на пощенски списъци, той си остава доста беден откъм възможности. Дразни обаче, че **Opera** от лидери в областта на функционалността падат дотам, че да копират неговото възможности – прехвалената функция **Wand**, с която може да запомняте паролите от уеб-формуляри е нищо друго освен точно копие на **Password Manager** от **Mozilla**.

Ако **Opera** е вашият браузер, няма причина да не преминете към новата седма версия. Бързината и стабилността са запазени. Жалко само, че в името на новия енджин всичко останало в новата версия е набързо претупано.

Mozilla 1.3b

Най-сетне филтриране на спама!



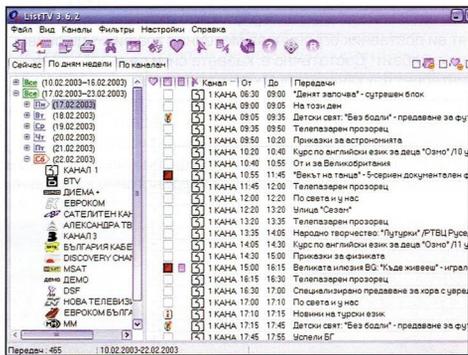
Когато група програмисти се обединяват зад идеята да пренапишат аз основи предоставения като open-source код на бившата легенда Netscape, идеята е била да се направи малък, лек браузер, който да се отличава със стабилност и лекота на използване. Идеалите обаче бързо са загърбени и към днешна дата **Mozilla** представлява 13-мегабайтов мастодонт, в който бърговете са повече от възможностите, които предлага. Независимо от това обаче **Mozilla** е първият браузер, който има собствен език за програмиране на допълнения. Благодарение на това има над 100 допълнения, които разширяват функционалността на програмата. **Mozilla** също позволява наличието на няколко профила, все с различен външен вид, настройки и *bookmarks*. Трябва да се отбележат и множеството уникални функции като блокиране на единични изображения, вградена банка за пароли и данни, с които автоматично се попълват уеб формуляри. На фона на цялото това многообразие, какво е новото във версия **1.3b**?

Първото, което отличава **Mozilla** от всички други браузери е неговият модулен характер. Благодарение на вграденния език за програмиране **XUL** възможностите на браузера могат да се разширяват далеч над възможностите предлагани от аналогичната plug-in архитектура на **Internet Explorer**.

Това, което всички фенове на **Mozilla** очакваха от новата версия, бе възможността за сортиране на спама в пощенския клиент. Тя използва **Bayesian** филтър, способен да се самообучава, което гарантира, че след продължителна работа възможностите му да сортира ненужната поща ще се подобряват. Добавена е възможност за скалиране на големи изображения в рамките на екрана подобно на **Explorer**. Профилите вече могат да се превключват по време на работа, което е голямо удобство ако използвате няколко. Най-интересното в новата версия обаче е началото на разработката на изкуствен интелект който ще извършва автоматично довършване на попълване на данни (*autocomplete*). Макар и да не е налицен в тази версия, авторите приканват всеки след известна работа да изпрати обратно файл с данни, което да подпомогне разработката.

ListTV

Ваша телевизионна гига



Казват, че прекомерното гледане на телевизия води до затъпяване на индивида и трябва да се избягва на всяка цена. Прави се, но като че ли най-доброто решение на този проблем е прекомерната работа с компютър. Запалените геймъри или Интернет сърфистите често са до такава степен вгълбени в екрана на монитора, че за телевизия (а често и други, хигиенични навици) не оставя никакво време. Когато геймърът най-сетне надигне изтощен, кръвясал поглед от играта, часовникът показва три след полунощ, а някак смъртно минава през ума спомена, че любимият филм или сериал е пропуснат. Решение и за този проблем има – прекомерното използване на електронни post-it бележки, аларми от електронен или не характер и т.н., но винаги има и по-добро решение. Благодарение на програмата **ListTV** на руснака Евгений Сверчков вече никога няма да пропуснете телевизионно предаване! **ListTV** представлява база-данни, която изтегля разписания на телевизионни програми от редица руски и български (*news.dir.bg/tv*) сайтове и представя информацията под формата на излъчвани в момента предавания, седмично разписание за всеки ден или отделно разписание за всеки канал. В програмата са включени над 256 поддържащи, включително български телевизионни канали, всеки с малко специално лого. Може да изключавате тези, които не се излъчват по вашата кабелна телевизия. Всяко предаване се класифицира автоматично по жанр в

зависимост от ключовите думи в неговото описание. Необходимо е известна ръчна настройка, понеже включените думи са на руски, но поради близостта на двата езика е възможно програмата да се справи и с българското описание. За всяко предаване може да поставите аларма, и бъдете сигурни, че няколко минути преди то да започне ще бъдете уведомени с напомняне или звукъв сигнал.

ListTV е незаменим помощник. Ако все още не сте се отказали от телевизията като забавление или имате TV тунер, вече няма да пропуснете нито едно телевизионно предаване. Единственото което се изисква от вас е да знаете руски – засега това е единственият език, поддръжан от интерфейса.

DU Meter

Точен анализ на трафика

Представете си следната ситуация. Тъкмо сте се отървали от стария си модем, чиято употреба покрай цифровите телефони заплашва да доведе семейството до банкрут, и сте си взели кабелен интернет, когато научавате, че новият ви доставчик ограничава месечния трафик – да речем, до гигабайт! Достатъчно е, казвате си, и се отдавате на интернет вакханалия, при което сваляте каквото ви падне с новата светкавична скорост. А когато краят на месеца дойде, получавате тлъста сметка за плащане. Подобни ситуации не са редки, защото контролът над изтегланата информация от Интернет по локална или кабелна мрежа е често невъзможен. Ако внимавате единствено за теглене

на големи файлове, то пропускате, че и обикновеното ежедневно сърфиране може също да доведе до голямо количество трафик. Да не говорим за програми, които скрито се възползват от връзката ви – например **Gnutella** P2P клиентите. За да се предпази от подобни ситуации, всеки потребител на интернет достъп с ограничен максимален трафик се нуждае от програмата за наблюдаване на трафика. И една от най-малките и приятни такива е именно **shareware** програмата **DU Meter**.

Независимо от семплия интерфейс, програмата предлага всички възможни екстри, от които се нуждаете. Основно, тя дава визуална информация за реално осъществявания трафик. Това ще ви помогне да идентифицирате как и кои програми използват интернет връзката и да се отървете от паразити. **Du Meter** води точен доклад за общия трафик за всеки ден, седмица или месец, като резултатите може да експортирате във вид на HTML, текст или Excel таблица. Множество аларми ви информират, когато наблизите максималния позволен трафик или ако трафика по мрежата спадне поради проблеми.

Програмата има и някои недостатъци. Тя отчита и трафика, генериран локално чрез изтегляне на локален файл през браузер или трафика на локален сървър (ако имате такъв). Това може да доведе до погрешна информация, а няма начин да се осъществи филтриране. Също внимавайте да не променят календарния ден докато **DU Meter** е включен. В моя случай това доведе до погрешни данни в доклада, а ако прескочите с година напред нищо чудно регистрирано копие на **DU Meter** да прецени, че използвате пиратски код.

Chappy

компютърен клуб

МАСКАТА

50 компютъра
Просторни помещения
Най-новите игри
Кафе-бар



Gravity Co.

Всичко, което ни заобикаля е музика...

Те са едни от най-сериозните нови попълнения на Все още неориентирано Клатушкащата се Българска музикална сцена и за разлика от много техни колеги наистина са наясно как точно би трябвало да се прави музика през 2003 година. Освен това са толкова запалени геймъри, че нямаше как да пропусна шанса да се срещна с тях, за да си поговорим за *Unreal Tournament 2003*, продажбите на Азис, четиридневният уикенд, пиратският софтуейър и – няма как – актуалният им дебютен албум *U*.

Сбрани на по кафе край една маса в офиса на *AveNew Productions*, след като надлежно информирах китариста Петър Съмналеви как точно се взимат двата пистолета със заглушителите в *Hitman 2*, се заехме да свършим и малко работа и да Ви предоставим това интервю. Приятно четене.

Опишете ми Гравити Ко. с едно изречение.

Явор: Ами това е формация с много общи идеи, която знае къде се намира в му-

зиката и в държавата си

Петър: Може да се каже, че сме хора, които постепено постигат това, което искат.

А защо точно Гравити Ко?

Петър: Ами в един момент ние си догладнахме като идеи. Това привличане между нас се има предвид в името.

Пригответе се, идва любимия ми К्लीширан Въпрос – какво е Вашето музикално послание?

Петър: Посланието е чисто емоционално. Не мога да ти кажа сега примерно "Спасете китовемел" или "Прекратете ядрените опити!". Всичките парчета сме ги правили в различно състояние и не мога да ти кажа сега конкретно какво е било то. Не сме концептуалисти.

Явор: А *U*, може би, е най-емоционалният проект, който някога някой от нас е правил. Сигурен съм в това, защото съм бил свидетел на абсолютното всички правения на парчетата и много си зависи от това в какво настроение сме.

Ясен: Ако искаш да ни разбереш просто трябва да слушаш музиката ни и тя ебентуално да успее да ти влезе под кожата. Не търси нищо друго.

Какво е усещането да свириш на една сцена със Стерео ЕмСииз? [Гравити Ко. бяха съпорт на Куповата Британска група при концерта им у нас миналата година – Бел. Snake]

Явор: Една мечта по-малко и две думи в повече: Много яко. Ти на тези хора си им купувал албумите, дори не си вярвал, че могат да дойдат в България и в един момент трябва да излезеш с тях на една сцена. Това малко те шокира.

Петър: Не сме били притеснени, опрелено. Просто една приятна тръпка.

Явор: Абе добре закриха Стерео ЕмСииз след нас...

Абе, Петре, как съчетавах работата си със Сафър Ейч [мистър Съмналеви е басист в безизве-



стната екстремна банда – бел. Snake) и отявлената си фенцизна към блага групи като Машийн Хед, Фийр Фекцъри и Суолфлай с лекция и комерсиален саунд на Гравити?

Петър: Това е позрешното схващане от страна на феновете, че ти ако се намиращ в едната крайност и задушително трябва да си идейно и емоционално свързан с нея. Аз лично като музикант смятам, че музиката е една изключително богата вселена и би било срамно да вървиш в една посока. Просто и двете неща те обогатяват по някакъв начин. На мен не ми

бел. Snake). Разкажете ми нещо по-въпроса.

Ясен: Искаше се динамична електронна музика за екшън, а ние точно на такава Вълна бяхме тогава...

Петър: Беше доста интересно. Аз преди никога не бях правил подобно нещо и се надявам и за напред да имам подобни възможности. Сега с Black Sea Studios имаме някакъв разговор, можем евентуално да правим някакъв съвместен проект. Много е интересно като видяш как се съчетават двете неща – музика и визия.

2003...

Явор: ...Serious Sam...

Петър: Hitman 2 в момента. Може би и Warcraft III, Въпреки че не съм добър. Просто ми харесва сингъл плейъра. Виж на Unreal Tournament съм готов да пробвам Всеки.

Ясен: Мдам, много е лош. Иначе стратегийки също обичаме, ама не чак толкова.

Петър: Ние споделяме с него виждането, че ако трябва да се упражнява някакъв вид мисъл пред компютъра предпочитам да правя музика. Ей за това обичам игри като Unreal Tournament – поне знаеш защо си сгнал да играеш. Щото нали знаеш за



се налага да ги съчетаваме, защото не ми представлява усилие?

Явор: В началото се чудех как не го затормозява това да работи в два стила. Аз ако трябва да правя нещо такова сигурно ще се разцепя на два и по някое време едната половина ще нагледее.

Как точно бихте искали да бъдете записани в музикалната история?

Ясен: Като една група, която е правила хубава музика.

Петър: Определено бихме искали да останем в тази история. Не сме си казвали: "Ние ще правим едн какъв си стил музика сега, защото е модерно". Правим нашата си музика и се надяваме, че ще успеем да останем на сцената.

Писали сте музиката към компютърната игра Trans [не особено успешен екшън с мекове –

Доволни ли сте от това, което се получи?

Петър: От самата игра не съм особено доволен. Може би прекалено бързо стана. Нещата се изпуснаха от контрол. Много сме доволни от музиката обаче. И не само ние.

Ясен: Интересна беше идеята на играта, концепцията беше добра и добре си я бяха реализирали хората, но малко късно излезе. Появи се малко след Mech Warrior IV, а ти знаеш какво представлява Mech Warrior като графика и като озвучаване.

А иначе геймъри ли сте?

Ясен и Петър един глас: О, да. Определено.

Явор: И аз така...

Петър: Когато успее да се побере го компютъра в студиото.

Любими игри?

Петър: На мен – Unreal Tournament

така наречените игри-гушезубки, примерно, като Baldur's Gate, дето можеш да си погубиш, примерно, шест месеца с нея.

Ясен: И хубави куестката не отказваме, Въпреки че има само два куеста, които наистина ми харесват и ги изиграх с огромен кеф – Sanitarium и The Longest Journey.

Петър: Аз наскоро пък си пуснах Space Quest IV, ако я помниш...

Ясен: Сега е излязъл Master Of Orion III – Виж това ще е хубава стратегия.

Петър: Абе сега като се замисля май най-любимата ми игра е Mech Warrior III.

А четворката?

Ясен: Абе там Вече се опорочи идеята...

Петър: Не е толкова трудно.

Ясен: В тройката, примерно, можеше някой само в единия крак да го уцелиш и той да падне, да се взриви. А сега,

ИНТЕРВЮ

примерно, колкото и да те омачкат ти си вървиш. Куцкаш, ама вървиш. **Петър:** Тройката беше много по-сложно направена. Ти нали си строил машината и си екипирал робота, разполагаш охладителни системи и така нататък. И ако си Ветеран и ти излезе някой новобранец – ми ти знаеш къде му се намира охладителната система. Само с еднa изстрел можеш да го извадиш от строя.

А на коя игра бихте искали Вие да сте написали музиката. Въпреки, че като следат блясъка В погледа на Петър, май се досещам.
Петър: Mga – Unreal Tournament 2003

А любима музика от игра?

Петър: Ами...

Ясен: На Need For Speed е хубава музиката. На Поршемо. Тя си е и най-добрата от поредицата. Аз по принцип много обичам ири с колчки. Дед карс е играта, която най-бързо е останала на компютъра ми и продължава да стои.

Петър: Те според мен трябва да я инкудирам както са на Уиндоус пасиансите и така нататък, просто трябва да има еднa Дед карс.

Ясен: Задължително.

Ще прокоментирате ли любимата на цял народ тема за пиратството?

Ясен: Абе то го има по цял свят...

Петър: Въпросът е, че трябва да възпиташ хората по този начин. Нали знаеш, че по форумите за пиратски софтуейр пише "If you liked this release, please buy it".

Ясен: Имам чувството, че хората, които кракват този софтуейр го правят именно заради това – да можеш да го погледнеш преди да го купиш. Идеята е, че някой студент, който не може да си позволи да плати \$3000 за едно Вижъл Студио, е добре да може да го дръпне, да види дали ще може да го ползва, да събере опит.

Петър: И после, ако наистина решиш, че ще изкарваш пари с дадената програма е хубаво да си я купиш. Винаги е по-добре, "щото имаш и technical support, пък и е по-лялоно. Да създадеш един софтуейр е къртковски труд и хората, които го правят си заслужават парите.

Ясен: Да кажем Келтски крале сега смятаме да си я купим. А пък и забелязвам, че за българските ири има ресепкт към нашите хора, които ги правят. Не ги качват по специализирани сайтове. И някой като тръгне да мрънка "Аре качете го това, Бел" и обикновено отговорите са от типа: "Поне нашите хора ги уважи, Бел за 30 лева, толкова еВтино я пускат"...

Петър: Ако си прекараме бърз интернет в студиото смятам да си взема

Unreal Tournament 2003 оригинален и да ги мацкам и по мрежата...

Да се върнем на групата, че Явор заспа, зоркялът. Защо пеете на английски?

Петър: Ние правим нашата си музика. Не правим българска, китайска или така нататък. Правим музика на английски, просто защото на него [сочи Явор] така по-добре му тече мисълта. Ако по-добре му течеше мисълта на китайски, щяхме да пеем на китайски.

Ясен: И самата фонетика на английски повече се връзва с пеенето, с цялостното звучене като аранжирмент, като композиция. Той за това е толкова популярен и по света английският.

Явор: Пробвали сме и на български, но не се получава това, което ни се иска.

Петър: Виж, ние не го смятаме, че това е някакъв проблем. Даже някой ме беше питал преди време какво бих направил, ако ни поканят в "СБЪСЪК" по темата "Българска музика на български срещу Българска музика на английски". Ми просто няма да участвам. Ние нямаме проблем с това на какъв език се прави музиката.

Явор: Българският език е небероятен. Казвам го напълно откровено...

Ясен: ...имаме невероятна поезия...

Явор: ...това е език, на който всеки ден говорим, без него ще сме мъртви, няма какво да си криваме душата. Но музиката е интернационално изкуство.

Това, че страшно много хора си мислят, че сте някаква чужда група рава ли ви или Ви обикна?

Ясен: В българската реалност е комплимент.

Петър: Камо ти кажат, че звучиш като българин се сещаш какво си мислят хората. Това е тъжното в цялата работа.

Какво ще ви каже за музикалната сцена у нас?

Ясен: Много работа има докато се рава.

Явор: Има групи, които ме кефят, но...

Петър: ...няма концертен живот у нас, това е проблема.

Явор: Всеки дава душа, здраве, сърце, въздух. Всичко дава само и само, за да може да има еднa гва лава в София. Би трябвало хората да те търсят под дърво и камък, за да те видят на живо, а не ти сам да търсиш някъде място, където да излезеш и да напираш лава.

Мислите ли, че у нас човек може да си изкарва парите като професионален музикант. Да получава гостатъчно, просто защото

то е кагрън и свири в добра група?

Петър: Единственият начин е да правиш аранжирменти, да пишеш песни за други хора. Иначе от продажби на албуми не можеш да правиш сериозни пари. Освен ако не си Азис, ге. Той първият две седмици доколкото съм чувал е продавал по 800 копия на ден.

Ясен: Камо всяко нещо в България в този период сега е много трудно.

Петър: Абе не трябва да мислиш само за това – сега ще изкарам албум и ще спечеля пари.

Явор: Ние правим музика заради самата музика. Вече всичко, което идва при тебе е добре дошло.

Петър: По-скоро трябва да се рагваш на неща като признание и публика...

Явор: Тези малки работи те правят истински щастлив.

А има ли нещо, заради което бихте се откарали от правенето на музика?

Петър: Ами то си е докато смъртта ни раздели.

Ясен: Няма такова нещо. От толкова малки сме били заблаген от музиката, въртяли сме плочите и лентите на родителите си, разменяли сме си снимки от стрелбищата, презалисвали сме си касетки. Това нещо остава в цял живот, не можеш да се откажеш от него.

Явор: Аз примерно, преди две години, отидох на море и си казах – някаква музика, някаква телевизия, радио, вестници. Обаче в един момент ти отиваш там, чуваш как се рабват вълните в една скала и чуваш музика. Мога да ти кажа, че всичко, което ни заобикаля е музика – от удрането на чашата в масата до клаксона на колата отвънка.

Някакви финални думи?

Петър: [Вдига гва пръста и извиква:] Мир!

Явор: Мир без война с хляб и вино!

Петър: Казваме това, което ни пита, всъщност. Това, което имаме да го кажем можеш да го чуеш от гучка.

Ясен: Абе и винуи неща имаме да си кажем, недей така. Аз искам да се леализира четиринадневният уикенд! [сгедва бурен финален смех, който бе чувственият край на това интервю]

Gravity Co. са:

Явор Захариев – Вокали и автор на текстовете

Петър Сънналиев – китара, клавишни и програминг

Стефан Попов – ударни

Ясен Филипов – бас китара, програминг

Текст: Snake
Снимки: Темелко Темелков

Тук Vs. Навън

[за и против емиграцията]

Близките

Знам, че отбавна си мечтаеш да се изнесеш от къщи, далеч от родителите, които непрестанно опяват относно съвсем човешките ти навици да се прибиращ в три часа посред нощ прегърнат от две красавици/красавици [знам че съм голям ласкател, но все пак си дал пет лева за това списание и е добре да те поощря да прогълтиш да ги дабави и за в бъдеще]. Знам, че ти е писнало от махленските ти познати, с които висите по кафетата, и си напълно наясно, че разговорите за футбол и анален секс не те обогатяват особено в интелектуално отношение. И все пак моментът, в който се откъснеш от Всичко и Всички, изразжда личното ти житейско пространство до този момент, е крайно болезнен. Колкото и голяма хора да срещнеш *отвъд* трябва да ти е прегледно ясно, че това ще си останат просто голяма хора. Старите ти приятели, хората от твоята кръв, всички, които те знаят що за зогово си и въпреки това те обичат ще си останат тук.

Любовта

Ако си стабилно влюбен, а приятелката/приятелят ти да няма възможност да замине с теб, си поставен пред много неприятен избор. И дори и да си твърдо убеден, че това е просто *поредната* ти връзка [което значи, че си ебати сънята; ти не ме гледай к'ви ги писах миналия път, няма само на лошо да се учиш от мен] пробвай да го обясниш на същото си, което ще се превърне в черна дупка в секундата когато се озвоши на – примерно – един океан разстояние от половинката си. Имай предвид, че дори Съвбата да е била отредила това да е най-каллабата връзка в живота ти, никога няма да го *унаеси*. И до края на дните ти ще те слокдри мислята, че може би си изтвърдал жената/мъжа на живота си заради някаква си кариера.

Жените

Ако не си бил в чужбина, е твърде вероятно обяснението колко невероятно красиви са българките да ти се струват като поредния патриотичен лозунг. Ти в края на краищата си спомняш прекрасно Косматама Мима, която – благодарих ежедневни на Господа по въпроса – не си виждал от абсурденския си бал и по-конкретно от момента, когато девойката тръгна да прави стриптизъ, а ти изпадна в триднешна кома при гледката. В момента, в който прекрочиш в бленуваната Западна Европа или в САЩ обаче с ужас ще установиш, че там Мима е можеа да стане манекенка. Няма да забравя как цял да презвизикам серия от Веркини катастрофи в Германия, когато се разходих по Берлинските улици с едно мое гадже, което по личните ми критерии не беше нищо особено, но по неговото ъ беше под 50 килограма, а дулата еплатор присъстваше редовно в речника ъ. Та мислята ми беше, че ако в ранна детска възраст си изпитвал някакъв странен еротичен трепет, докато си минавал покрай клетката на хилопотамите, идеята да си намериш гадже зад граница несъмнено ще те очарова.

Ти си млад, Бъдещето е пред теб с безкрайните си възможности.

Но на разкрилия се кръстопът, в едно твърде неприятно и мрачно разклонение, се крие тесен и мирнеш на мухъл панелен апартамент с прашни пергета, изпокъсани тапети, обезоръжаващо празен хладилник и две хлапета с крайно сомалийски вид, които те гледат с обвинителен поглед. Няма какво да се лъжем, положението в милата ни родина *никак не е розово и като гледам накъде сме се запътили порозвяването ми се вижда*

все по-реална бъдеща алтернатива. И често пъти срещу шансовете ти за едно по-спокойно и сигурно битие, за кариера, отговаряща на талантите и желанията ти, се възправя единичният гол патриотизъм. Предполагам поне веднъж в живота си си обмислял идеята да прекрочиш оная комбинация от чертички и точки, обозначаваща пределите на отечеството ни по картите.

И може би никога да не се върнеш отново. Знам също, че на съседната страна ще прочетеш някои неоспорими факти, които да те убеят категорично, че думата "България" в графата "Гражданство" на личната ти карта е камък на шията ти и той може да те поведе само в една посока, когато погледнеш в океана на живота. Аз обаче съм на малко по-различно мнение. Не смятам да ти развиям трибагренци или да ти поднасям Библия с нож и пистолет, връз която да се къннеш във вярност на тази страна с неясно бъдеще. Просто ще ти припомня някои неща. Ще споделя с теб причините, поради които аз лично смятам да остана тук. Дори и с риск да пропием младостта си и след години да роня създи над Диговата половина на този Версус...

Мъжете

Да не пропускаме и любимите ни четателки. Предвид горната графа най-вероятно вече си започнала да стъпаш куфарите си, за да отидеш на място, където Всички съществат от мъжки пол ще те боготворят. Не си давай чак толкова зор. Длъжен съм да те предупредя, че това толкова очарователно в началото боготворене ще ти писне до смърт за по-малко от месец. Ще ти писне от обожанието в мъжките погледи и неприкритата омраза в женските. По някое време ще искаш да можеш да си извадиш цизара без в същия момент към теб да се насочат десет запалки. Пък и ако си по-срамежливица ежедневните предложения за секс в твоята мекс може леко да ти притесняват.

Кариерата

Добре де, знам че на запад имаш възможност да реализираш госта по-пълноценно възможностите си. Имай си обаче едно на ум, че в очите на хората там ти винаги ще останеш емигрант, при това от страна на крайно неприятна слаба. И какво ще ти правши многомо пари ето че ти печелиш, ако смяташ да се причислиш към оная огромна маса западняци, чието основно забавление е вечер е да се мъчат с фастфуд през телевизора!

Свобогата

Колкото и да ти се иска да мислиш за себе си като за човек, интелигентен и извънредно културен човек, ще ти е нужен само един досег със западната култура, за да установиш що за проstack си всъщност. Знам, че шибаният ни живот тук ни е възпитал по крайно погрешен начин, но неприятният факт е, че ти *вече* си възпитан така и несъмнено ще съществува съвсем моралната забрана да не плюеш по ушите като директна атака върху личната си свобода. Може и да не живеем особено добре, но поне си правим каквото си искаме, дявол да го вземе. Винаги съм считал за доста ограничено схващането, че с "Бай Ганьо" Алеко поресити кришкулува българската простотия. Защото наред с кришкулката има и един несъмнен нюанс на авторова възхита към способността на героя му да бъде себе си, Въпреки Всичко. И да не се срамува от това. Е, смееш ли да признаеш открито деструктивността си български манталитет и да го възвратиш срещу западната култура?

Атмосферата

Нужно ли е да обяснявам защо? Визирайки стария виц за глоситите – с тичане на времето, прекарано там ронистият зъб за започне да ти липсва безумно много по някое време. И каквото и да постигнеш там, никога няма да се отпървеш от усещането, че просто не си си на мястото, че си едно нещастно малко парченце от пъзела на живота насилино да пасне на грешна позиция. Сори. Тук ти е мястото.

Ту си стар. Безкрайните някога възможности са се svelи до една единствена – крайна. Да се превърнеш в съставна част от порциона на червевите. Нямаш бъдеще, имаш само минало. Имаш ли наистина? Скоро Съдбата ще сложи в последната точка В кратката ти история. Дошло е време за равностметка. Седши В орфаня, продънен фотьойл, приел за последните двасетина години формите на седящиците на частите, предъвкваш бавно филията хляб с надеждата да я оплончиш достатъчно, за да я преглътнеш полесно. Когато ти писне лигавенето прокарваш залька с гълтка айрянсци – приготвен от киселото маяко, задушено с последните стотинки на мизерната ти пенсия. Поглеждаш към снимките на децата, които не са край теб. Да, те, слава богу, вече не са тук. Махнаха се, избягаха, напуснаха. Спасиха са се. Навън, в чужбина. Оказаха са се по-умни от теб, имаха куража, които никога не ти достига. И отговорността пред собствените си деца – твояте внуци. Те поне ще живеят нормален човешки живот.

А ако не беше се случило така, ако малодушието ти ти бе обрело на съществуване като твое. Какво би направил тогава, как би се чувствал? Би ли продал душата си, за да върнеш колелото на времето? Признай си, години наред ти прикриваше липсата на смелост зад високопарен патриотизъм, но сега... Сега вече няма кого да излъжеш, освен отново себе си...

Смон! Смон! Смон! Това е само сън. Кошмар. Ти си още много млад. Бъдещето е пред теб, с безкрайните си възможности. Точно сега трябва да вземеш правилното решение и аз ще ти помогна...

Близките

Те са онзи емоционален баласт, който е идеалното оправдание срещу всяко смело решение. Истината е, че ако са ти близки, ще те подкрепят.

Приятелите? Тази дума напоследък се поизпразни откъм съдържание в нашия татковина. Примири се с факта, че тук все пак тежката чергата към себе си и приятели трудно можеш да имаш. Само познати. С такива можеш да се сбодиеш и зад граница. Още повече, че вероятността българите, които срещнеш там да са по-близки до твоята емоционалност и дух е много по-голяма. Разговорите за футбол и анализ секс, при положение, че нито едното, нито другото тук е на ниво, едва ли ще ти липсват толкова. Пък и емиграцията не означава непременно изгнание. Винаги можеш да се върнеш за малко освежаваща простотия. Поне самите тишките билети лесно ще си ги позволиш.

Любовта

Ех, любовта. Все нея тикаме напред, когато ни изнася. Що по-добре да не си говорим за здравеопазване, социални осигуровки, жизнен стандарт, че дори за качество и чистота на публичните домове, ами за любов? Добре де, нека да е за любов. То дори няма какво толкова да му говорим, Всъщност. Ако е Истинската тя няма да се спре пред словосъчетания като "няма възможност". За истинската любов океанът е като локва. За останалите любови и локвата може да е океан. И това, мисля, решава всичко в тази графа.

Жените

Единственото нещо, след няколкоко години типа, често приятелство имам частцето да споделим – това се отнася персонално за мен разбира се, съмнявам се и ти да имаш такива – което ще призная като безспорно голям плюс в полза на оставането ми тук са жените. Често си мисля, че ако започнем да ги изнасяме – някои по-предприемчиви вече го правят, впрочем – България не само ще си плати дълговете, но и ще се превърне в аналог на арабско емство. Във... това прозвуча доста сексистки, моите извинения към дамците. Все пак поразителна връстничките си – стига да са достатъчно зрели, за да мислят по въпроса – колко от тях си мечтаят за богатия чужденец, който ще ги отведе от мизерната тук, за да ги направи кралици навън. Женци! По дяволите, жени има навсякъде, да не споменаваме, че някои от най-вървоопасните расови комбинации, каквито са евроазиатките и мулатките едва ли можеш да ги срещнеш по нашестките... ох, щях да се изкуша да кажа – калдъръмени – улици...

Мъжете

Абе, което си въртиш – върно си е. Мъжете на запад, като цяло, са или културни лигвични, или неважи пропации, или ступени карриеристи. Муахаха... Ами напълно за това са и българите, напуснали пределите на държавата.

Карриерата

Кое е по-добре, се питам: да се тулаш патриотично в гърдите, чуждейки се своевременно как да изведеш гажето си на вечеря, без да банкрутиращ – и така цял живот, или да запретнеш ръкаби навън и да докажеш

на самодоволните загници, че думата емигрант един ден може да им зазвучи като шеф? Какво то и да си говорим, дори да имаш желание да работиш и да се реализираш В милата ни родина, условията за това са толкова нищожни, че почти се покриват с вероятността за шестцици от тотото. Ако има нещо безспорно, то е, че 99% от напусащите страната го правят защото навън могат да реализират заложибите и талантите си. В крайна сметка, човек оставя след себе си единствено децата си. Стига да му бъде позволено или поне да му бъдат създадени условия да постигне нещо.

Свободата

Да бе, Алеко направо му се е кървел на Бай Ганьо. Проблемът обаче е, че гнес ние – обикновените хора В България – можем да сме байганьовци само В тесните рамки на поведенческия модел. Истинските байганьовци се вихрят по върховете. Политици, ченгета, мутри, новобогаташи – това са тези, които правят каквото си искат. И именно това, според мене е тазлайна, или да си го кажем по нашенски – тънката нишка, която се прокарва В цялото произведение на Алеко – безнаказаността култивира безочие. В крайна сметка Бай Ганьо го доказа като уби създадения си. Свободата винаги върви ръка за ръка с правата. Какви права имаме ние? И какво значи свобода, когато законът ти забранява да се пазих от престъпниците. А ако не дай си боже го направих, вероятността да се окажеш зад решетките е осезателна като острие на лезопина. В шашпите поне можеш да потърсиш с пушката третото око на всеки, осмелел се да тършува из дома ти неканен и да излезе от съдебната зала с присьда убиство при самозащита. В цивилизования свят понятието "полицейски произвол" не съществува. Ченгетата ти зговорят на "сър", дори да излизаш на четири крака и миришеш на бъчва зад волана на колата. Права! За това си говорим. Тук ние имаме предимно задължения. Да се чуи човек, как млаг човек на 18-20 години може да е толкова задължен да една връждава, която не му е дала почти нищо. О, да аз съм зот-то да изправа запаната цивилизованост срещу произвола. Повалявай ма.

Атмосферата

Смятам, че българинът трябва да е космополитен. Да види свят, други култури, да обобати себе си. Вкоренен на едно място, съдбата ти е рано или късно да се превърнеш В чорб. Граждани на света, такива трябва да сме и таква да е мисленето ни. Да захвърлим околните на ограничения Балкански манталитет, запазвайки ценното от народоспихологията и културното ни наследство и допълвайки го с всичко онова, което си струва да бъде възприето откън – за да се завърнем един ден по-полезни и за себе си, и за близките си, и за роднатата си.

Следане на филми това няма да стане. Така че, човече... дигай си загника, мястото ти не е тук.

Хвани ме ако можеш

[Catch Me If You Can]

Жанр: екшън-комедия с драматични елементи

Участниците: Леонардо ДиКаприо, Том Хенкс, Кристофър Уокън, Мартин Шийн

Режисьор: Стивън Спилбърг

Сценарист: Джеф Нейтънсън (*Час пик 2*, *Скорост 2*), по романа на Франк Абигнейл Джуниър и Стан Рединг

Оператор: Януш Камински

Музика: Джон Уилямс

Официален сайт:
<http://www.dreamworks.com/catchthem/>

Историята: Филмът разказва истинската история на един от най-големите самоуки фалшификатори в американската история – Франк Абигнейл Джуниър (ДиКаприо), който в крехка юношеска възраст успява да откъсне от държавата четири милиона долара. Загачата да го предаде на правосъдието ляга връз замлъстяващите плещи на агент от ФБР (Хенкс, разбира се), който по някое време започва да приема гонимбата на малолетния престъпник твърде лично.

Похвалите:

След като не успява да привлече за режисьори на проекта си – последователно – Дейвид Финчър, Кемърън Кроу и Ласе Халстрём маестро Спилбърг, който първоначално искал да бъде само продуцент на проекта, почиства от режисьорското си столче антиутопичните сайбърпънк остатъци от *Изкуствен интелект* и *Специален доклад*, възвръща тежко и решава да си припомни как точно се снимаше приключенска комедия. Резултатът би могъл да бъде генерален, ако не бяха няколкото неща, упоменати в долната графа. Във всеки случай обаче не може да се отрече, че *Хвани ме ако можеш* се представя блестящо поне по няколко параграфа:

Изключително съвръжна режисура на Спилбърг, който утилно остава фокуса на филма върху актьорите си наместо да привлича вниманието на зрителите върху обичайните си визуални трикове.

Въпросните актьори се отплащат на талантливия си диригент с някои от най-добрите си роли изобщо. Дори аз не мога да отрека, че крайно ненавистният ми Лео ДиКаприо прави най-добрата си роля от *Гилбърт Грейп* насам, като Спилбърг е успял да ополозвори по крайно удачен начин иначе досадната истеричност в играта му. Том Хенкс се връща към свежето комично начало от зората на кариерата си, когато – честно казано – всички ние го харесваме доста повече отколкото когато започна да играе мрачни военни, тръзнали да спасяват Мат Деймън или мрачни астронавти, тръзнали да спасяват Бил Пакстън от стомашното му разстройство или каквото там го знетеше в *Аполо 13*. От *Форест Гъмп* насам Хенкс не се е сливал толкова перфектно с ролята си. Няма друг актьор, който би могъл да изиграе мрачния и лишен от каквото и да е чувство за хумор агент Хенриатс по толкова забавен начин. Да не забравяме и Уокън, ех, Уокън. Оскарът ще бъде съвсем заслужено възнаградение за тази му поредна гениална екранна проява.

Историята – Въпреки, че ще я критикувам след малко – се отличава с много интересен баланс между забавната несериозност и драматизма, Въпреки че най-добрите

сценарни моменти са разположени изцяло в комичната част на скалата. Но пък никой не може да отрече, че въпросните пикови моменти са – ще ме прощаваш – култови до полула. Отпадна не бях чувал аподисменту в киносалон.

Критикуйте:

Хвърли един безглъз поглед какво е натворил сценариста при предишните си заставания зад пишещата машина и си прави изводите. *Хвани ме ако можеш* твърде често е досадно муген и дори откровенно безсмислен, а дори и най-великати каст не може да го спаси от безобразната му и с нищо немотивирана продължителност от 141 минути.

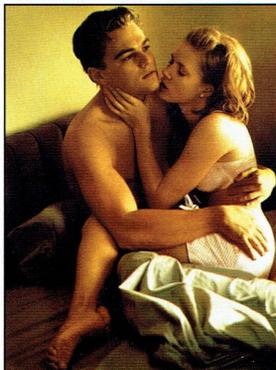
Освен това няма как да не се погразним от факта, че колкото и добре да играе Лео, гадното хлапче за пореден път ни е представено като ултимативен секс-символ, в когото да се влюбят до полула 90% от жените в кастинг-листата. *Хвани ме ако можеш* остава впечатлението по-скоро за тийн-фик, предназначен на малолетните фенки на ДиКаприо, отколкото за сериозен филм на Спилбърг. Не напрасно едни от първите отзиви за филма по форумите бяха в стил "Leo, you can catch me anytime" подгисани от същества с никове като Sweet girl, да си имаме уважението.

Змиюски откровения:

Ако някога успя да се отърся от обичайните си разсъждения относно това колко по-добър би могъл да бъде даден филм, е твърде вероятно да започна да се забавлявам повече в салона. И все пак точно този филм наистина би могъл да бъде много по-добър.

Оценка: 7,5/10

Snake



Път към отмъщение

[Road To Perdition]

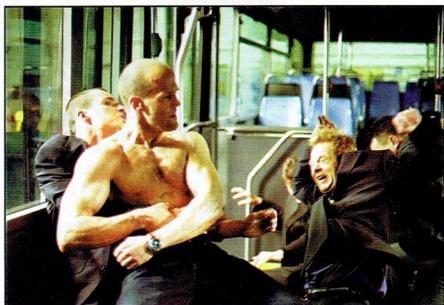


Пет номинации за Оскар. Втори сериозен филм на Сам Мендес, режисьорът на гениалните *Американски Прелести*. Том Хенкс, Пол Нюман и Джуд Лоу, Възравили талантните си в един титаничен актьорски дуел. Слухове, че това всъщност е най-добрата гангстерска драма на всички времена, която ще постави *Кръстникът* в малкото си джобче, точно до златния часовник с верижка... *Път към отмъщение* завихри около себе си такъв Водовертеж на претепно очакване, че беше повече от нормално сам да се удави в него. Не че филмът не е великолепно заснет и виртуозно отигран, не че идеята, залегнала в основата му, е лоша, но просто нещо му липсва. Няма я онази неуловима подправка (налучена отново, явно) карача съзлите ти да потекат. Подправка, агски необходима за качествената драма. Филмът на Мендес е прекалено визуален, титулярите се опитват да се надират твърде активно... в нито един момент не ме нагласна усещането, че това е филм, при това филм, който още в самия си замисъл е забъркан от оскаррови съставки. Любима за американците Водеща тема (стабилните семейни взаимоотношения - любовта между бащи и синове, натикана ни в очите още в тал-лайните - "Всеки баща е герой за сина си", нали помните), любим титуляр (Хенкс), спираци дъха сцени (престрелката в дъжда, примерно) и един до толкова клиширано-драматичен финал, че просто отказвай категорично да се натъжиш от него. Път към отмъщение е перфектен филм, наистина. Проблемът е, че дори и за секунда няма да повярваш на ставащото на екрана и наместо да съпребиваш разни неща с героите, както си му е ред, ще се чувстваш като на изложба.

Оценка: 7/10

Транспортер

[Transporter]



Ако раздаваха Оскари за куулнес Джейсън "Турчина-от-Гепи" Стейтъм несъмнено щеше да отнесе една статуетчица за ролята си на елитен куриер с военно минало и престъпни настояще. За съжаление това май е единственото хубаво нещо, което може да се каже за актуалния екшън "Транспортер". Някой най-сетне трябва да обясни на обявения за стожер на европейското комерсиално кино Люк Бесон, че да пишеш сценарий не е като да чукаш Мила Йовович. Този филм има невероятен потенциал и можеше да стане култов с малко повече усилия, каквито очевидно не са вложени в случая. Понастоящем "Транспортер" прилича на хаотично превключване на телевизионни канали – започва като реклама на BMW и завършва като социален репортаж по CNN. По средата си имаме един кечаджийски бой в машинно масло. Жалко.

Оценка: 5/10 (8.5/10 - според останалите читатели)

Срок за Влюбване

[Two Weeks Notice]

Докато се прозявах шумно в кинозалона единственият въпрос, който ме тормозеше е – американците наистина ли са толкова тъпи, че да са склонни да зарежат многомилионно състояние заради жена с гаден характер, голям гъз и малки цици или тези филми ги правят нарочно, за да заблудят иракчаните и да им притърпят вниманието. Във Всеки случай, ако ти се гледа филм, в който Сандра Бюлок се чути къде точно да се изсере настред едно зардърстване на магистралата, а Хю Грант се чути какво изобщо се очаква от него, при положение, че никой не му е написал роля – желая ти приятно гледане.

Оценка: 2/10

Петзвезден романс

[Maid In Manhattan]

Като си говорим за голям гъз и малки цици, е редно да споменем и по-редния много тъп филм с Дженифър Лопес, не мислиш ли? Хотелска камериерка се влюбва в синедикат за сенатор (Ралф Файенс, който направо си подритва трудовата книжка) и в края на краищата се жени за него. Ей такива глупости. Винаги култовите подвържачи актьори Станли Тучи и Боб Хоскинс се опитват да поиграт поне мъничко, но режисьора ги забелязва, плесва им по един шамар и ги праща наказани в ъгъла до края на продукцията. Ако в този филм изобщо има нещо хубаво то това е невероятната музика на любимия на мен и на Земекс композитор Алан Силвестри.

Оценка: 3/10

От Русия с любов [Birthday Girl]



Доста малоумна комедия с романтични елементи, която обаче си струва. Всяка стотинка от наема заради възможността да чуеш как Никол Кидман, Венсан Касел и Матео Касовиц говорят на руски. Така и така си го взел, можеш да хвърлиш едно око и на секс сцените с Никол, то няма лошо...

[VHS]

Бяхме Войници [We Were Soldiers]



Великолепно заснет и отигран Военен екшън с винаги непохватния Мел Гибсън. Камо бонус идва практическикото отсъствие на повечето патриотични клишета и толкова плътна уор-атмосфера, че с шестдневна картмечница да я режеш.

[VHS/DVD]

Трите хикса [XXX]



Някакъв елитен таен агент бива очистиен на концерт на Рамщайн (няма майтап), което навежда хората от съответното управление на мисълта, че имат спешната нужда от яхля и зологлав Вин Дизълъ, който да вземе и да очисти собственооръчно цялото световно зло. Нещо, което очевидно не успява да направи, защото скоро ще има и Втората серия. Иначе филмът е тълп колкото си искаш. По-добре Бонг.

[VHS/DVD]

Новини:

След като се размина с нашарения с паяжинки спадърменов костюм, Леонардо ДиКаприо има съвсем реалния шанс да облече тежката метална броня на друг небезизвестен комиксов герой – Iron Man. Лео все още не е поканен официално за ролята на Борещия се с престъпността милиардер Тони Старк, но продуцентите твърдят, че ще направят Всичко Възможно, за да го привлекат за проекта си. "Абе някой сигурен ли е, че той изобщо може да си пусне мустаци?!" беше един от първите коментари в IGN, когато новината бе публикувана.

Камо си говорим за комикси не можем да пропуснем и очакваната екранизация на Ghost Rider. Миналата година проектът звучеше крайно обещаващо – режисурата прибавяше да поеме Стивън Норингтън (Блейд), сценарият беше на Дейвид Гоър, а за главната роля беше предвиден Никълъс Кейдж. Нещата обаче не отиват на добре – Ник явно ще бъде заместен от Кийфър Съвделанг, а твърде бруталният сценарий на Гоър ще бъде пренаписан от Шейн Салерно (Шафт), за да може филмът да е подходящ за детската аудитория.

Снимките на Хари Потър и затворника от Азабан вече започнаха. Новите изпълнения в каста са Великия Гари Олманд като затворника Сиръс Блек, Дейвид Тюлс (Сърцето на дракона) като професор Лупин, Тимъти Спал (Мъдростта на крокодилите) като Питър Петузрю и Макиъл Тембън (Слиши Холоу, Вътрешен новек) като професор Дъмбълдор, на мястото на починалия Ричард Харис.

Лукас Филм и Картуун Нетуърк обявиха, че ще си сътрудничат в създаването на анимационен сериал със заглавие Star Wars: Clone Wars (шо да измисляме ново заглавие в края на краищата, като си имаме едно достатъчно тълпо звучащо?!). Главен аниматор на проекта ще бъде Дженедеу Тартаковски, създателят на Dexter's Laboratory и Samurai Jack. Епизодите ще бъдат с времетраене около три минути и ще запълват дупките между други предавания на известния тв-канал за анимация.

Играма на Gamers' Workshop и Sunny Films:

Спечелилите от играма ни в миналия брой са:
ИВБО а.к.а Crusader [crusader@abv.bg] – алкохолна манерка на Shanghai Knights
ИВБО ПловБ Sained [info@sained.orbitel.bg] – многофункционална чанта на Treasure Planet
Lurker [lurker@gbg.bg] – менциска на The Sum Of All Fears
Правилният отговор беше кръг от камъни около отбора на кладенеца, а самият въпрос, както много от вас се оплакаха, беше елементарен. Ето ви нещо по-предизвикателно:
Кои са четирите филма с участието на Том Хенкс, продуцирани от Стивън Спилбърг?

Кей Пакс / Местни новини [K-Pax / The Shipping News]



Ти изобщо гледал ли си лош филм с Кейвин Спейси? Марш Веднага към видеотека, за да си преговориш – или не дай си боже – да видиш за първи път гва невероятно дълбоки, смислени и блестящо изиграни произведения на седмото изкуство, натоварени с доста повече подтекстови послания, отколкото предполагат сюжетите им.

[VHS/DVD]

Извънземното [E.T. 20th Anniversary]



Винаги е добре да си преговориш един от най-добрите филми в историята на киното. Въпреки че преиздаването юбилейно издание предлага повече цензура, отколкото нови визуални радости.

[VHS/DVD]

Маркъс [About A Boy]



Да, наистина, предава ти се уникалния шанс да видиш хубав филм с Хю Грант. По роман на Ник Хорнби, който сътвори и чудесния Момичета от класа.

[VHS/DVD]

Snake

Музика

Нови албуми

Gravity Co. – U

Никога не съм бил особено влюбен в електронния саунд, но няма как да не отчета неоспоримия факт, че U на Gravity Co. е един от най-интелигентните български албуми в последно време. Момчетата често биват бъркани с чужденци, колкото заради англоезичните им текстове, толкова и поради неприятната родна тенденция всичко качествено да бъде определяно като западно. От дебютния им албум буквално струи професионализъм – като се започне от перфектния саунд и се стигне до крайно стилияния дизайн на диска и добрата визия на клиповете им, въртящи се по музикалните ни канали. Няма как да пропусна да спомена и факта, че с U Gravity Co. озавиха класациите за техно музика в категориите Най-популярен албум и Най-популярна група на сайта Listen.com. А когато някой бива преплочен пред Orbital и Leftfield е добре да му обрнеш внимание най-малкото от обща култура.

Stereo MCs – Retroactive

12 години на сцената, пет албума. Време беше и за бест оф-а. Емо то и него. Ако имате желание да се запознавате с творчеството на Stereo MCs, сега е моментът. Повечето от песните, включени в Retroactive, са в техните оригинални версии; изключение прави ремиксът на Lost In Music, издаден през 1990 година.

Music From And Inspired By The Motion Picture 8 mile

Едва приключи с преброяването на приходите от последния си албум The Eminem Show (всест милиона продадени копия не са шега работата) мистър Слим Шейди отново се цели във върховете на класациите със саундтрака към първия си сериозен филм Осмата миля. Всъщност Еминем има само три нови песни в албума, като остатъкът от плейлистата е запълнен от други хип хоп звезди – основно на щат към собствеността му лейбъл Шейди Рекърдс. Еминем твърди, че се е опитал да се превъплати в героя си от филма и да пише музиката и текстовете на новите си песни от негова гледна точка. Коемо значи, че злото му алтер его Слим Шей-

ди е във Временна ваканция, а русият момък е позагърбил черния ироничен хумор и го е ударил на по-сериозни и лирични неща. Жалко.

Stratovarius – Elements Pt. 1

Олдскул мелодик метъл, перфектен до последното китарно акорче. Stratovarius се завръщат във Висшата лига след 8-годишната почивка, на която се бяха отдали. При това – за мое огромно облекчение, 'щото се бях попритеснил след колебливия Influx – ни представят най-добрия албум в кариерата си го момента. Бърз, изненадващо тежък и крайно ивеен - Elements Pt. 1 е нещото, което заслжително трябва да присъства в колекцията ти, ако си нагаш по такава музика.

Anthrax – We've Come For You All

Дъртите метали още помниш с умилението голямата четворка на американския траш, съставена от Anthrax, Metallica, Slayer и Megadeth. И с присърбие трябва да отбележа, че днес май единствено развитието на Slayer продължава в правилната посока, да са ни живи и здрави. Megadeth се разпадна, Metallica завиха рязко встрапи от траша, а според много хора и от метъла изобщо, а Anthrax...

ами Anthrax уж останяха верни на себе си, но онази невероятна енергия, онзи уникален бунтарски дух, който ги накара да заместят кожешите униформи с бермуди и да смесят рап с метъл (Bring The Noise с Public Enemy, помниш предпологам) се загуби някъде по пътя. Не че We've Come For You All е лошо албум. Никак даже. Но в него просто го няма стария купонджийски дух.

Guano Apes – Walking On A Thin Line

Винаги съм харесвал Guano Apes. Въпреки здравословната си незаинтересованост към всякакъв вид екстремни спортове. Последният им за момента албум също ми допадна изключително много и може би дори съм склонен да им простя неприятното омекопяване на саунда и цялостното комерсиализиране на добрия стар бунтарски дух. Всъщност не само им прощавам, ами и открито ще си призная, че любимата ми песен от албума е крайно лирична и страга от остра

липа на жещи. Става дума за Kiss The Dawn. Емо, казах си го, олекна ми.

Avril Lavigne – Let Go

За огромна изненада на всички, интересуващи се от световната музикална сцена, поредната малолетна синеока слагурана, наместо да се насочи към разкламания се в последно време трон на Бритни Спийърс и да го стабилзира със сладкото си дупленце, се оказа бунтарка, да му се не веди. И реши да свири поп рок с леки пънкарски елементи. Предполагам вече знаеш наизуст изтърканите от въртене хитове Skater boy и Complicated. Останалите песни не се отличават особено от тях и като им заснемат клипове и тях ще научиш на изуст, искаш или не. Факт е, че Let Go изглежда като написан специално за MTV и е гнусно мелодичен и хитов, но пък поне ЕйВри си го и написала сама – го последната нотка и последното стихче. А това във Времената, когато повече музикални звезди дори не знаят как изглежда ключа сол е достояно за уважение. Пък и Let Go най-вероятно ще си остане най-свежим купонджийски албум поне докато Offspring или Blink 182 не издадат нещо ново.

Foo Fighters – One By One

В случай, че не знаеш – Дейв Грол, вокалът и идейният център за Foo Fighters навремето свиреше в Nirvana. Коемо обяснява много неща – като се тръгне от цялостното звучене на музиката им и се стигне до онова цялостно спусибно настроение, налегнало албумите им. Този им е четвъртият пореден. Според момчетата това е най-различната тава, която са записвали го момента. Прави са. Друг е въпросът, че е и най-случната. Май само старата депресия е останала и One By One – цялата мощ на звука се е загубила някъде. Албумът е еднообразен и доста разпокъсан. Ако One By One беше дело на някое новоизлязло групе сигурно щях да го превъзнесам до небеса, заради няколкото си ни песни, но като продукт на Foo Fighters ми е разочароващ.

Нови Книги

“Повелителите на руните”

Дейвид Фарланг

Представете си безбурно кралство, чиито владетели могат с магия да изличат от своите поданици техните качества. Сила, ум, бързина, обаяние, глас... В резултат на това нещастният донор се превръща в инвалид, а неговият владетел – в супермен. Но има едно условие. Ако “посветителят” умре, владетелът губи неговият “дар”. Ето защо всеки замък се сдобива с една височка, ячка и грижливо пазена кула, пълна с въздухави, доста хилави, слепи, немии и прочее граждани, за които владетелят трябва добре да се грижи, ако иска да оцелее в борбата със своите събратя.

А какво става когато всички те бъдат заплашени от Големото зло? Ами един от тях решава да спаси света и бързо започва да събира “дарове” от когото сvari. Става стократно по-умен, хилядократно по-силен, обявява се като Господ, “малко безсмъртен”, изобщо – леко се поувлича. Скоро се оказва, че някой трябва да спасява света от него. И от Големото зло, което в случая се нарича хали-магесници. Доста странен превод. А къде е триглавата ламя? Това е. Готина идея, а Д. Фарланг е невероятен разказвач и изгражда около нея страхотна фабула. Много бърз сюжет, изпълнен с грандиозни битки и заплетени интриги. Отново се сблъскваме с началото на поредната многотомна сага.

“Скритата империя”

Кевин Ангерсън

Отново сага. Този път science fiction. Помните ли “Дюн”? А продължението от Браян Хърбърт? Та Б. Хърбърт си имаше зписан с малки букви савтор - Кевин Ангерсън. И ако човек захте “Скритата империя”, започва да се чува дали последният не е спретнал сам прословитото продължение, докато си съветно на Франк Хърбърт е откъхвало в татювия стил.

Скритата Империя е класическа имперска фантастика. В най-добрите традиции на “Фондацията”, “Дюн” и “Star Wars”.

Две раси владяят галактиката. Хора-

та и много по-старата и мъзката, но вече заляваща Илдирийска империя. Тук-там из световите бродят огромни, загадъчни роботи - единствени останки от трета, още по-гребна, но вече изчезнала цивилизация на Кликс. Макар и изпълнено със скрито съперничество, съжителството изглежда мирно и спокойно. Докато по време на един експеримент, хората не превръщат газав гигант в ново същество. Оказва се че си имаме нови съседи.

Скрити дълбоко в недра на газавите гиганти, живеят Хигорци. Мощни, високо технологични и агресивни. Изведнъж изчезването на кликската цивилизация започва да става подозрително.

Този сюжет май никога няма да се изтърка. Пробвайте!

“Фионавар”

Гай Гавриел Кей

Някога, преди Р. Джордан и Т.Гудкайнг да измислят пожизнената рента под формата на безкрайна фентъзи сага, имаше едно друго фентъзи и автори, които ценяха думите. Г. Г. Кей е канадец, работил заедно с Кр. Толкин върху “Силмарилион”, а “Фионавар” е най-добрата му история. И ако това не Ви стига...

Фионавар е светът. Истинският, главният, първообразът. Когато тъквичът създавал земята и другите възможни светове, Фионавар е бил вече там, върху стана. Из него бродели нашите митове и богове. Елфите и джуджета, Тор, Деметра, Локи, Диана, Артур и Ланселот, Крали Марко... она! За всеки и всичко има нишка върху този стан - за всеки човек, за всяка птица, за всеки миг, за всеки сън или мисъл. Само Ракот Магурим - Разплитача го няма там. И когато той се възправа отново е непобедим. Защото не може смърт да застигне този, който не е вписан в шарките на голяна. Отново великата и вечна битка. Класика или баналност. Този път май е очевидно. Задължително четиво!

StarCraft: Войната на Либерти

Джеф Грubb

В далечното бъдеще, на 60 000 свет-

линни години от Земята, нестабилната Конфедерация на хората е въввълечена в битка срещу загадъчните Протоси и безмилостният Рояк на Зергите. Всеки от видовете се бори, за собственото си оцеляване сред звездите в една война, която ще отвори нова велика глава в историята на човечеството... или ще превръща неговия насилиствен и кръвав край...

Това е историята на Сара Кериган – телепат, психоник Войн-призрак, безпощадна машина за смърт; и шериф Джеймс Рейнър – желязното старо куче, наследило находчивостта и най-добрите черти на някогашните тексаските реинджъри.

Политика, мангулиране, прегателства и кръв са завихрени в коктейл от неустоим екшън. Брилянтно и зряло написана Войната на Либерти е задължителна за всеки почитател на фантастиката.

Лешояди

Дан Симънс

Тези, които познават дан Симънс от “Хиперион” ще се изненадат от “Лешояди”. Действието не се развива в утолично, постапокалиптично или кибернетично бъдеще. Лешоядите са тук и сега. Сред нас! Те са мъзични Вампири, обладаващи зловещи парасихични възможности и силата да подчинят и овладеят съзнанието на всеки човек. Чудовищен мутагенен клон на еволюцията или мрачни същества, изплували от миналото – Нагарените си играят с хората за удоволствие, хранейки се тяхната смърт и нещастия.

Книгата разказва за живота на няколко от Нагарените, вклучени в отчаяна борба за надмощие, а в битката им на карта е заложено оцеляването на човешкия вид.

Може ли някой да им се противопостави, има ли кой да ги спре?...

За пореден път Дан Симънс доказва таланта си да тъче зъвкав, сложен и многопластов сюжет, криволичещ в множество обрати и наситен с експлозивно напрежение.

Изтънчената интрига, заплетената фабула, натуралното насилие и жестокост са квинтесенцията на удоволствието от прочитана този роман.

Стивън Кинг

Стивън Едун Кинг е роден на 21 септември 1947 година в Портланд, щата Мейн. Той се явява доста изненадващо попълнение към семейство Кинг, защото лекарите са обещали на майка му, че деца няма да има. Родителите му - Доналд и Нели Кинг - имат сериозни проблеми с връзката си. Едун ген бащата на Стивън излиза от къщи с обяснението, че отива за цигари... и така и не се връща. По това време бъдещият писател е на две години. Стивън и по-големият му осиновен брат Дейвуд остават да живеят с майка си, преживяват чести смени на квартири и живеят крайно мизерно.

"Знаех, че е несправедливо", спомня си Стивън, *"Майка ми беше самотен родител, работещ каквото ли не, за да ни издържа. Животът ни разизраваше и никога от нас нямаше възможността да види тези широко прокламирани в Америка равни шансове. Майка ми никога не се е оплаквала, но аз не бях спял, не бях и тълп и изждах каквото става. И това усещане за несправедливост бсе още е у мен, в книгите ми..."*

Първите писателски опити на Стивън датират от 1959 година, когато пише статии в любителското Вестникче на брат си, отпечатвано на циклостил с тираж от около двестосетина бройки. Впечатляващото заглавие на тази първа печатна медия е "Парцалът на Дейв". Вдъхновен от сравнително добрите отзиви за писанията му малкят Кинг преписва някои от разказите си, публикувани в "Парцала", и ги продава на свои съграждани и съученици. Цената на този първи "сборник" е 30 цента. Бизнесът му е на път да се разрастне, но бива преустановен по нареждане на учителите от гимназията на Стивън, които явно не са много доволни от меркантилните идеи на своя подопечен.

Побечето от тези първоначални разкази са научно-фантастични. Интересът към хоръра се заражда през 1959 година, когато Стивън открива един кашон със стари саф фай и хорър списания в къщата на леля си. На техните страници се запознава с имената на хорър доайените: Хауърд Филлис Лъвкрафт, Робърт Блок и Джек Фини. Вдъхновен от силата на ужаса написва разказа "Аз бях малък окскернител на зробовете", който ще постави началото на хилядите смръзващи страници, с които Стивън Кинг ще остави своя кървав отпечатък в световната литература. Първата му публикация в сравнително сериозно издание идва осем години по-късно, когато през 1967 година в списанието "Изумителни и мистериозни истории" излиза раз-

казът му "Стъкленият пог". Междувременно Стивън вече учи Английска филология в университета в Ороно. Там, в университетската библиотека, той среща Табита Спрус, бъдещата си съпруга, за която се жени през 1971 година, след като е завършил с научна степен бакалавър. Работи в обществена пералня, а по-късно като поштиер и учител по английски. Междувременно продължава да пише разкази, които понякога успява да публикува в различни списания. Финансовите проблеми на семейство Кинг са адски сериозни. Изпаднал в поредната си тежка депресия Стивън изхвърля ръкописа на токущо завършения си първи роман "Кери" в кошчето, но Табита го открива и принуждава съпруга си да го прати в някое издателство. Така на 12 май 1973 година едно телефонно обаждане променя завинаги живота на младото семейство. Издателство "Дабълдэй" е продало правата за отпечатване на "Кери" за \$400 000 и Стивън получава половината от тях. За да отпразнува голямото събитие писателят прави подарък на съпругата си, купувайки ѝ... сешоар. Романът е публикуван през 1974 година и се радва на грандиозен успех. Две години по-късно Браян ДеПалма го превнася на големия екран. Останалото, както се казва, е история. Изброяването на пълната му библиография е мъчение. Машината за книги е задействана, а веднъж повтарял в силата на таланта си Стивън започва да заблудява върховете на класицизма с всеки свой следващ роман. През 1989 година библият мизерстващ учител подписва с издателство "Вайкинг" договор за 35 милиона долара за четири романа, с което поставя рекорд и се превръща в най-скъпоплатения писател в историята на литературата до тогава. Въпреки това Стивън продължава да ходи с дънки и очила с грозна форма, да си живее крокото в родния Мейн с жена си и трите си деца - Наоми Рейчъл, Джоу Хил и Оуен Филип. Следващото по-бурно събитие в живота му е катастрофата, при която некадърен шофьор, разсеян от любимия си ротвайлер, блъска фронтално Кинг. Оценяването на Стивън дълго време е под въпрос. Заради тежките контузии небероятната му скорост на писане е зазубена, а според всеобщото мнение на фенове и критици и гватана романа, когото Кинг написва след инцидента - "Капан за сънища" и "Черният дом" са далеч от класата на по-ранните му неща. Самият Стивън в едно скорошно изявление сподели, че се чувства изчерпан и смята да се оттегли, след като завърши произведението на живота си - мрачна-

та фентъзи поредица "Тъмната кула". Тъжно.

Искаше някакъв по-весел завършек ли? Ами в първото си официално интервю след катастрофата Стивън Кинг споделя: *"След като ме изпиха от болницата и се прибрах въкъщи гледах "Титаник" и плаках. Тогава разбрах, че интелектът ми е сериозно увреден след катастрофата..."*

Факти:

Стивън Кинг е отявлен фен на Пенсито. Нещо, което няма как да не забележиш, ако си чел книгите му, където Кока Кола почти предимно отрицателните герои... Според собствените му думи по време на писането на романа "Куджо" е бил толкова яко наурасан, че в последствие прочел с интерес книгата си, защото не помнел каквото се случва в нея...

Стивън обожава рокенрола (и най-вече Брус Спрингстийн) и си има група "Рок Ботъм Риймтайърс". Останалите ѝ членове също са писатели, така че пичовете могат да съчетават турнетата с асстри за представяне на новите си романи...

Първите актьорски изяви на Стивън са във филмите на неговия приятел, хоръррежисьорът Джордж Ромеро "Knightriders" и "Creepshow". В "Creepshow" малка ролчката има и синът на Стивън, Джо Хил. По-късно Стивън доста често се появява в малки роли из многобройните екранизации на свои книги. През 1985 година дори застава зад камерата, за да режисира филма "Максимално напрежение" по разказа си "Камионът" с Емилио Естевес в главната роля. Филмът е стъпяващо тъп...

Дъщерята на Стивън - Наоми - преди време официално обяви, че е лесбийка. Кинг не е особено очарован от този факт, както се вижда и от посвещението на романа му "Торба с кости", гласящо: "То Naomi. Still..."

От какво се страхува

Кралът на хоръра:

- От това, че нещо може да се случи на близките му
- От непознатите хора [параноя]
- От смъртта
- От насоките [най-вече пазци, мухи и брмбару]
- От затворени пространства
- От пълно
- От ями [хеке]
- От всякакви форми на уродливост
- От лгави, безформени неща
- От тъмното

Митко, да не вземеш да се биеш с Апостол. Остави го да се развива. Майка ти. Златен фонд на "МОБИЛЕЙДЖ".

"Свинско прасенце" Из менюто на р-т "Белият бор", София

"Поздравявам всички мои родители..." Участник в шоуто "Руск печели, руск зуби" пред тв камерата

"Всичко е математика - останалото е чалга!" Захаря Стефанов, УКТЦ - Правец

"Казан ви, че ще се оплождаме много тези часове, но само на дъската..." Учителька по биология в МГ-ЙМБОЛ

"Обичаш филми с щастлив край? Тогава гледай порно!"

Дръж маркуча си в изправност! Нагнус в пожарна

Цизани продават царевица на плажа: "Хаиде на царевицата! Кукуруза! Царевейщън!"

Ако сутрин се погледнеш в огледалото и не видиш нищо, значи просто си станал неотразим!

Простият човек и силният ватър нищо не може да ги спре!

Зачо пиете и карате, като може да пушите и летите?

Учителька: "Аз с тая уста си вадя хляба!"

Нагнус на визитка, която мъж подава на жена при запознанство с нея: "Ако поискате да спите с мен, просто се усмихнете"

"... лирическият аз на Мишо Шамара"...

Учителька по български език и литература
Табела Върху Вратата на кръчма:
"Спри! Огледай се, послушай се и ако я нема твoитa змия, влез та си кръкчи!"

"Опитайте се да мислите поникога - може да Ви хареса!"
Костядин Иванов, учител по литература в Техникум по икономика, Хасково

Диалог между състезател и Водещ в шоуто "Руск печели, руск зуби":
- Коя карта избирате?
- Средната.
- Моє средно или Ваше средно?
- Избирам... средната карта откъм Вас!



"Ние похарчихме милиони долари в изработването на химикалка, която може да пише в космоса. Знаеши ли какво направиха руснаците? - Използваха молива!
- Диалог от филма "Западно крило"

"Важността е същността на микротамата!" Реплика от филма "Зулендър"

"Крис Джерико е като развлиян се ХАЙДУТИН!" Кеч-коментатор

ШТИПКИ
Нагнус на стока в пловдивски магазин

Не е важно кой на кого духа - важно е да си в духовния живот!
Принцип

Марияна, престани да се опрашваш!
Преподавателка по биология в СОУ "Никола Вапцаров" към гвореще в час ученичка

Погледът на Скалата е по-студен и от другата страна на Възглавницата!
Кеч-коментатор

Тъсия сдно и процесор за Pentium
Обява в <http://bazar.dir.bg>

Ако единият ти крак е Колега, а другият - Нова година, ще те посетя между празниците.

Това упражнение е толкова лесно - като за олигофрени ... Ивана, започвай на глас!
Учителька по испански език в 148 СОУ

Топката се удари в горния ляв стълб на Вратата.
Коментар на футболен мач

Не си учете уроците наизуст, а плака, както ти пише в учебника!
Учителька към учениците си

Цизци има по целия плаж, пици има само при нас!
Нагнус на пицария на плажа в Синеморец

- И Все пак успя да вземеш интервю, нали Все пак взе интервю от Монтойа, ама нали го взе интервюто?
- Разбира се, взех интервюто.
То беше малко кратко ге. Аз му честитих победата, а той ми отговори: "Добре се справих, нали?"
Коментар от РТВ на състезание от Формула 1

По-добре паднал под бара, отколкото правя през струза!
Принцип

A "shit" of meat and vegetables
Ястие в менюто на р-т Езерото, Стара Загора.
Българската му версия е ишиче от свинско и зеленчуци.

се изтъргнаха воли на нескрита наслада (спокое®, не съм ви умбрил списанието :-). И двесте страни на спора са представени майсторски блестящо! Евала момчета - невероятни сте - вече не бях вързана да се изпозва срещу койот от вас в слобещен дъвобой! Имах чувството, че ако човек прочете само едната страна, възгледите му неизменно ще се променят в тази посока... (айде спирам, че сигурно вече ви сърбят крилатата :-0) Само ще кажа, че съм за *Freeman*...

И съм 100% за спирането на плакати - мислех вече да си подвързвам учебниците с тях?! Може да пускате от време на време, ако има нещо сбърх-култово.

В заключение бих казал, че ако не бях прочел Редакцията бих написал почти същото като *Freeman*, а именно, че и геймърите са хора (е, поне повечето) и се интересуват от света зобикалящ монитора. Това е правлината посока за правене на най-доброгто гейм списание по тези георграфски ширини и аз съм изцяло „за“. PS. *Ей, стига сте се чесали, че нали знаете какво стана с Развела-чо :-0* Чао и по писане.

UltraAsi

Зрагсти Утраси

(коакоето и да сте там :-)

Дето се бика - мислите ни текат в една посока, вибират на еднаквa честота, претпят в резонанс на съгласието и синхрона на еднакомислито...

Дам, и аз тъй - оставам броя да отлежи по севмица, че и повече. Хич не го полежавам. Чед ли си Шоугун? Добре, сега ще ти разкажа как се припозтва фазан, според главния зорри. Значи взима се птицата, завързва се с едно каначе през врата и се остава да биси под стрехтата на лагодата, или както там се казваха къщите им на японците. И си биси, и си биси, и си биси... докато местото не омекне дотам, че каначът да пререже врателето на гувича. Това гарантира, че съгветно фазанчето, със солчица, червено и черно пиперче и всякакво ми там подпробачици (хе-хе, какъв ти тук Ути бе, приятелю - ще е приятно крехко и апетитно. Дамми, кефещ!

Сега друг е въпроса, че в книгата икономът отпачки фазана, тъй като японците традици повялявали, че това е нередно и Варбарско, след което тържествено си порнал корема, защото японците традици също повялявали, че думата на господаря е закон и койот няма право да я прекрива.

Точно това ще ти се случи и на тебе, приятелю, ако още веднъж оставиш списанието ни да си биси самотно и да омеква на някакво си бо-

ро. Но няма да си сам в това изпитание, собственорочно ще ти помое-нем.

Та, мисълта ми е: Много бира е това, човече... мноого бира. Даже не знам дали си можем да я изпием наведнъж. Това, че си ще подвързвам учебниците с плакатище ще го погумина покрай ушите си, ама като лягам как на главния ушето ми обирам всичко в ефура като пеленгатори, най-добре товари стеговете в буса и направо цвдай насам.

Не, вепта и бонбони не пиеш, съжлявам.

До скоро, хъм - много скоро!

Dimensin

Зравейте!

Дъво време се чудех, как да започна това писмо и... реших да изпусна суперлативите по във адрес с цел да не се подтарям с повече фенове. Преглопагам, ви е писано да агресирам вече, колко сте голтни, велики и т.н.... Може би сте престанали да обръщате внимание на тези хвалебствия, а може би, се кефите... Но както и да е, това писмо е агресивно към конкретна личност от екипа, затова не ми се ще да бяга излюдно редове и да ги бозотворя. Чудя се, как да се обрвна към въпросна „звни“: дали с пискпате-а ми или с личното ми име... но може би, ако използвам първото ще забучу прекалено фамилиарно... Ще се опитам да бърда сериозно и учтивя, поне до колкото ми стигат силите...

Зравейте, Александър!

Тъй като не се познаваме (а и не варвам някога да се запознаем), епикетът излизва да се обръщам към Вас в учтивя форма. Няколко реда по нагоре „наемнак“, че културата нещо ми куча (а ми, кучане?... сега като се замисля тв отпадна е и в инбалди колчица), а освен това съм и по-голямо от Вас... преглопагам, нямате нишо против (зори и да е обрватно не ме... боли, то друг трибувен злагод ми беше на езика, но мисля, че е прекалено зрубо да изпостявам в самото начало!) да си говорим на „ти“. Но нека започна да зговоря по същество, че дотук много изписих, тъй нищо не казах (то и т'ва си е танан!).

Та значи, аз до преди известно време ти бях голтви фен, но... вече... Чо-вече, ти наистина имаш дарба да пишеш :). Дар слово да Госпо! Пиеш доста забавно, но... мъжките в теб изгледа на бял свят... знаеш си аз, че не може да си цревал... то, не, че някой е, но... Ама ти си ми бил голям женкар! Преглопагам вече се досещах, че става въпрос за „великата“ ти статия в рубриката „Lifestyle“... (та като стана дума за негодствател,

позволи ми да ти дам един съвет: смени фотографа, на снимката до Светльо си ужасен, в случай, че фотографа няма вина, моля за извинение).

И ти к'во? Цял живот те търсиш върната (в смисъл на подхорджия до побинка? Не знам до какво би те довелото това, но едно е сигурно: ще тичкаш честичко до чичо Доктор (знам, че в момента би ми казал, че вземаш препазни мерки, но... стават и изр'нки!). Е, дано поне вземаш добри пари в списанието, „цот“ често явно ще ти се налага да сменяш леглото си! Но не вземаш да слезеш на пода? По-урбно ще ти е хъм леглото ще е здраво и няма да се „разпада само като до поведеш“, хем съседите ще са добрули :).

И все пак не ти ли пуства? Между другото, аз да разпознаеш побинката си, заръжитано ли трябва да я въркаш в авелото? За теб въобще жените имат ли някаква стойност като личност?... или просто ги ползва само за едната нощ?

Много ми е любопитно, т'воите избраници от кой т'т жени са, а дали въобще са такива или все още са деца? И ти може би се изхвървяваш като голтчин батко: суперсвалая, не досегаем? То... знаех, че мъжете се разбиват малко по-късно от жените, ама чак тъй толкоз късно ли? Не вървах! Ама не бъркам, някъде в т'воя статия беше споменала, че си живял почти четвъртък Век, все пак не си чак толкова мъляк, още ли не ти е дошъл акъла в главата (не гледай на долу, там няма и да отпусе... за горната глава става дума, или ти си свикнал да гледаш на нея просто като на едно украсение на раменелето).

Смятам, че не трябва да хабиш излюдно чувства, че трябва да ги съхраняваш за имажинерната си побинка? Велико решение! Не знам, дали си спомняш от биологата в училище (надявам се поне от там да имаш някакво проблъщение, за химията разбрахме, че не ти е била признание!), че даден орган, ако не се използва дълго време, просто закрънява! Извобит и сам можеш да направиш, умно момче си :-)! То в такъв случай, „що не вземеш да станеш момче на побинка“: хем ще провъдши безмислено то си търсене, хем пари отгоре ще докараш - чисто и просто съчетание на полезното с приятното!

Като заключение ще използвам един мноого извештен израз, който вече зори е станал банален, но много ти подхожда:

„ЛУД УМОРА НЕМА, САМО СЕ ПИ-ТИ“!!!

PS: ... и все пак се надявам скоро да пораснеш, ако все още е възможност...!
BETTER LATE, THAN NEVER!!!

Уважаема госпожице Георгиева,

Трогнат съм от отпеланото ми внимание, от посветения ми акротш (който не остана място да поместим) и най-вече от комплиментта, че мога да пиша. Тази ми дарба е едно от малкото неща, с които бунази съм се гордя. Друга е вътрешно, че налицето на същата тази дарба мога да е трябваво по някое време да заделства една синяна лампичка, която да хвърли малко побечно светлинка върху мотивите ти да стипорриш писмото си. Последното прочеми забави толкова искрено, че вече цялата ми колегия се бори за място в *Лайфстайл* рубриката с т'вното желане да попадне в обективна на социалния ти снайпер. На мен ми остана единствено орозното облекчение, че пред очите ти никога не са полагали някои от разказите ми за сериуни убийци, в които от първо лице зоворя за разни крайно противозаконни работи. Ако нещо погодно не беше случило несъмнено щеше да изпратя и нас пописане, за да ме арестува. Умно момиче си, надявам се, преглопагам свхваш какво ти зоворя.

По моему това ти лековерие е го-вело до сериата разочарования, караща те - ей така, за по-урбно - да възприемаш повече мъже като собиственлични сбине. Нама лошо. И ти ще пораснеш някой ден. За т'вое добро ще да е - на нас мъжете, както и на тебе ти е станало ясно - ни е далеч по уробно жената го (всъщност предримо пог) нас да ни рагва с очарователния си наивтет, та да ни е по-лесно да я манипулираме. На-ло? Между другото няма нищо лошо да си комплексар по природа. Още повече, ако си оръзан комплексите си и си ги накарал да работят в т'воя полза. Себеопознаването е най-важната стълба в постигането на онази истинска мъброст, която съм свикнал да приемаме единствено в комплект с гъвка бяла брада и ланена абучка. И може би е добре да се запусташ зашо ти е било мноого по-лесно да приемеш написаното от мен за чиста монета, наместо да потърсиш подгметствата ирония на една неоложа авторова измислица и след това не оставиш списанието на нощната си масичка, не загасиш лампата и не клонеше прилятея си за лека нощ. Или можеш би няма кого да целунеш?

Колкото до снимката ми със Светльо - не считам, че съм надарен с Доран Грейвова хубост, а зори и нишо жният мъжи чар, с който разполагам бе потанно заченет от прелестата на мистър Витков, така че наш Генери-фотографично е небиен.

С най-искрено пожелание за добро здраве и шастлив живот:

Александър Snake Бакалов

НЕ е необходимо да знаете, как работи един часовник, за да го ползвате **безпроблемно**...



... и с **компютрите** е така.



BGservice

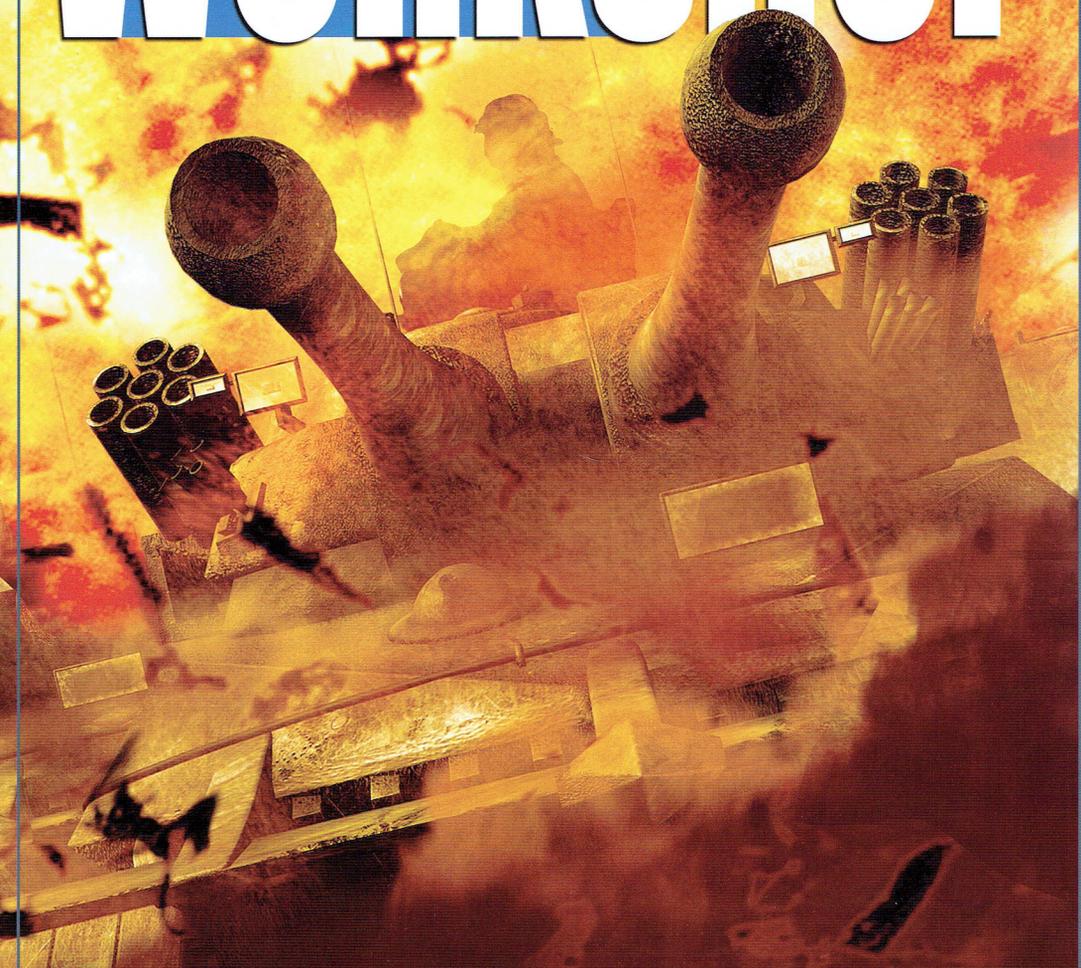
Решава Ваш**ИТ**е проблеми

- ⊕ Абонаментна поддръжка на компютърна техника
- ⊕ Отстраняване на хардуерни/софтуерни проблеми
- ⊕ Внедряване на информационни системи
- ⊕ Структурно преокабеляване
- ⊕ ИТ консултации

gamers

цена: 4,90лв. | 2,50лв. без CD | брой 3 | март 2003
СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

WORKSHOP



COMMAND + CONQUER
GENERALS