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

WORKSHOP 2CD

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2
SUBSTANCE

ревю

Delta Force Black Hawk Down
Бъдещето на Third Person-ите сега. В тази игра!

Praetorians
...или "Лебедовата песен на Westwood"

Indiana Jones and The Emperor's Tomb

Rainbow Six 3 Raven Shield
Големите надежди имат нужда от огромно покритие

Rayman 3 Hoodlum Havoc

Enclave

предварителен поглед

Prince of Persia The Sands of Time

Black & White 2

Medal of Honor Pacific Assault

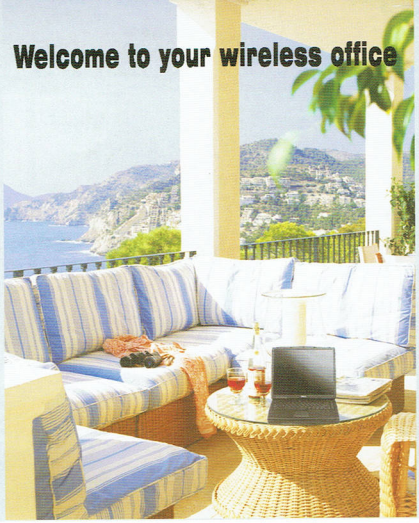
Star Wars Galaxies

на дисковете

Harbinger
Championship Manager 4
Line of Sight: Vietnam
Mistmare

UT 2003 Bonus Pack
Max Payne: Kung-Fu 3.0
Enter the Matrix Trailer

Показаните изображения служат само за илюстрация



www.intel.com

DELL

www.dell.com

DELL™ AXIM™ X5 400MHz

Built to ISO 9001 Standards:
Warranty valid for countries of Centreal and Eastern Europe, Middle East and Africa.

- Intel® X-Scale™ Processor 400MHz, 48/64MB
- 64MB SDRAM Memory
- 1400 mAh removable/rechargeable battery
- USB Cradle; AC Adapter
- 48MB Intel® StrataFlash TM Rom Memory
- 3,5" QVGA TFT Screen
- Integrated CompactFlash® Type II Secure Digital/ Multi Media Card Slots
- Protective Flip Cover
- 2 years warranty
- Leather Carrying Case
- Microsoft® Pocket PC 2002

Price: 419$ (VAT excluded)

Dell PCs use genuine Microsoft® Windows®
http://www.microsoft.com/piracy/howtotell

With Dell™ Latitude™ C640 and Dell™ Inspiron™ 4150
and the Mobile Intel® Pentium® 4 Processor – M,
you've got the power you need to work just about anywhere.

Dell™ Inspiron™ 4150

- Mobile Intel® Pentium® 4 Processor – M, 2.0GHz
- 14,1" XGA TFT Colour Display
- 256MB 266MHz DDR RAM
- 30GB Hard Drive
- ATI Mobility Radeon 7500 W/32MB SDRAM
- Modular 24x CD-RW/8x DVD Combo Drive
- Internal Modem & 10/100 NIC
- Leather Carry Case
- Norton Anti Virus 2003
- Microsoft® Windows® XP
- 1 years warranty

Price: 1999$ (VAT excluded)

intel inside pentium 4

Dell™ Latitude™ C640

- Mobile Intel® Pentium® 4 Processor – M 1,8GHZ
- 128MB 266MHz DDR RAM
- 20GB Removable EIDE ATA-100 Hard Drive
- 8xDVD Drive with Decoder Software
- 32MB DDR Video SDRAM
- Internal 56k Modem and 10/100 Ethernet LAN on Motherboard
- NCC
- 3,5" 1.44 MB Floppy Drive
- 14,1" XGA TFT
- Microsoft® Windows® XP
- 3 years warranty

Price: 2049$ (VAT excluded)

PROGRESS CAD R&D Centre Ltd.

www.dell-bg.com

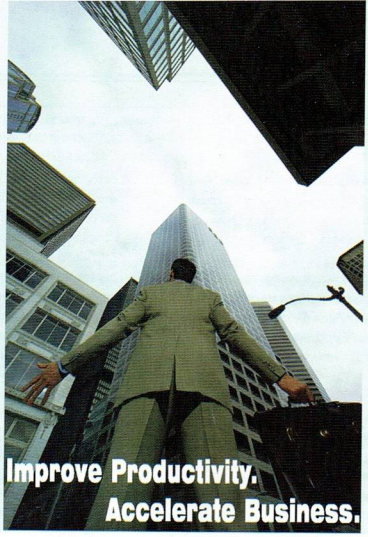
PROGRESS CAD R&D Centre Ltd. is BDS EN ISO 9001:1996 Certified Company. Dell Distributor since 1990 with more than 15 000 installations.

Office: Sofia 1574, 69A "Shipchenski Prohod" str.
Mail: Sofia 1113, p.o. 112
Tel: 02/705 257; 02/8702 119
Service: 02/8704 159; 02/8709 111
Fax: 02/ 973 38 53
e-mail: cadrd@progress.bgnet.bg
Plamen.Mateev@bulmail.gocis.bg

SERVICE AND SALES; CENTRES FOR HIGHLY QUALIFIED ASSISATANCE:

Sofia	PROGRESS	02/ 8704 159;	**Dobrich**	VIZICOMP-DOBRICH	058/26 257;
Russe	LINKSYS	082/ 239 961;	**Blagoevgrad**	INFOTECH	088 560 835;
Vratsa	VEGA-21	092/ 63 371;	**V. Tarnovo**	PRIM VT	062/ 642 926;
Varna	VIZIKOMP	052/ 600 380;	**St. Zagora**	INTERNET GROUP	042/ 601 101;
Iambol	GVD	046/ 64 116;	**Burgas**	COMPTEX SERVICE	056/ 812 550;
Lovetch	COMPTECH	068/ 41 988;	**Plovdiv**	INTERNET GROUP	032/ 626 375;

Intel, Pentium, Intel Inside and the Intel Inside logo are trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. Dell the Dell logo, Latitude, Inspiron and Axim are either trademarks or registered trademarks of Dell Computer Corporation. Microsoft and Windows are registered trademarks of Microsoft Corporation.



www.intel.com

DELL

www.dell.com

Показаните изображения служат само за илюстрация

DELL™ Precision™ WorkStation 350

- Intel® Pentium® 4 Processor, 2.4GHz/512k
- 256MB Dual-Channel PC 1066 ECC RDRAM Memory
- 40GB(7 200 rpm) ATA-100 IDE Hard Drive
- ATI Radeon VE Single-Monitor(32MB VGA) Graphics Card
- 20/48x CD-ROM Drive / 3,5" 1,44MB Floppy Drive
- Integrated Gigabit Ethernet / Dell 56,6k Internal Data/Fax Modem
- Enhanced Quietkey™ (Spacesaver) keyboard
- Logitech 2 Button Wheel Optical USB Mouse
- Dell 17" Value Monitor
- Microsoft® Windows® XP Pro

Built to ISO 9001 Standards:
Three year warranty valid for countries of Centreal and Eastern Europe, Middle East and Africa.

We offer the following subscriptions:
MSDN* for Precision Workstations

- Developer knowledge base
- Full version software for operating systems, servers and productivity applications
- Professional support for developer phone incidents
- Visual Studio.NET

Software Development Kits, Driver Documentation kits
** according to client's requirements and mutually benefitical scheme for price determination*

Price: 1 789$ (VAT excluded)

Dell PCs use genuine Microsoft® Windows®
http://www.microsoft.com/piracy/howtotell

Dell™ OptiPlex™ Gx 260, Dell™ Precision™ 350 WorkStation and Dell™ Dimension™ 4550 powered by the Intel® Pentium® 4 Processor increase productivity by improving your employees' ability to multitask on their PCs.

DELL™ OptiPlex™ Gx 260

- Intel® 845G Chipset
- Intel® Pentium® 4 Processor 2.0GHz with 512k Cache
- 128MB 266MHz DDR SDRAM Memory
- 20GB (5 400 rpm) IDE HD
- Intel® Extreme Integrated Graphics
- 20/48x CD-ROM Drive / 3.5" 1,44MB Floppy Drive
- Integrated Sound Blaster Compatible Sound
- Integrated 10/100/1000 Network Interface
- Enhanced Quietkey™ (Spacesaver) keyboard
- Dell/Logitech 2 Button PS/2 Mouse
- Dell 17" Value Monitor
- Microsoft® Windows® XP Pro **Price: 1 299$ (VAT excluded)**

intel inside pentium 4

Dell™ Dimension™ 4550

- Intel® 845 Chipset
- Intel® Pentium® 4 Processor 2,0GHz
- 128MB DDR RAM
- 30GB IDE Hard Drive (5 400rpm)
- 16MB ATI Rage Pro 128 Video Card
- 20/48x CD-ROM / 1.44 Floppy Drive
- On board Sound / Integrated 10/100 Pro Ethernet Card
- Dell 56k Data/Fax/Voice Modem
- Dell Keyboard; Dell Logitech PS/2 2 Button Mouse
- Dell 17" Value Monitor
- Norton AntiVirus 2003
- Microsoft® Windows® XP Pro **Price: 1 129$ (VAT excluded)**

PROGRESS CAD R&D Centre Ltd.

www.dell-bg.com

PROGRESS CAD R&D Centre Ltd. is BDS EN ISO 9001:1996 Certified Company. Dell Distributor since 1990 with more than 15 000 installations.

Office: Sofia 1574, 69A "Shipchenski Prohod" str.
Mail: Sofia 1113, p.o. 112
Tel: 02/705 257; 02/8702 119
Service: 02/8704 159; 02/8709 111
Fax: 02/ 973 38 53
e-mail: cadrd@progress.bgnet.bg
Plamen.Mateev@bulmail.gocis.bg

SERVICE AND SALES; CENTRES FOR HIGHLY QUALIFIED ASSISATANCE:

Sofia	PROGRESS	02/ 8704 159;	**Dobrich**	VIZICOMP-DOBRICH	058/26 257;
Russe	LINKSYS	082/ 239 961;	**Blagoevgrad**	INFOTECH	088 560 835;
Vratsa	VEGA-21	092/ 63 371;	**V. Tarnovo**	PRIM VT	062/ 642 926;
Varna	VIZIKOMP	052/ 600 380;	**St. Zagora**	INTERNET GROUP	042/ 601 101;
Iambol	GVD	046/ 64 116;	**Burgas**	COMPTEX SERVICE	056/ 812 550;
Lovetch	COMPTECH	068/ 41 988;	**Plovdiv**	INTERNET GROUP	032/ 626 375;

Intel, Pentium, Intel Inside and the Intel Inside logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. Dell the Dell logo, Optiplex, Precision and Dimension are either trademarks or registered trademarks of Dell Computer Corporation. Microsoft and Windows are registered trademarks of Microsoft Corporation.

Раздрънканата двойнопредавка, производство 70-та година, която в тоя край, с типичната зевзещина по отношение на настъпващия научно-технически прогрес, спрял на около 50-на километра околовръст, наричат „Маршрутката", ни стоварва по мръкнало в средата на мегдана, сред облаци синкав, миризлив дим.

- Пристигнахме – побутва ме спътникът ми енергично, все едно аз, а не той до преди секунда огласяше с хъркането си седалката. Толкова му стигаше мощността просто, по-нататък звукът потъваше в общия шумов фон, генериран от ръмженето на двигателя, скрибуцането на раздрънкани ламарини, тропането на ходовата част и – разбира се – останалият камерен хор, накацал тук-таме по седалките.

Всички се раздигат, опитвайки да прогонят съня. Временното затишие, докато прозявките вкарваха ударни дози кислород в дробовете, а кръвта се раздвижваше в изтръпналите крайници се разпръсва сред откъслечни реплики, подвиквания и смехове. Всеки нарамва багажи и армагани и се изсипваме навън в хладния въздух на настъпващата вечер. Без да губят време всички изтрополяват в една посока, някъде в мрака между къщите, отвъд 20-ната метра до края на мегдана.

- Къде се помъкнаха всички? – питам аз моя човек.

- Към кръчмата, къде. Тука видиш ли някой да бърза, значи се е запътил нататък – отговаря ми той и сочи към отдалечаващата се групичка. – Да не губим време, че ще изпият всичко преди още да сме стигнали.

- Че нали си носим – промърморвам, мислейки си, какъв дявол ме ръгаше в ребрата да се навия на подобна авантюра.

- Това е за после, за всеки случай, ако на Пантьо му свърши ракията, щот миналата седмица виното му прокисна и не става за пиене, а го мързи да слезе до града да купи... абе, няма значение, ти няма да се притесняваш само – задъхано обяснява моят приятел, докато бързешката крачим към бъдещото ми лобно място. – Ей я на, стигнахме.

Кръчмата се оказва учудващо съвременна постройка, строена след Първата Световна война, 17-та година, – както разбрах в последствие, на другия ден, докато жената на кръчмаря ми наливаше кисело мляко с оцет в гърлото и се опитваше да ме държи буден с разговори, а аз исках да умра, преди ковашките чукове в черепа ми да избият изход навън. Добра жена. – масивна, опушена и наплюта от поколения мухи. Не жената, кръчмата.

Отвътре се разнася глъч и диско. Диско!? Преодолявайки културния шок и готов за най-лошото подхващам вратата, която спътникът ми отваря, напрягам се срещу звуковата вълна и под ъгъл 45 градуса се провлачвам вътре. Един лакът в ребрата ми указва правилната посока. Поглеждам към масата, към която кима приятелят ми и се запътвам натам.

- Ето ти го твоят човек – казва ми той, след като приключва със здрависванията, мечешките потупвания и гръмогласните поздрави към висок млад мъж на видима възраст около 25, с права като четка кестенява коса, огромен орлов нос и прекалено големи, мазолести длани. – Запознайте се, това е Диян, това е Калин.

- Орела ли? – питам малко неразумно, втренчен в щръкналия към мен нос.

В отговор Калин се провиква:

- Пантьооо – когато кръчмарят го поглежда му прави отчетлив знак с три пръста. – Тъй ми викаха като малък, ама после престанаха. – ухилва се с единия край на устата си и поглежда към приятеля ми. – Тарикатче ли е, а?

- Наше момче е бе, не му се зъби толкоз.

Пантьо носи трите ракии в малки шишенца, каквито съм виждал само по старите филми и тук-там в някоя художествена галерия изографисани на някоя картина.

- Хай, наздраве – вдига своето шишенце моят човек и всички се чукаме, после отпиваме. Първата глътка винаги трябва да е солидна, да прокара пътя – така съм се научил. Тая обаче ми прокарва шестлентова магистрала и почти ме оставя без дъх. Изтривам бликналите сълзи и удрям още една, да затвърдя. Поне строителен материал има, няма какво да го скъпим.

- Лютичка е, а? Ха-ха... – смее се Калин и на мен не ми остава нищо друго, освен да се присъединя, само клатейки глава, без все още да мога да проговоря...

Три часа по-късно...

- И аз му викам, бай Марине, таа кокошка се беше заклещила на дупката на дувара и кучето ми я ръфало, па я уморило накрая. Аз от кое време ти разпраям да си опрайш оградата бе? А оня си знае неговата – хайлазин с хайлазин, изеде ми кокошката. Кво да прая бре, му викам, кво да прая кат у вас цел ден немаше никой, пак се бехте запилели с бабата по Софията – да я остая на леш ли да стои. Сготвих я накрая. Ама дъртия, продължава да ги каканиже едни и да кълне кат бабичка, па ма ядоса накрая. Ама стар човек, не иде на бой да налитам. На другия ден отивам зарана до горското да напазарувам (тъй наричат тука краденето на трупи – бел. а.). Осем кубика зех и ги натрупах на двора до оградата. Лято беше, към привечер и се прибирам към 10 от кръчмата и вадя банцига. Опъвам му кабела додет може да стигне, включвам и почвам: Бжжжжжж, бжжжжжж, бжжжжжж, бжжжжжж... До сутринта! То свири брате, свири ти казвам, не се трае. Ръждясал диска, зъбите му се изправили и неподострени, ама си викам – кат е гарга рошава да е. До сутринта будни ги държах, тя май цялата махала будна остана, ама бай ти Марин оттогаз кат ма види в магазина и повръща назад. В червата ма мрази.

Четири часа по-късно...

- И зех резачката тогава и си викам, чакай сиа, аз щи каа как се оди у Германия, без да питаш. И знам кога иде „Маршрутката", и гледам - бая време до тогава. Идвам в кръчмата и почвам – една, втора, трета. И колкот повече пия, толкоз по-бяс ма фаща, и кат ми падна пердето накрая, и фащам резачката и почвам – ряз, ряз, ряз... накълцах пет-шес маси. Пантю звънял на полицията, ма докат додат ония, вече бех излезал и отивам на „Маршрутката". Идват ония ми ти фръцлотини и почват една по една да слизат. Германките де. Ма, се надули кат мехури, ти казвам. Слиза и мойта и щот ма видяла, че съм с резачката и резачката бръмчи, как слезе и зе да отстъпва, и ма гледа уплашено. Ах, твойта маминка, си викам и почвам да режа отзад бронята на „Маршрутката". Фърчат искри, едно шоу става. Ония кат писнаха женорята и мойта и тя: Ко прайш бе, идиот? Ке та затрия ма – викам – ке затрия кат слана ранни картофи, ке та затрия. Ке ти дам една самодейност, едно чудо, къде си хукнала без да ма питаш, ма? За ко да питам бе, да не си ми мъж – вика онаа. – Кат ми станеш, тогаз ке та питам, нема да та чакам цел живот, бе... Устата, ей, ама на мене толкоз ми тряба. Кат фанах, и с резачката по калника. Е ся ти ебах маминката аз на тебе, парясница с парясница, рева аз, а онаа и тя една фурия и кат я фанат бесните ич не си поплюва и кат реве и тя насреща: Ми ко си закълцал тогава „Маршрутката" бе, ела мене да кълцаш. После дойдоха полицаите и стана една...

Пет часа по-късно...

- Брата и той магарешки инат, ти Ачо го знайш, и се пъне баш кат магаре. Добре бе – вика – айде да видим на поляната тогаз. Т'ва пиян човек верно не знай ко прай. Отиваме ний на поляната и баш като по каубойските филми – брата бримчи отсреща ладата, аз бримча москвичанина и по едно време тръгваме един срещу друг. Страшно ей, гледам го как идва на скорост, и аз към него фърча, и... прааас! Бре – нищо, и двете коли си работят. Връщаме пак, пак бримчим и пак един срещу друг – праас! Добре, че бех сложил колана ти казвам, щот' брата си пукна главата на джама. На мене само кръм ми потече малко от устната, че я прехапах. Разгеле ладата грохна, един пушек, едни пари от радиатора. После две седмици ги чукахме в гаража на Шмайзера тез коли...

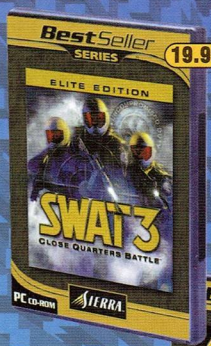
Из „Дневника на един Freeman"

Чудите се защо беше това? Простичък е отговорът. Заблеяни в делника забравяме да се оглеждаме и да забелязваме света. Още по-лошо – мислим си, че той е само това, което виждаме и срещаме всеки ден. Навремето Чудомир написа великолепния си сборник с разкази, в който дишаше самобитната българска душевност. Тя все още е жива. Все още се среща. Все още може да ни даде силата, така необходима ни, за да оцелеем. Българите сме древен народ и традициите са вкоренени в гените ни, колкото и да ги подкопават нахлуващите влияния. Нашенците са все така пъстри, все така здраво стъпили на земята и свързани с нея.

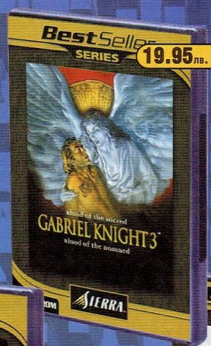
Броят ли?
Ами ето го броя.
Четете....

Freeman

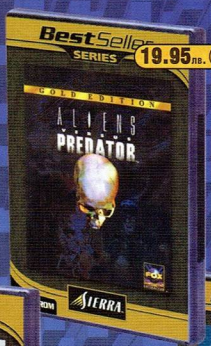
ЗА *ТВОЯТА* ЛИЧНА КОЛЕКЦИЯ



19.95 лв.

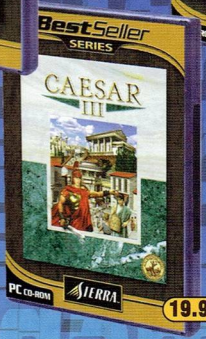


19.95 лв. 3 CD

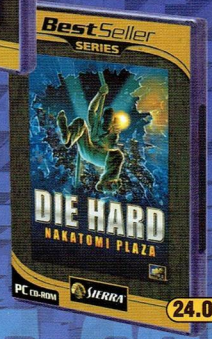


19.95 лв. 2 CD

19.95 лв. 2 CD



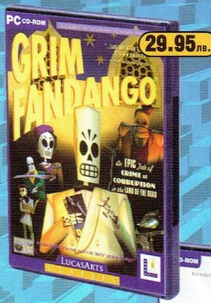
19.95 лв.



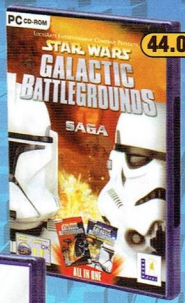
24.00 лв.

ПРАВИЛНИ ИГРИ

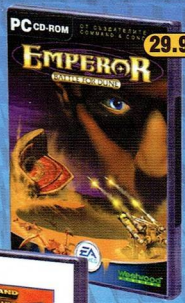
НА ПРАВИЛНИ ЦЕНИ



29.95 лв.



44.00 лв.



29.95 лв.

29.95 лв.

19.95 лв.

29.95 лв.

ПОРЪЧАЙ НА: *WWW.PULSAR-GAMES.COM* ИЛИ В ТЕЗИ МАГАЗИНИ

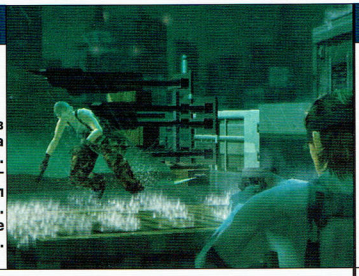
бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11, 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК); Техномаркет 1 и 2; бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; пл. Славейков 1, магазин Music Fashion, тел. (02) 981 31 96; базар малък ЦУМ, ет. 3; НДК - базар ПАСАЖА; Еü Tu Cu - ул. Денкоглу 24; Технополис; PC MANIA пл. Славейков №9, тел: (02) 986 68 58

СЪДЪРЖАНИЕ

ИГРА НА БРОЯ

56 METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Има нещо тъжно във всичко онова, в което японците влагат душите си, за да го създадат. Техните истории, по един или друг начин, винаги са тъжни - дори завършващите щастливо. Защо ли е така, питал съм се неведнъж.



предвариТелен поГлед

10 BlowOut
11 Empire Of Magic
12 Fair Strike
14 Star Wars: Galaxies
16 Medal of Honor: Pacific Assault
18 Prince of Persia: The Sands of Time

ревЮ

24 Devastation
26 Delta Force: Black Hawk Down
29 Enclave
32 Indiana Jones and the Emperor's Tomb
36 Line of Sight: Vietnam
38 Master of Orion 3
42 Harbinger
44 Galactic Civilizations
46 Rayman 3
48 Il-2: Forgotten Battles
51 Praetorians
54 Rainbow Six 3: Raven Shield

от крак нА крак

20 Cabela's 4x4: Off-Road Adventure 3
21 Downtown Run
22 GunMetal
23 Marine Sharpshooter

и ОЩЕ

Новини, Модове, Хардуер, Софтуер, Писма, Про Гейминг, Кино, Музика, Интервю, Разказ, Фън...

ние работим с клавиатури и мишки CHERRY

gamers' workshop

Главен Редактор:
Диян Димитров

Помощник Редактор:
Весела Симеонова

Дизайн:
Иван Христов

CD и специални проекти:
Георги Динчев

Реклама:
Юлиян Калдерон

Авторски Колектив:
Александър Александров – Alex III
Александър Бакалов – Snake
Апостол Апостолов – Chappy
Борислав Митков – Black Wizard
Валентин Христов – Master
Георги Тодев – Glarusa
Димитър Христов – Guerrero
Диян Димитров – Freeman
Евгений Тенев – Dimensin
Илиян Илиев – Whisper
Константин Грозев – Balrog
Красимир Койчев – Maggkrabar
Красимир Кръстев – Krasleto
Кристина Радева – Damond
Петко Рангелов – SaintP
Чавдар Кацаров – 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

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, нон-стоп
Home	София	Пазарът на Младост IV срещу „Фантастико"	9746287	35	Athlon 1GHz, 256MB Ram, GeForce 2MX, 19" Sony	1лв. Игра 1,5лв. И-нет	Direct!
Катания 99	София	жк. "Хаджи Димитър" ул. "Баба Вида" 2	9454642	35	533-850 MHz, 128 RAM, GeForce TNT2, 17" CTX	1 лв. 1,5 лв. VIP	Direct!
Маската Z	София	ул. "Стефан Сарафов" 24	9534129	50	Pentium III 667, 128 RAM, GeForce2, 19" CTX	1 лв. 5 лв. Нощна	Direct!
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 64	665521	116	P4 1.6GHz, Ge Force 4 MX 440 256 RAM, 19"	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 2	София	ул. Янко Сакъзов" 14А вътрешния двор		90	P4 1.6GHz, Ge Force 4 MX 440 256 RAM, 19"	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 3	София	ул. „Неофит Рилски" 70 до Пицария „Уго 2"	9816592	133	P4 2.2Ghz, 256 RAM, GeForce 2 Pro, 19" CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Уго Интернет, нон-стоп
Матрицата 4	София	ул. „Бистрица" 2 (прес. на Хр. Ботев и Македония)			P4 1.5GHz, Ge Force 2 Titanium 256 RAM, 19" LG	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 5	София	жк. Зона Б5 бл.8а	9292031	132	P4 1.6GHz, Ge Force 4 MX 440 256 RAM, 19" LG	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 6	София	Младост 1, Аско Дениица	9744142	133	P4 2GHz, Ge Force 4 MX, 256 RAM, 19"	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Сан Марино	София	жк. „Люлин" бл.3	257014	50	PIII 700Mhz, 128MB Ram GeForce 2, 19'' CTX	1,2 лв. 5 лв.Нощна	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
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, нон-стоп
Клуб 35	София	Студентски Град ,бл. 35	624251	96	P IV 1.8GHz, Ge Force 4 256 RAM, 17" Samsung	0,54 -1 лв.	бар, климатик, оптика, нон-стоп

ДИСК 1

Demos:
Championship Manager 4
Herbinger
Mistmare
Warrior Kings: Battles

Extras:
Virus Definitions
Screensavers
Wallpapers
Winamp Skins

ДИСК 2

Mods:
Max Payne: Kung-Fu Edition
Unreal Tournament: Apocalypse Weapons
Half-Life Amp
Unreal Tournament 2003: Epic Bonus Pack

Movies:
Animatrix
Chrome
Crytek Engine
Enter the Matrix
Star Wars KOTOR
TOCA: Race Driver
The World of WarCraft
XIII

Patches:
Broodwar 1.10
CManager 4.403
DF: Black Hawk Down 8a
Heroes 4 3.0
Heroes 4 TGS 3.0
Highland Warriors R1
IGI2 Upgrade 1
MOH: AA 20 to 211
Prince of Qin ver. 1.17
Shadowbane 1.0.1
StarCraft 1.10
Unreal 2 v.1403

Programs:
Ad Muncher
Bandwidth Controller
CPUCooL
DivX Schizo beta
FFXP 2.0.909
F-Prot 3.13
GetRight 5
Gspot 2.1
Hypersnap 5
KX Project 3531
Lime wire
Mozilla 1.3
Naviscope 8.70
Nero 5.5.1.0
nVidia 9x
nVidia 2000/XP
PicoZip 2.8
Powerstrip 3.31
Quicktime 6.1
Radeon 2000/XP
Radeon 9x/ME
Radeonator 2
SecureFX
Skinstudio 3
Soulseek 1.39c
Supercleaner
WhereIsIt? 3.50
Win32pad 1.2.2
WinRar 3.20
Zonealarm

Молиньо иска пари за други

Началникът на Lionhead моли Британското правителство да помогне в борбата на независимите разработчици на игри.

BBC съобщи, че Питър Молиньо, човекът зад Black&White, The Movies, Dungeon Keeper, Populous, Magic Carpet моли Британското правителство да подпомогне независимите разработчици на игри, неспособни да посрещнат разходите по създаването на игри, вариращи между 2 и 40 милиона долара, така както подпомага създателите на филми.

Молиньо се обосновава по следния начин:

„Да създадеш компютърна игра днес е невероятно скъпо. Говорим за милиони и милиони лири. Малко създатели наистина се борят"

Според Молиньо от това ще спечели и държавата. Той вярва, че истинското творчество има нужда от независимост и че вложените средства ще се възвърнат, чрез създаването на големи хитове.

2 нови Експанжъна за Disciples

Strategy First обявяха излизането на два завършени и отделни експанжъна за Disciples 2 – Dark Prophesy.

И двете игри, обявени съответно за Май и Юни не изискват оригиналната игра. Strategy First предприемат доста смела крачка, като разширяват оригиналната игра в няколко качествени продукти, надявайки се, че играещите новите игри ще ги харесат и ще купуват оригиналния Disciples 2. Дон МакФридж (Don McFatridge), президент на Strategy First:

„Двата експанжъна ще накарат феновете на Disciples да се върнат обратно към играта. Имаме чудесен нов сюжет и дори още по-чудесна графика и всички стратегически елементи, които направиха Disciples толкова популярен и феновете ще ги харесат."

Guardians of Light захвърлят играча сред двете фракции от Disciples 2 (Империята и Планинските кланове), докато Servants of the Dark въвлича играча сред слугите на злото или на Немъртвите Хорди или на Легиона. Ако си вземете и двете ще можете да играете с всички четири раси.

Експанжъните ще излязат със: 2 нови мини-кампании, Генератор за карти, 16 карти за multiplayer, 3 нови специални герои, Нов сюжет, Нова музика

Soul Reaver 3 и Commandos III!

След финансовия си отчет Eidos, съобщи за няколко бъдещи проекта:

„През следващите няколко месеца очакваме да обявим и заглавия като Commandos III и Deus Ex II(PC) в допълнение към заглавията за конзолите Backyard Wrestling(PS2, Xbox), The Italian Job (PS2, Xbox, GameCube), Soul Reaver 3 (PS2) и Spanx (PS2), последните две от нашето собствено студио Crystal Dynamics."

Доволни от постигнатите печалби за годината, Eidos очакват още няколко нови заглавия през 2003 да дадат своя принос към печалбата на компанията, включително и няколко, които до този момент не са били потвърдени. Къфлър, председателят на борда на Eidos, каза:

„Бордът очаква продажбите на софтуер да се увеличи през 2003 и вярва, че софтуерния пазар, ще се разшири с 20% като резултат."

Къфлър продължава:

„Бордът е убеден, че моментните очаквания за разширението на пазара ще се изпълнят. В по-дълги срокове вярваме, че изгледите на Group за продължителен разтеж на печалбите и превеждането на това в покачване на акционерите остават добри."

Warlords IV Combat

Ubi Soft и Infinite Interactive разкриват новата тактическа система.

Планираната за по-късно тази година игра Warlords IV (Infinite Interactive) ще добави чисто нов графичен енджин и нова тактическа бойна система. Наречена е Скоростна Тактическа Система и заради новия боен модел тя „значително ще ускорява битките и ще позволи управление на единиците от традиционните бойни системи." Играта ще има и нова динамична кампания със отворен край за тези, които не обичат нещата да са прекалено предсказуеми.

Grand Theft Auto безплатна

Играта, която даде начало на серията, сега вече безплатна – и легална!

На интернет страницата на Rockstar's Classic, сега има сделка, която е трудно да бъде пренебрегната. За нищожната цена от 336 MB даунлоуд, може да си изтеглите копие на оригиналния Grand Theft Auto и да преживеете отново дните, в които серията беше пусната за пръв път на PC.

Има само една уловка. Трябва да си дадете и електронният адрес. Но както Rockstar намекват, те ще изберат от архивите още и още неща, които да предложат. Може би „да бъдеш в списъка", не е чак толкова лошо нещо...

Age of Mythology платинена!

Над 1 милион продажби в целия свят.

Боговете се усмихват на "Age of Mythology™". Затвърдявайки позициите си като една от най-добрите PC игри, със своя разказ за силата и магията включващ легендарни гръцки, египетски и норвежки богове, "Age of Mythology" достигна повече от 1 милион продажби. Заглавието разработено от Ensemble Studios и издадено от Microsoft Game Studios, продължава да обира овациите и беше номинирано от Академията за Интерактивни Изкуства и Науки(Academy of Interactive Arts & Sciences) за най-добра стратегическа игра на годината. "Age of Mythology" е последната от серията игри започнала с хита "Age of Empire", които са продали повече от 11 милиона копия и са спечелили безброй награди. Интересът към цялата колекция продължава да е силен, което беше доказано от включването на "Age of Empires II: Age of Kings™" в листата на 20-те най-продавани игри на NPD Group за Януари 2003, няколко години след излизането на самата игра.

"Age of Mythology" се присъедини към първите две части на "Age of Empires": И трите игри от серията са продали над 1 милион копия за по-малко от месец след излизането си", казва Стюарт Молдър (Stuart Moulder), главен директор за PC игри във Microsoft Game Studios. "Световната популярност на цялата поредица продължава да расте, докато въодушевлението на феновете вдъхновява разработващия екип на Ensemble Studios да създава по-новаторски игри всяка година."

Neighbours from Hell

JoWood имат ново виртуално гейм шоу и то разказва подробно за вашите ужасни съседи.

Все още разработваща се за PC и планирана за „по-късно тази година", Neighbors from Hell е най-новата виртуална игра на JoWood. Влизайки в ролята на Уугу(Woody) играчът ще трябва да прави дяволски номера на своите зли съседи.. Чупете, влизайте, стъпвайте на пръсти от стая на стая, избягни вечно наблюдателните домашни любимци, и използвайте прецизно времето си и малко креативност, за да заложите капани и да сложите край на живота на мистър Зло или поне да го прекарате през същия ад на който ви подлага той

Вип Патъл (Vip Patel) ръководещ директор на JoWood, UK:

„Neighbours From Hell е много забавна игра която проверява уменията на играчите да залагат перфектни капани и е предизвикателство за геймърите от всички възрасти."

Датата за излизането на играта в щатите не е уточнена, но е почти сигурно, че ще излезедо края на годината.

GDC 2003: Награди

Кой заглавия си „пръгаха" с почести от IGDA?

На откриването на Конференцията на Разработчиците на Игри (Game Developers Conference-GDA) за 2003 година в Сан Джоус (San Jose), Интернационалната Асоциация на Разработчиците на Игри (International Game Developers Association (IGDA)) – обяви победителите на наградите за тази година, считащи се за нещо като „Оскари" при игрите. Наградените се избират от професионалисти, присъстващи на конференцията и представляващи гласа на много талантливи разработчици на игри по цял свят.

Феновете на GameCube ще се радват да научат, че Nintendo се представиха доста добре и тяхната игра "Metroid Prime" надви конкурентията и „отнесе вкъщи" желаната награда за игра на годината. Награден беше и екипът на „Battlefield 1942" за отлични постижения във гейм дизайна, докато програмистите на "Neverwinter Nights" сграбчиха наградата за постижения в програмирането. Награда беше връчена и на "Medal of Honor: Allied Assault" за прекрасен звук.

Председателят на IGDA Греъм Дивайн(Graeme Devine) от id Software каза че „Наградата на разработчиците на игри е пример на чудесно новаторство… Тези заглавия и програмисти са едни от най-престижните."

IGN искатa да поздравят екипите на "Battlefield" и "Medal of Honor" и всички други печелившо за 2003 година и да благодарят на екипите за това, че ни предоставиха едни от най-добрите заглавия в историята на игрите.

Enclave 2

Феновете на красивата, но дефектна игра за Xbox Enclave си очаква приятна изненада. Разработчиците от Starbreeze Studios пуснаха информация за продължението на Enclave. Играта ще включва десет нови героя, по-богата сюжетна линия, 28 уникални карти плюс няколко бонус, приблизително 100 оръжия за близък бой и стрелба, подобрена бойна система и то-сарред анимаций.

За сега няма подробности за играта. Знае се обаче, че играчът влиза в ролята на младата чирак-магьосница Ерлендур[Erlendur], която се опитва да стигне до магическия Енклав [територия обградена от чужди територии, Enclave]преди злата магьосница Калия [Callia]. Друго, което се знае за играта е че ще има кооперативна игра и мултиплейър. Първият Enclave, пуснат само за Xbox(в последствие издаден и за Gamecube и PC) имаше зашеметяваща графика беше опорочен от управлението, позицията на камерата и трудността на играта. Да се надяваме, че този път Starbreeze Studios ще създадат играта която всички очаквахме.

Maya

Maya е програма създаваща 3D анимации, която беше демонстрирана на 06 март, по време на Конференцията на Разработчиците на игри. Тя бе използвана, за да покаже огромен механичен паяк – създаден за 6 дни – същият бил толкова добре анимиран, че можел спокойно да бъде участник в Doom III или Quake IV. Механичното бебче имало прекрасно анимирани текстури, плът и роботизирани части, всякакви видове приспособления, хидравлични крака, изглеждащи като ножици, блестяща кожа и дори лице, способно да се изкривява, въпреки че било прикачено към ануса на чудовището.

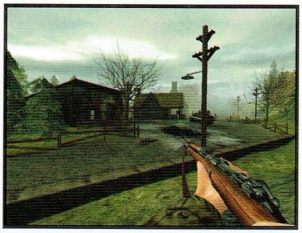
Плътта на чудовището се разтягала и се движела без да се нагъва и да изглежда като гума. Свидетелите разказват, че да видиш ръце, които могат да се движат и протягат, докато роботизирани крака дръпчат по земята, цилиндри се завъртат и разкриват отрязана глава, висяща там където обикновено висят други работи е много яко.

Една от най-положителните черти на Maya е, че позволява да се създават анимации доста по-лесно от преди.

Eve of Destruction
http://eod.bf42.com/

След като вече виждаме първите бета версии на Desert Combat и Conflict in Somalia стана ясно, че BattleField 1942 е една доста податлива на модифициране игра. Наскоро бе обявен и нов мод за нея - Eve of Destruction. По проекта все още няма много информация, но за това пък първите скриншоти вече са факт. Мода ще акцентира върху войната във Виетнам и можем да очакваме всички подобаващи за този период оръжия.

Red Orchestra
http://www.unrealwarfarex.com/redorchestra
Друг интересен и предстоящ мод е Red Orchestra. Той използва за база Unreal ournament 2003 и ще представлява отборен екшън, чието действие се развива през Втората световна



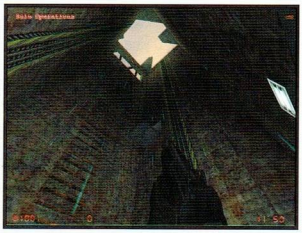
война, като двете встрани ще бъдата руснаците и германците. За момента мода е все още в ранен етап на разработка, но първите шотове вече са налице.

Half Life Rally
http://www.hlrally.net/

Въпреки невероятното забавяне на този дългоочакван мод работата по него върви все пак напредва и надеждата е той да бъде завършен в скоро време. Наскоро в интервю за HalfLifeItalia един от главните й левъл дизайнери разкри малко подробности като част от пакет от 8 интервюта с едни от най-изявените дизайнери на Half-life мод сцената. Въпросните интервюта можете да намерите на http://halflife.multiplayer.it.

Unreal Racing
http://www.planetunreal.com/unrealracing
Рейсинг модовете очевидно са радват на голяма подкрепа и това е видно от приятния прогрес на unreal Racing, който всъщност се разработва доста по-отскоро спрямо Half-Life-ския си събрат. Няма да се учудя, ако той дори успее да излезе преди него, имайки предвид гъвкавостта и свободата, която Unreal платформата предлага.

Solo Operations
http://solooperations.moddb.com



Може би най-дългоочаквания Half-Life синъплеър мод се сдоби с ориентировъчна дата на излизане - 11 май 2003. Действието в мода ще се развива три години след събитията в Black Messa, като Gordon Freeman е приел да работи за правителствения агент и се занимава с разследване на аномални събития и явления. Здравия купон започва, когато рутинно разследване се превръща в широкомащабна война с международна ?терористична организация. Факта, че по проекта работят едни от най-опитните дизайнери вдъхва допълнителна увереност в качествата на мода. Остава само да изчакаме.

Ikarus

BlowOut

Автор: Damond

Oh, yeah. Let`s kick some big alien asses!

Кратко философско обобщение на дълбокия и не *прекалено* иновативен смисъл, вложен в историята на играта. С уточнение, че става дума за седалищните части на паразитни извънземни буболечки, нападнали военна космическа база.

Познато, а?

По смелите думи на един от създателите, Густаф Франкел: *„BlowOut се роди от любовта към научнофантастичните филми от рода на Пришълецът и Звездни рейджъри. Искахме реалистичен и мрачен платформен екшън, това и направихме..."*

Нашият герой е майор **Джон *„Dutch"* Кейн**, горд водач на шестима маринци, с помощта на които трябва да разфасова всичко живо по нивата. И междувременно, срещайки се с ранени войници, сражаващи се срещу неизвестен враг, да събере частите на пъзела и да разкрие истината за чуждоземната агресия. Кой знае, може да се окаже, че и *бубите* са правели същото ;-).

Арсеналът на Холандеца ще включва картечница, помпа, огнехвърлачка, плазмена пушка, nailgun и, затаете дъх - резачка. Всичко това - в услуга на идеята да бъдат стимулирани за няколко предсмъртни гърча прииждащите на талази пълзящи, летящи и прочие ейлиъни. Даам, шум на резачка, хвърчащи във всички посоки крайници, писъци на болка и гърчещи се по пода останки – касаплък. В приличащата на черно-бял филм игра оплисканите с кръв стени ще бъдат единственото цветно петно, обещават авторите. То и кръвта сме я виждали, но още малко (или много) не вреди, когато е чужда. Ако сте се питали защо жените не обичат кръв сега е моментът да си отговорите.

Враговете ще могат да използват телата на жертвите си, за да се трансформират в опасни мутанти. Остана по някое време и маринците ви да се превърнат в костенурките нинджа и купонът ще е пълен.

Както си му е редът, освен стандартните аптечки и муниции, из нивата ще се търкалят и различни бонуси - способност за летене, частична невидимост, управляеми роботи.

Като цяло играта се очертава да е реверанс към верните фенове на т.нар. *side scrolling* игри, подобно на **Duke Nukem: Manhattan Project,** но ще използва и всички възможности на 3D-то. Обещани са ни динамични светлини и сенки, детайлни текстури, реалистична лицева анимация. Един от дизайнерите, ***Yasuki Nirasawa*** е участвал в направата на **Final Fantasy и Man in Black**.

За интерактивността все още се знае твърде малко - очевидно ще е на принципа: гърми по всеки кашон, за да провериш дали не се крие нещо в него. А сега да се хванем за ръце и да поскачаме радостно около огъня, защото дойде ред на следващата радостна новина, именуваща се *„независимост на придвижване и прицелване"*. Ще рече, че можете да стреляте накъдето си искате, а не задължително в посоката, в която се движите.

Ако оставим иронията настрана, хрумването е добро.

Обаче най-оригиналното нещо в играта ще бъде *level-editor*-а, който няма да е прост редактор на нива. Уникалното е, че той ще може да се използва по всяко време, т.е. паузираш си играта, включваш и добавяш каквото ти душа иска: промяна в заобикалящата среда - асансьорче на подходящото място, отворена врата, кенеф (?!); или малко оръжия и амуниции, защото току-що са ти скочили 10-на страшни буболечки и панически си опукал наличните си куршуми без да уцелиш нищо друго, освен пръста на крака си. Напомня донякъде на анимационен филм - бъркаш в задния джоб и вадиш ракетна установка. Въобще - една симпатична пародия. Само се надявам и разработчиците да са го мислели така.

Ще завърша с думите на Франкел: *if you thought bugs were the only problem, you are in for a surprise...*

Производител:	DiezelPowered Studios
Разпространител:	Majesco Inc.
Жанр:	Екшън
Сайт:	www.blowoutgame.com
Дата на излизане:	Септември 2003
Очаквания:	Средни

Empire Of Magic

Автор: Snake

До днес единствената асоциация, която името на иначе китната държава Словакия предизвиква у мен, е дльгнестата физиономия на един мой емблематичен колега филолог, произхождащ оттам. Последният имаше навика да се разхожда по къси панталонки в най-големия студ, да се налива с промишлени количества ракия и да просвещава с настървението на кирилометодиев ученик състуденитите си в неподозираните дълбини на словашките цинизми. Йебем ти кралско пичу, не се сдържах да възкликна, когато с неприкрита изненада установих, че освен с кандидат-алкохолици Словакия смята да залее света и с освободената магическа енергия на поредната фентъзи стратегия, прицелила се в таргет аудиторията на Heroes Of Might And Magic и Disciples. Не стига това, ами и от Mayhem Studios се тупат в гърдите, че тяхното отроче Empire Of Magic ще се радва на много по-силна история, а освен това в играта ще се забелязва силен RPG-уклон. Да видим…

Историята е ситуирана в дежурния за целта магически свят, управляван от могъщи магьосници. Всичко си върви мирно и тихо, докато най-големият пич сред тях не умира спонтанно и настава хаос. Останалите започват да си мерят жезълите, разделят се на фракции и доскоро мирната околност бива потопена в кръв и остатъчна магическа енергия. Оказва се обаче, че борбите за власт съвсем не са най-сериозният проблем на залягащите под прехвърчащите файърболи хорица. Защото жителите на някои поотдалечени провинцийки започват да изчезват безследно. Когато положението започва да става твърде изнервящо воюващите магьосници решават да обърнат малко внимание на проблема и изпращат младия и некадърен свой колега Артемиън да проучи, за какво точно става дума. Да познаем чия роля поемаш ти…

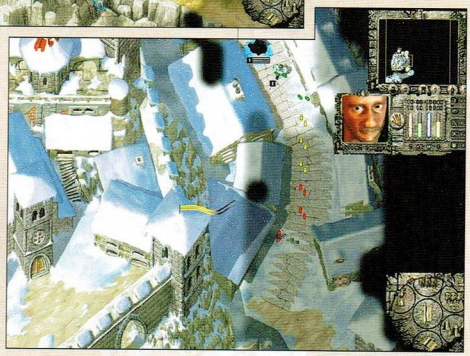
В началото на играта ще започнеш с много беден арсенал от магии и някой и друг юнит за компания, като в хода не еШкъна ще можеш да запишеш в магическата си книга над 120 различни магии (разделени в три основни школи - druid, mage и psionic) и да присъединиш към антуража си към 80 различни вида войска и цяла пасмина от уникални герои със специфични умения, които също ще можеш да развиваш. Нищо особено ново до тук, но авторите твърдят, че благодарение на безумно добрата им история във всеки сценарий ще можеш да взимаш важни решения при интервенциите си с разни персонажи и да подхождаш към разни куестове по най-различен начин. В зависимост от решенията ти, можеш по някое време изненадващо да се озовеш на грешната страна от конфликта и да установиш, че доскорошните ти съюзници са се обърнали срещу теб.

Иначе, както е обичайно, всяка твоя група войски ще има определен брой ходове (зависещи от вида на единиците в нея и броят точки за придвижване), които може да осъществи на картата преди да изтече търна. Тънкият момент е, че същите тези точки ще се пренасят и на тактическата карта по време на битка и ако вече си ги изхабил юнитите ти ще бъдат прекалено уморени, за да отвърнат на вражето нападение и ще си го отнесат лошо.

Mayhem Studios хвалят много и изкуствения интелект, който разработват. Кълнат се, че никога няма да видиш една и съща битка два пъти. Теренът, метеорологичните условия и видът вражески единици ще оказват огромно влияние на изхода от сражението. Иначе кютекът ще се провежда по стандартния хироуски начин – можеш да избираш вида на атаката (близка или далечна) в зависимост от наличната си армия и да използваш магии от книжката. Както си му е ред, когато мелето приключи можеш да прескочиш до най-близкия град, където да напазаруваш нова войска, да трениращ наличната и да си купуваш разнообразни благинки. Златото за целта ще си го заработваш с бой.

Графиката няма да е нищо особено, но никой и не очаква точно от това заглавие някакви визуални прелести, така че всичко което се иска от братята словаци, за да ни приковат към мониторите е един наистина увлекателен геймплей. Чакаме.

Производител: Mayhem Studios
Разпространител: Summitsoft
Жанр: походова стратегия
Сайт: www.mayhem.sk
Дата на излизане: Пролет 2003
Очаквания: Средни



workshop.headoff.com

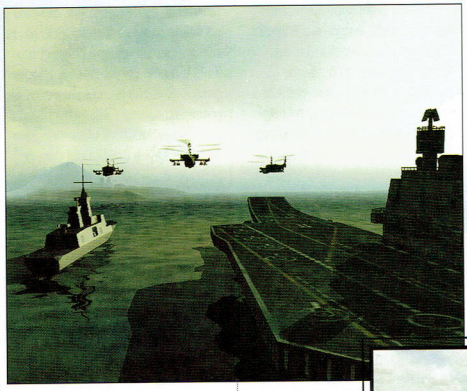
Fair Strike

Автор: Snake

Производител:	G5 Software
Разпространител:	Buka Entertainment
Жанр:	Екшън/Симулатор
Сайт:	---
Дата на излизане:	2004
Очаквания:	Големи

Какво друго може да се очаква от игра със заглавие „Справедлив удар", освен стрелба по лошите чичковци с рунтавите бради, белите кърпички на главите и автоматчета Калашников в отрудените длани, имащи понякога нездравословния навик да бутат небостъргачи? Простичката история на Fair Strike (която, между другото, е твърде близка до това дето го дават по CNN тези дни) разказва за някаква глобална война срещу някакъв световен тероризъм в някакво неясно бъдеще, когато световните лидери са въздигнали бойните знамена и са тръгнали на бой срещу разни лоши хора (разбирай - предимно араби). Ти конкретно си въздигнал един хеликоптер и - както подобава на всеки уважаващ себе си екшън герой - си тръгнал да разрешаваш световните кризи самосиндикално. Толкова е историята. Останалите страници от сценария на продукцията са запълнени с „рататата!", „джчш!", „бум", „тряс" и „есатиебахмамата, гаден терорист, дето стреляш с някакви дефектни ракети земя-въздух", „я, ама те не били дефектни", „restart level yes/no?".

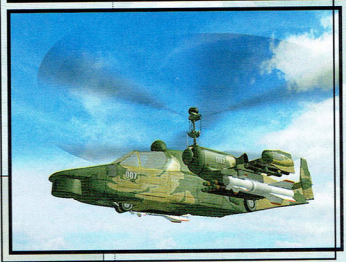
Принципно, ако трябва да подходя политически коректно при словосъчетанието хеликоптерен екшън, бих казал нещо от рода на - „симулаторите принципно не са лош жанр, ама аз съм твърде тъп, за да ги играя". В края на краищата на мен пералните ми е зор да я пусна, какво остава да запомня комбинация от петдесетина превключвателя и да я възпроизведа в критичен момент. От друга страна има хора, които нямат проблеми с пералните и - респективно - симулаторния реализъм и се радват именно на въпросните комбинации. Логичният въпрос е защо да не бъдат прибрани парите и на двата типа потребители. Логичният

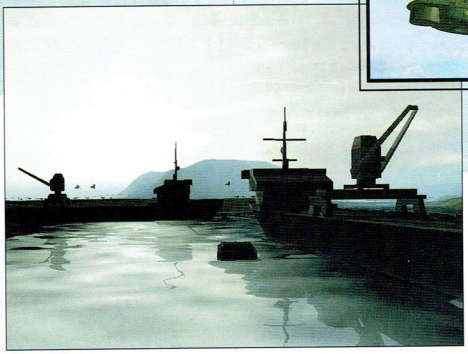


отговор е Fair Strike, който се очертава нещо като хибриден жанр, съчетал в себе си директен аркаден екшън и сложна симулация, предоставящи ни два напълно различни стила на игра.

При аркадния режим ще се чувстваш като в класически фърст или трърд пърсън шуутър - движението на мишката ще движи машината ти, а мерникът ще си стои фиксиран. При симулационния режим всичко се променя - от физическия модел до метода на управление. За този начин на игра ще ти се прииска да включиш към компютъра си всички налични джойстици и джойпадове, можеш да си наденеш дори каска за виртуална реалност, ако те влече и си имаш, ъв корс. По идея всеки от въпросните виртуални хеликоптери е идентичен с реалния си събрат до последното лостче и винтче, като въпреки това реализмът понякога ще бъде поставян на заден план в името на геймплея, така че ако някой реален детайл би бил твърде фрустриращ за геймъра - ще отпадне.

Идва ред и на графиката. А тя - съдейки по това, което се вижда по околните снимки - е повече от впечатляваща. А Fair Strike далеч не предлага само статична визуална прелест. От G5 обещават крайно висока интерактивност, което в този тип игри се превежда като - всичко, което ти попадне пред погледа ще може да бъде разрушено и запалено, изключая земята, въздуха и водата. При това разрушено и запалено по най-очарователния възможен начин - с красива, гигантска експлозия (очевидци споделят, че само в Хегемонията до





момента са се наслаждавали на толкова пищни взривове, в които всичко е изпипано до последната горяща отломчица) и два пъти по-красиви пламъци. В добавка ни се обещават феноменални водни повърхности и динамични сенки, а и без това огромните карти (авторите твърдят, че принципно ще можеш да летиш с дни във всяка посока, което вече ми се струва леко пресилено) ще бъдат разнообразявани от различни метеорологични явления като мъгли и бури.

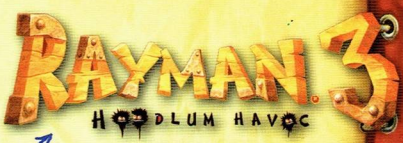
Действието ще те отведе до Карибите, Югоизточна Азия, Средния изток и родната Източна Европа и ще бъде разпределено в 4 кампании, всяка една с по десет мисии. Хеликоптерът ти ще прелита над гори, джунгли, пустини, както и над населени места, чиито жители ще си щъкат мирно по уличките и само ще чакат да ги умиротвориш с някоя и друга ракетка.

Цялата тази графична прелест обещава да бъде подчинена на динамичен и доста разнообразен откъм мисии геймплей. Често

първоначалните заповеди, които си получил в началото на поредната акция, могат да се променят коренно в хода на екшъна. Докато летиш на който и да е от шестте налични бойни хеликоптера (Hokum A, Hokum B, Black Ghost, Apache, Tiger, Comanche) или на двата транспортни (UH-60 Black Hawk и Ка-60), ще получаваш нареждания, вариращи от класическите seek and destroy-изпълнения до разузнавателни мисии, ескортиране и дори преследвания на подводници. При все това често пъти ще си имаш компания от други хеликоптери, чиито блестящи откъм ИИ пилоти (да, да… око да види, ръка да пипне пък тогаз ще си говорим... - бел. вечно скептичния Snake) ще те подпомагат в борбата ти с тероризма, пък и ще допълват каренцето за белота при евентуалното ви попадане във военнопленническия лагер. Ако се размиснеш с играта на карти зад решетките пък, както си му е ред, ще получаваш медали. За разлика от повечето подобни игри, в които последните имат за цел просто да ти повдигат самочувствието, докато си ги разглеждаш в спретнатите им кутийки в графата „awards" на главното меню, тук наградите и повишаването в ранг ще имат директно влияние върху геймплея. Просто защото някои твърде сериозни и отговорни бонус-мисии ще ти бъдат поверявани единствено, ако си се доказал добре пред началството.

Поредната добра новина от G5 е, че след като умиротвориш по категоричен начин всички налични терористи, можеш да отидеш да умиротвориш и Мишо от партера, дето има навик да слуша „Дърт козел млада върба люшеше" и да припява гръмогласно някъде около три часа посред нощ, когато вече е преборил първата дамаджана. Мда - Fair Strike ще си има и мултиплейър. Там придобития в самостоятелната игра ранг също ще оказва сериозно влияние на геймплея. Славата ти на добър летец ще се разнася по четирите краища на избраната карта, защото всичките ти заработени награди и отличия в сингъла ще бъдат видими за опонентите ти и те ще са напълно наясно какво могат да очакват при евентуална среща с теб. Иначе мултиплейърът ще включва стандартните режими deathmatch, team deathmatch, capture the flag, както и един objective-ориентиран отборен стил на игра, при който всеки играч от дадения тим ще има конкретни задачи (като например да разруши конкретна вража сграда или да стоварви в тила на врага надъхан отряд пехотинци), които трябва да изпълни, за да спомогне победата на своите хора. Звучи доста оригинално, при все да се съмнявам, че хеликоптерен екшън да измести от сърцата на местните геймъри трайно загнездилия се в тях Counter Strike. Но поне по света ще се забавляват…

Българският Интернет Магазин
bgStore.com
представя:



какво от това, все още има голям нос:)

това е желтото

Магазини за игри Компютърен Свят и www.bgStore.com
Варна, (052) 607 974, (052) 300 558, (052) 607 973

Star Wars
Galaxies

Автор: Freeman

А си поиграем на StarWars!!! Дори и с dial-up модем?!

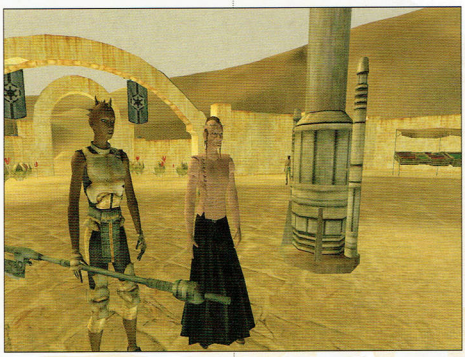
Принципно не пишем за онлайн игри. Реалностите обаче се менят. Интернетът навлиза все по-бърз в домовете и офисите, а България, макар и протяжно бавно – в цивилизования свят. Не са нещо много по-огромно от Диаблото... Говорим за **девет напълно разработени тлъсти планети, стотици NPC-та и двестатина уникални герои**, както и много, много играчи.

Представете си всичко това. Цял свят, който стои и ви чака, и то не какъв да е свят, а светът на Star Wars. Можете да го посетите и примерно да си отворите магазин, като си наемете и NPC-продавачка... но ще трябва да ъ плащате. Или пък да се млатите по баровете, да бъдете лечителтанцьор или художник, да правите банди с кварталните приятелчета – всъщност, можете да се събирате с други играчи (до 500) по всякакъв повод.

Преди да продължа нататък ще ви кажа, че точно в момента се провежда финалния бетатест на Star Wars: Galaxies и в интернет вече изтече достатъчно информация за това накъде отиват нещата. Вече всичко е почти готово и в момента се доизпипват и балансират професиите и отношенията между микросистемите, прибавят се и още мисии.

И тъй, почвате си вие на някоя от деветте планети (*Tatooine, Naboo, Yavin 4* и някои чистак нови местенца), в кожата на някой от осемте вида (*Rodians, Mon Calamari, Twi'lek, Human, Trandoshan, Bothan, Zabrak* и *Wookiees*, но за в бъдеще се предвижда прибавяне на още с експанжъните), избирате си сред **шестте начални професии** и се юрвате в играта. Кво прайте там? Изпълнявате куестове, трепете се с другите играчи, създавате *Гилдии* (Player Associations), заедно с приятели или непознати по общ признак, биете се на страната на бунтовниците, на Империята, или просто се шляете неутрални насамнатам – поне има къде. Това е общата схема. Ето и някои съществени подробности:

Производител:	Sony/LucasArts
Разпространител:	Sony/LucasArts
Жанр:	Он-лайн РПГ
Сайт:	www.starwarsgalaxies.com
Дата на излизане:	Май 2003
Очаквания:	Огромни



толкова малко вече нашенските играчи, които са се докоснали до магията на огромните ролеви вселени в Мрежата. Всеки опитал веднъж се е превърнал в маниак. За всички такива, както и за тези, които тепърва ще открият прелестта на онлайн приключенията, а защо не и заради общата култура на заклетите консерватори и невернници е настоящата статия, целяща да ви запознае с едно заглавие, феноменално дори само с мащабността си, да не говорим, че в него съблазнително се е намърдало словосъчетанието Star Wars...

Жанрът

Масовите онлайн ролеви игри (MMORPG) са доста любопитна част от игралното поприще, дори само с факта, че в тях взаимодействате изключително с други играчи, а както отбеляза Алекс в II-2: Forgotten Battles, друго си е с човек насреща... Говорим за

Професии, Умения, Свобода и Смърт (Юнашка)

Общо взето е почти все едно за бъдещето на започващия ви като мизерен флист потенциален архиджедай (Jedi Master) коя раса и каква професия ще изберете. Расите ги изредих вече, а що се отнася до професиите – всеки играч сам може да си „сглоби" професия, комбинирайки различните предоставени от разработчиците умения, които сега няма да изреждам.

Това са просто стартиращи отправни точки, съществуващи с цел да въведат някакъв ред. Оттам нататък сте свободни да правите абсолютно всичко: можете да практикувате множество различни професии наведнъж, да учите само части от тях, както и да се откажете от някоя, която вече не ви е необходима.

Все пак, за да има смисъл тая работа някои раси просто няма да могат да работят определени професии. Образно, не можете да очаквате от патка да лети, но поне имате свободата да я сготвите, както ви е вкусно.

Колкото до смъртта – всички същества могат да се респоунват... освен ДЖЕДАИТЕ.

Куестовете

Десетки, стотици, хиляди куестове, обусло-

вени от многообразието на самия игрален свят ни обещават авторите. Ще има и специфични мисии за различни професии – и за бойните, и за по-хуманитарните. В момента се чудят какви мисии да измислят за художниците :-). Нямало да е възможно да се занимавате с повече от един куест наведнъж. Що бе? К'во лошо има докато отиваш да занесеш лимонада и топла питка с масло баба си на 4-и км, да минеш първо през Лъвов мост...

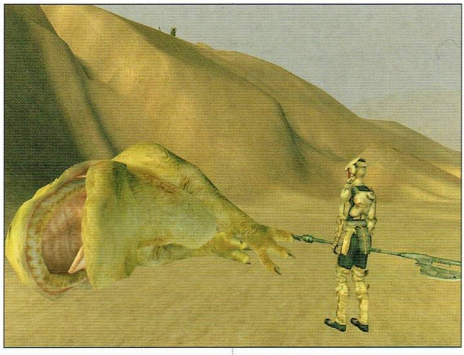
Но тъй като мястото привършва, нека минем към десерта:

БИТКИ и ДЖЕДАИ

Тъй като далечните боеве са една неразделна част от StarWars концепцията, те са силно застъпени и в настоящата (по-точно предстоящата) игра, но без да се забравя за светлинните мечове. Походовата далечна битка е динамична и кинематографична, дълбока откъм тактика, предоставяйки на играча тонове опции, видове оръжия и специални движения, за да пригоди битката към стила си.

Бойната система все още се доизкусурява. Доизкристализират се разликите между видовете оръжия за далечен бой (особено пушки, револвери и карабини) - целта е играчите, специализирали в пушки, да имат различни способности и роли в битката от специализиралите в револвери.

Колкото до джедаите – всеки играч, от всяка раса и професия, може да стане Джедай. Но това няма да никак лесно. Ставането на Джедай е замислено да бъде висше постижение във филмите - така е и в играта. При постигането на определени неща в играта с един герой, можете да отключите втори, т.нар. – „Force Sensitive" слот за герой в игралния сървър. Как се постига този втори слот, още се пази в тайна. Вашият джедай-пич живее в постоянна опасност, а когато погине, си е мъртъв за постоянно (другите ви герои могат да се респоунват в клонинг-устройствата, както вече отбелязах). Джедаите няма да са обичани от NPC-тата, а и от конкуренцията - другите играчи във вселената. Това ще направи напредването им до джедРуцар и джедПро (Jedi Knight и Jedi Master) да бъде много мъчно.



„Знаем, че накрая играчите ще усвоят джед-системата „ - казва богоприличаваният от някои по-върли фенове продуцент от LucasArts, Haden Blackman – „Все пак, поне в началото, ***наистина искахме Джедаите да са оскъдни - в услуга и на комюнитито, и на дизайна****. Ако бяхме оставили джедая като стартова опция, или поне лесно достъпна). Също така не искахме да го „затъпим" само за да е балансиран срещу другите видове герои. Във филмите (и особено в по-ранните епизоди) джедаите са изобразени като невероятно силни и опитни. Знаехме, че не бива играчите да започват толкова страховити като от филма, а трябва да имат потенциала за това. Така че, трябваше да бъдат редки, за да не дисбалансират играта. И не на последно място, искахме значителна цел за преследване, нещо, което може да се счита за върха на постижението „*

Държа да отбележа и една много приятна за мен подробност: можете да ставате лош джедай, но за целта трябва да минете през добър. Т.е. лошите са по-пичове (следва зла усмивка). Те стават Dark Jedi Knight и Dark Jedi Master.

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

ИСКАШ ъпгрейд ?
Не е толкова трудно, колкото да прочетеш този текст...
Ела при нас и на добра цена старата бараба ще се превърне отново в змей!

ComTrade 98

Донеси това списание в офиса и ще получиш отстъпка

Medal of Honor

Pacific Assault

Автор: WC Killer

Следваме формулата на Allied Assault и просто я подобряваме. Тя бе толкова успешна, че последното нещо, което искаме, е да разрушим нечии очаквания.

Кво да кажеш след такива думи?

Направо ми иде да зарежа всичко, да си взема шапката и да оставя Иван (uRKO) да напълни две страници със снимки и едно изречение, докато аз смуча дайкири и бода с лъжичка в кутията сладолед, изпегната на хамака на балкона.

Ама не мога. Щот Урека вече го е заел, а 120 кила се избутват трудно. Добре де, и утре е ден...

Иначе думите са на Мат Пауърс, продуцент на МОН: Pacific Assault и според мен изразяват един много правилен начин на мислене – да не пипаш твърде много нещо, което без друго си е добро или пък да пипаш много добре нещо, което е твърдо. Но то пак си зависи от нещото, държа да отбележа!

Като фенка на оригиналната игра няма да скрия задоволството си от подобно изказване, както и от всичко останало, което научих за задаващото се ново заглавие.

Това, което прави силно впечатление от изнесената информация относно разработката на МОН: Pacific Assault е, че ЕА са наели военния консултант капитан Dale Dye, с чиято помощ на играта ще бъде придадена повече историческа достоверност. За пръв път в МОН ще бъде внесено чувството за морален избор. Dye разказва за една от сцените, когато обикаляйки около японски бункер, отдалечен в края на лагера, ще се натъкнете на двама японски пазачи, измъчващи жител-кореняк на Соломоновите о-ви. Имате реалната възможност да подмините сблъсъка, но може да решите да помогнете на човечеца. Ако го направите ще откриете, че той горещо желае да покаже благодарността си като изсече нов път през джунглата, позволявайки ви да подмините множество врагове по пътя към понататъшните ви задачи.

Извън спецификата на това конкретно ниво Dye хвърля светлина и върху някои по-общи принципи, характерни за театъра на военните действия в Пасифика през 40-те години на миналия век. Така например тук битките се провеждат сред обилна растителност и на много по-къси разстояния, отколкото в Европа. Няма ги познатите ни широки перспективи и няма да имате толкова възможности да поваляте мишени от безопасно разстояние. В допълнение камуфлажът играе много по-голяма роля в джунглата. Съответно напредъкът ви в играта се мери във футове, вместо в ярдове.

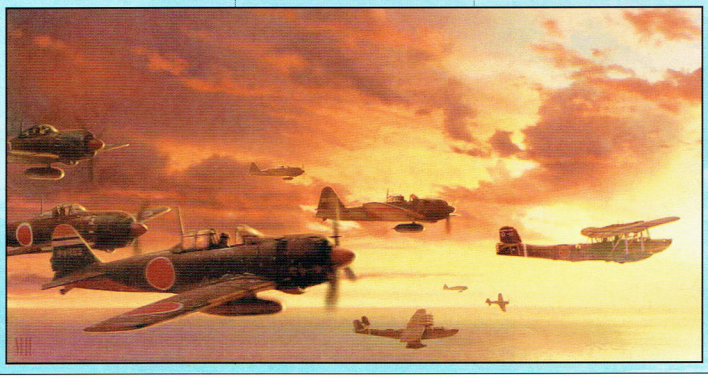
Играта ще ви сблъска със солдатите, техниката и екипировката на имперска Япония и ще стартира с атаката на Pearl Harbor, след което борбата ще продължи из островите на Тихия океан.

„Искаме играчът да разбере, че като започне играта в Пърл Харбър, това е само началото на войната. След като премине през много битки ще стане по-опитен, закален и ще придобие ОНЗИ стоманен поглед. Искаме играчът да изпита всичко това. Ще покажем как героят се променя в междинните анимации. Ще видите как вашият герой постепенно остарява. Тази тенденция ще се наблюдава и във вида на хората от вашия отряд.“ – споделя Мат Пауърс.

За разлика от началните кадри в предходната игра, сцената с атаката на Пърл Харбър акцентира върху различните подкрепящи акции. Ще мореплавате наоколо с лодка и ще събирате свалени пилоти и моряци. Ще се видите втурващи се да вземете пожарогасител, за да потушите пламъците на борда на големи кораби. Ще се окажете зад управлението на противовъздушни оръдия, стрелящи по връхлитащите вражески самолети и отчаяно ще се опитвате да отстреляте торпеда от водата.

Екипът ще запази основната философия, която направи Allied Assault такава фантастична игра – израстването посредством награди, дълбоки кътсцени, малки екипни операции и т.н. Идеята обаче е да се умира по-рядко от ръката на невидим снайпер, което извиква искреното ми любо-

Производител:	Electronic Arts
Разпространител:	Electronic Arts
Жанр:	Екшън от първо лице
Сайт:	www.ea.com
Дата на излизане:	Януари 2004
Очаквания:	Големи



питство относно реализацията, предвид джунглите, в които е ситуирана голяма част от играта. Разработчиците са твърдо убедени, че са му намерили колая – просто враговете ще уцелват по-рядко.

„Хората не играят игри за да умират" – обяснява Паурс. – „Според мен е добре враговете да не уцелват от време навреме, защото така става по-драматично - да си се скрил, а куршумите да свирят покрай ушите ти и да вдигат облачета прах до краката ти. Ако просто изведнъж се намериш мъртъв, имаш чувството, че играта мами."

ЕА оставят верни и на скриптирането. Този предизвикващ крайно противоречиви реакции елемент. От една страна той предизвикваше доста нелепи ситуации като тази да видите как враговете се материализират от нищото, когато влезете в обсега на скрипта, но от друга дизайнерите успяха да докажат, че могат изключително умело да режисират събитията и да разполагат с почти кинематографична виртуозност неприятелите и скриптираните случки из нивата.

„Това не е BF1942, където се пускаме в средата и просто казваме „Давай". Част от дълбочината на Medal of Honor са скриптирани моменти, незабравими сцени." – споделя капитан Дуе.

Въпреки това обещанията са за по-нелинейна игра. Екипът се опитва да даде на играчите различни методи и пътища за изпълнението на дадена задача.

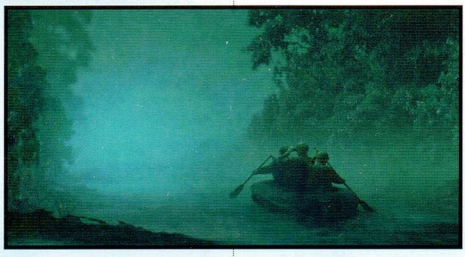
Примерът, който дават е следният. На пътя ви има голям японски аванпост. Бихте могли да се впуснете в директна атака, право през голямото сечище в центъра на лагера. Или пък да се опитате да се промъкнете в задната част му част с надеждата, че няма да ви видят през кратките моменти, в които сте изложени.

Абе... не е кой знае какво, като се замисля, но явно пичовете си се кефят.

екип и комуникацията с голям брой поддържащи персонажи ще еволюира. Предвижда тиймплеят да бъде застъпен сериозно не само в кампанията, но и в мултиплейър модулите.

Като стана дума за тях, долетя информация, че се подготвят един или два съвсем нови режима на мултиплейър, но засега каквито и да било конкретни подробности бивят отказвани на пресата.

За финал може би е любопитно да узнаете, че наред с Medal of Honor: Pacific Assault се разработват и някои други про-



Както и да е.

Задължително трябва да се спомене, че играта отново ще е базирана на Quake III технологията, но екипът е пренаписал рендерите, съобразявайки се с помощния напоследък хардуер. Изцяло нов теренен редактор ще позволи на разработчиците сами да създават среди със забележителна автентичност и детайл. Един от най-големите приоритети е правенето на реалистична вода.

Друг елемент, на който ще бъде обърнато сериозно внимание е отборната игра. Усещането от Allied Assault за работа в екти от серията, като например нов експанжън на Allied Assault, чието действие е фокусирано върху Северна Африка и Южна Европа. Lead Creative Director-а Джъстин Чен дори довери, че вече е заплануване и продължение на Pacific Assault.

„Има толкова много в тази война, с което никой още не се е занимавал" – твърдят от ЕА.

Има толкова много, което може да се желае от разработчиците на игри, за достигане нови по-силни изживявания, бих добавила аз, но това е една друга тема.

ЦИФРОВИ СИСТЕМИ
Digital SystemS Internet Service Provider
INTERNET www.digsys.bg
3 лв./10 часа
5 лв./18 часа
10 лв./40 часа
Важи за:
Бургас, Варна, Видин, Враца, В.Търново, Пазарджик, Перник, Пловдив, Плевен, Разград, Русе, София, Ст. Загора, Ямбол
Насладете се на повече Интернет :)
Варна 9000, ул. "Неофит Бозвели" 6
тел: 052/ 614177, 603231; факс: 052/ 614176
София 1000, ул. "Триадица" 4, ет. 2
тел: 02/ 9811301; факс: 02/ 9806889
workshop.bradoff.com

Prince of Persia

The Sands of Time

Автор: Freeman

Една легенда е на път да възкръсне за четвърти път. Играта, която може би накара мнозина да се зачетат в „Хиляда и една нощ" отново ще блесне по екраните ни. Тези, които помнят първите две серии на Принца на Персия вероятно са скъталинотка носталгичност при споменаването на това заглавие, за другите... на тях им предстои откриването на един нов, вълнуващ свят.

Основание за последното дават твърдо заявените намерения на разработчиците да вдъхнат нов живот на Принца и на някогашният брутален геймплей.

Как ще го направят?

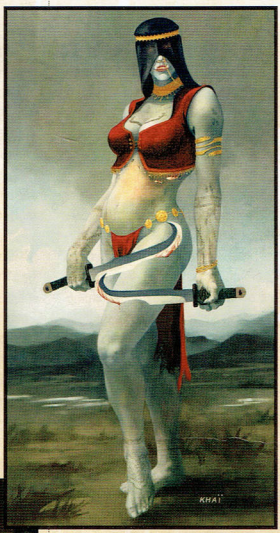
Чрез колоритни герои, безмилостен екшън и сюжет с повече обрати от нормалното, лабиринтов замък - ето как.

Историята е наистина романтична. Prince of Persia: The Sands of Time ще се развива в екзотичен и мистериозен свят, наситен с персийски мотиви - архитектура, животни, облекло. След като баща му завзема двореца на Махараджата, принцът е измамен от коварен везир, използвал магически кинжал, за да освободи Пясъците на времето от безценен инкрустиран пясъчен часовник. С помощта на красив, мистериозен и не особено благонадежден съюзник играчите ще се въплътят в царската особа, за да затворят Пясъците на времето и да въдворят мир по своите земи.

Според разработчиците играта е своего рода реверанс към първите принцове (не особено успешният Prince of Persia 3D от 1999 г. е тактично игнориран). Ако сте фенове на играта и сте си мислели колко добро заглавие би се получило, ако можеше днешната графика и технически възможности да се съчетаят с тогавашната атмосфера и просто да поцъкате в прекрасния недостъпен свят на килимите, това е вашата игра.

Идеята за Prince of Persia: The Sands of Time датира от Май 2001, но концепцията се е превърнала в истински проект с присъединяването на Jordan Mechner – дизайнерът на Prince of Persia 1 и 2 – няколко месеца по-късно. Екипът заработил с огромен ентусиазъм и предпродукцията започнала... Вече е избран енджин и са завършени някои идейни AVI-та, илюстриращи възможностите на принца за движение.

Авторите се стремят към съчетаване на най-хубавото от минало и настояще - играта ще следва традициите на предишните заглавия, без обаче да бъде просто „кавър", а ще внася и *„нови неща, които ще изумят съвременния свят"* (някои от тях: нов дизайн, нов имидж за принца, нови среди, нова история). От Ubi Soft гледат на този проект не като на отделна игра, а като част от нещо много по-голямо... Може би поредица? Защо не, наистина?

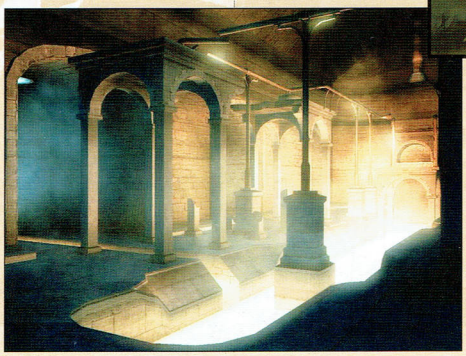


Производител:	Ubi Soft
Разпространител:	Ubi Soft
Жанр:	Екшън/Приключение
Сайт:	www.ubisoft.com
Дата на излизане:	Ноември 2003
Очаквания:	Големи

За да се подготвят за това огромно предизвикателство, разработчиците си преговорили „1001 нощ" от кора до кора - така навлезли в атмосферата на магическия арабски свят. Освен, че изчели приказките, прегледали и всичките им холивудски екранизации. Вдъхновение почерпили също от „Тигър и дракон" и филмите на Джет ли, а за битките погледали и малко Капоейра - вид бразилски боен стил, представляващ сложно съчетание между смъртоносни движения и танц. И съвсем не на последно място - сетили се да изиграят Prince of Persia 1 и 2.

Освен това са изследвали игри като Shinobi, сериите Onimusha, Devil May Cry, Tomb Raider, а също Rygar и Ninja Gaiden.

Големи обещания, дано да се покрият. Ако това не стане, Ubi Soft ще получат по-належащ проблем от отрицателните приходи - множество озверели фенове на старите игри, плюс араби :).



RAINBOW
"OPERATION"
COLD DAGGER
USP
PC CD-ROM
Tom Clancy's
RAINBOW SIX 3
RAVEN SHIELD
Не правете компромиси с терора - елиминирайте го!
Магазини за игри Компютрен Свят, Варна, ул.Р.Жинзифов 14, тел. 607974, бул. Осми Приморски Полк, тел. 300 558 и бул. Княз Борис I 85, тел. 607973, www.bgStore.com

- Производител: Activision Value
- Разпространител: FuN Labs
- Интернет: ---
- Системни изисквания: Pentium III 500, 128 MB Ram, 32 MB Video
- Жанр: Рейсър

Автор: Krasleto

Cabela's 4x4
Off-Road Adventure 3

CORA (след 11 часа вечерта и червена точка с 18 в средата, може на галено и със У) представлява ни повече, ни по-малко от един посредствен енджин!

„Само това?", ще запитате вие. Ами... да. Иначе – за тези, които не знаят – играта се води микс от RPG и Racing, само дето от двата стола моя път разработчици я пропускат.

Трето - идеята, копеуе, важна е идеята ! А идеята за смесица между RPG и надпревара с коли, принципно е готинка. Представете си само борбата със скалистия ландшафт, изпитанието и за шофьора и за автомобила, опасностите, които крие всяка една бабунка, малките камъчета, които преобръщат каруц ... оопс котото оплюване. При добро желание геймплеят на CORA може да бъде сравнен с този на Diablo - почваш в гаража, купуваш си части за МПС-то, и излизаш по картата да изпълняваш тъпи куестове - да поправиш някоя чужда кола, да закараш някого някъде си, да намериш нещо на оня със счупената кола, дето си го закарал някъде. Закъсаш ли го - само срещу двайсетина долара те довлачват до гаража (баш като телепортейшън скрола ;-). Написано не звучи зле, но точно тук се намесва физическият модел. Значи, независимо от конските сили на возилото, ако прецени, че наклонът е достатъчно голям, играта не иска да го пусне да мине през някаква си нищо и никаква бабунка. И к'во правите тогава? Ами давате на задна, въртите, сучете, най-накрая се засилвате и евентуално минавате, ако не заседнете в някоя падина. Те тогава няма излизане. Забравих да спомена, че обикновената спирачка кове от раз, дори при 80 градусов наклон надолу, за сметка на това пък ръчната все едно я няма. О, да – може да се слиза от колата. Супер екстра, само дето, освен да се поразходите и да позяпате пейзажче реалната полза от нея е никаква. ОК, графиката я бива, но този енджин се явява използван в поне още десетина заглавия подпечатани с благозвучните *„кабели"* пред имената си – визирам двете предшественици на CORA и пет-шестте ловни игри тип Deer Hunter. Ама защо да сменяме всяка година енджина, я дай да поъпдейтваме DirectX функциите и стига толкоз. Ламерска работа, но какво ли да очаква човек от разработчици на *„иди-и-клечи-2-часа-в-тая-гора-докат'-видиш-елен-па-се-опитай-да-го-гръмнеш"* игрички.

Бидейки ни риба, ни рак, заглавието страда от недостатъботчиците са предпочели земята. Мен ако питате играта си плаче за оценка от порядъка на средната възраст на таргет аудиторията й, а именно 10-12, но резултатът ще е по-висок заради следните ми съображения:

Първо – моя енджин може да не става за създаване на приличен физичен модел, но в него се таи графична мощ – огъващите се тревички и храстчета, гоненте от вятъра облаци, възвишенийцата, отблясъците по стъклото и прочеето екстри са добре направени и допринасят за естетичността на местностите. Не може да се сравнява с този на Neverwinter Nights, но все пак е детайлен

Второ – можете да тунингова колата си. Не, че промените ще окажат кой знае какво въздействие на бричката, но принципно е хубаво, че опцията присъства – купища „мастити" лата. Представете си ралито Париж-Дакар, пресъздадено от RPG-виртуози като Bioware, например, и продължителност 50-100 часа. За такава идея става дума принципно, а не за симулацията на волска талига, която бях принуден да играя.

Да се върнем на качествените и на двата жанра, които съчетава – линейността на най-праволинейните RPG-та и аркадността на най-аркадните racer-и, обогатени с вече споменатите безумия.

Един от малкото хубави спомени, които ще ми останат от тази игра е невъзможната каскада на Остин Пауърс от едноименния филм, която успях да изпълня, а именно – така да се заклещя между две огради, че да не мога да дам нито напред, нито назад. Окапах от смях. Останалите ми поводи за веселие са все от моя тип.

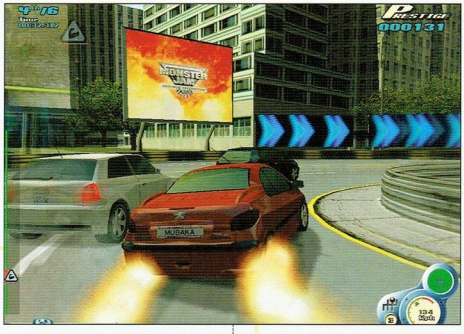
В резюме: Cora е една доволно тъпа игра. И като се замисля... абе как попадна тя при мен? Тъпите игри в това списание не се ли даваха на Snake?

- ОЦЕНКА: 27%
- Прилича на: CORA 1&2

- Производител: Ubi Soft
- Разпространител: Ubi Soft
- Интернет: www.ubisoft.com
- Системни изисквания: Pentium III 500, 128 MB Ram, 16 MB 3D Video
- Жанр: Рейсър

Автор: Guererro&Master

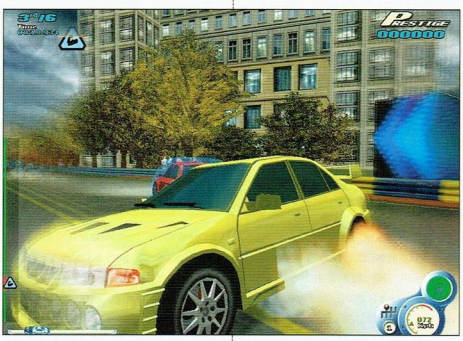
Downtown Run



Downtown run, казано на правилен език, не е нищо повече от една джитня (смесица от ждитка и шитня) и представлява сиво и непретенциозно рейсърче, правено с умерен професионализъм. Което от своя страна я превръща в една любима игра, защото предоставя неограничени хоризонти за оплюване.

Но нека не категоризираме клетата гирица преди да съм я представил.

И така. помниш ли ReVolt?



Не? О, това беше шедьовър – малки радиоуправляеми колички се надгонваха (предимно) сред феноменално пресъзден градски интериор, оформящ ненадминати и до днес с оригиналността си трасета. По пътя се забърсваха всякакви бонуси – някои от тях помагаха на теб, други вгорчаваха карането на опонентите, в крайна сметка се оформяше един шеметен, запомнящ се геймплей.

До голяма степен Dountown run стриктно повтаря тази концепция с уговорката, че колите не са радиуправляеми, а съвсем стандартни серийни изпълнения, и пистите са толкова далеч от презумцията за оригиналност, колкото и Британи Спърс от непорочността. Ако се вярва на слуховете де.

Иначе казано пъстрият, феричен, бликащ, свежарски купон в РеВолт в Даунтаун е даунрейдът до една монохромна, скучна, вяла джитня!

Да загърбим все пак оценките и да видим какво ни предлага играта.

Основният режим, Championship включва едва няколко писти, сред които дори Москва и – както си е по традиция – целта в него е постигането на максимален брой точки и отключването на все по бързи возила.

Останалите режими са: Countdown, Quick Race, Last Man Standing, Time Trial, Sudden Death и Chase. Countdown е класически рейсинг с чекпойнтове, ако си твърде бавен на даден участък те чака незабавно дисквалифициране По-интересните начини за игра, според мен, са Sudden Death, където трябва да внимаваш да не се блъснеш много силно в нещо (в това число и опонентите) и Chase, където пък ще се стремиш да избягаш от настървен катаджия. Останалите са безинтересни.

Трябва да знаеш, че Downtown run не е игра за шофьори. Мръсните номера преобладават пред майсторското шофиране и дори да управляваш по идеална траектория возилото си (което не е особено предизвикателство, предвид факта, че Downtown е вопиющо аркадно преживяване) винаги ще се намерят подло поставени от гадняриите по пистата шипове, локва машинно масло или други „подаръци", които да преобърнат намеренията ти за спортсменска победа. Всъщност именно в използването на бонусите се крие есенцията на геймплея.

Ето ги и тях:

High grip – поправя гумите.

King of the road – ускорение (по-популярно като „турбото"). Едно от малкото ефектно реализирани хрумвания в играта – околната среда се „замазва", пресъздавайки усещането за скорост.

Repair – ценен бонус, на фона на моментталната ти дисквалификация при счупване на колата.

Instant penalty – прецаква гумите и завиването.

Inverted kontrols – лявото става дясно, дясното – ляво.

Blast – всички в радиус се забавят.

Oil Slick – локвата с масло е доста подлярска, заложена на остър завой.

Chip Buster – мина. Колата пресякла червения лъч за момент е извън строя.

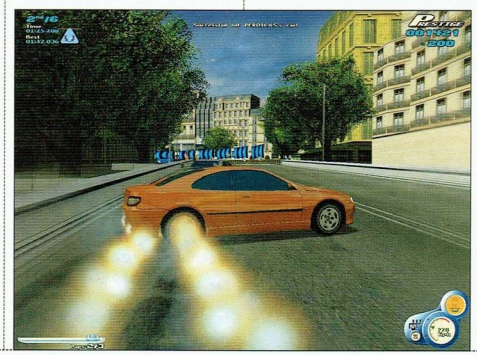
Instant Spin – класическите, прекрасни, полицейски шипове. Като в NFS-то

Както виждаш почти нищо нестандартно. За отбелязване е, че не можеш да носиш повече от един бонус.

В мултиплейъра (който за съжаление представлява split screen) манията захранвана от аркадното управление, поднасянията и мръсната игра е феноменален. Казвам го защото в днешно време да видиш двама души на една клавиатура е забравено явление, а щастливи крясъци от типа „ Да ти *** майката с тия шипове дето ми ги завря в ****" и други подобни са направо рядкост.

В заключение – Downtown run е семпла игра, без кой знае какви ефекти или дълбок геймплей, но поради тази си своя простоватост е по един особен начин кефеща.

Макар далеч не толкова, колкото беше ReVolt.

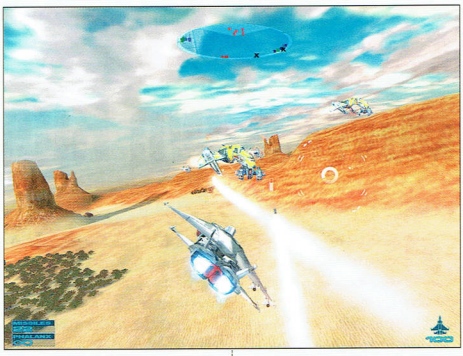


- ОЦЕНКА: 57%
- Прилича на: ReVolt

- Производител: Yeti Studios
- Разпространител: ---
- Интернет: ---
- Системни изисквания: Pentium III 700, 128 MB Ram, 16 MB Video
- Жанр: Екшън

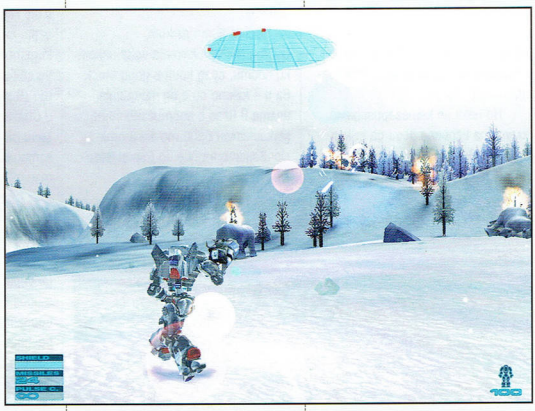
Автор: Ikarus

GunMetal



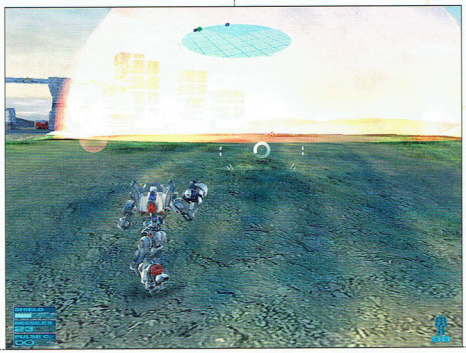
Някои хора на това място започват да оплакват злощастната съдба, поверила им игра заслужила място в рубриката от Крак на Crack. Моят случай не е такъв. Дори напротив. GunMetal ми дойде точно навреме, в момент, в който бях... (загорял? – бел. ред.)... *закопнял* за една приятна аркадна игра. А той е точно това - аркаден екшън от най-чист вид, в който разхождате един 10 метров боен робот из мисиите, с пръст не слизащ от спусъка, и раздавате правосъдие на лошите. Бърз поглед към историята ни дава да разберем, че такава почти отсъства. Накратко:

Открит е начин за създаване на подпространствени портали. Първият такъв е отворен към планета с условия за живот подобни на земните. Част от нашите веднага започват да я усвояват, докато на другите достъпът е отказан. Войните в човешката история са пламвали и за по-малко. И така, спретнали си хората едно трето световно меле и не след дълго колонизаторите се озовали в позицията на защитаващи се на новопридобитата планета. В отчаян опит да обърнат хода на войната те стартирали проекта GunMetal, представляващ споменатия погоре гигантски робот с един единствен пилот – вие. И... т'ва е. В брифингите преди самите мисии (общо 14 на брой) се обяснява единствено как трябва да изкъртите кофите на лошите, как да защитите града, изкъртвайки мивките на лошите, как да опазите конвоя, изкъртвайки лейките на лошите... Макар да не се споменават имена червената окраска на бойната техника на „лошите" е не оставя широко поле за размисъл относно кои точно нации са останали на Земята. Но кой се интересува от историята в една аркадна игра, по дяволите? Важен е...



Здравият еШкън!

А в GunMetal той си е баш такъв. Както, впрочем и роботът, който ще управлявате. Основната екстра на последния е способността му да се трансформира в реактивен изтребител по всяко време, като само от вас зависи кога какъв режим да използвате, според спецификата на мисията. Управлението е просто, бързо усвоимо и няма да ви отвлича от кютека. Проблеми има единствено в случаите когато врагът е точно над вас. Изтребителят се командва с идентични контроли, като натискането на клавишите за стрейф го кара да прави странични лупинги. Иначе казано – кеф и унищожение, триумф на деструктивността изригваща от дулата на четирите вида оръжия, които можете да носите. Те включват тежки картечници, енергийни и лазерни оръдия, дори установки за самонасочващи се ракети. След всяка мисия се предоставят по едно-две нови, още по-унищожителни пушкала. Няма да се налага да се замисляте за арсенала – просто зареждате в слота най-новата ютия и продължавате геноцида. Мисиите са приятни, не прекалено лесни, но не и излишно трудни. За жалост всички се минават за по15-на минути, което прави малко над 3 часа невероятно приятен и разпускащ геймплей.



Графиката е абсолютна наслада, в случай, че разполагате с подходящи хардуер. Просто нивата са доста обширни и товарят машината доста. Иначе са добре реализирани, теренът е разчупен с хълмчета, падинки и прочие гъдели. Забелязва се и известна интерактивност – можете да взривявате скалните образувания, да палите и тъпчете дърветата, можете дори да стъпчете някой от своите. О, да – забравих да спомена, че ще получавате съпорт под формата на екипи, изграждащи база с т.нар. Презаредител, в която да възстановите робота си, когато започне да пуши прекалено.

Звукът приятно допълва общата картина – готинки индъстриъл парчета, задоволителни звуци на оръжията и експлозиите. Стандартно.

Както и повечето неща в тази, казвам го за кой ли път – адски приятна игричка. Оценката, както и причината да се появи GunMetal в тази рубрика е функция единствено на краткостта.

Така че... циклете приятели, циклете...

- ОЦЕНКА: 70%
- Прилича на: ---

- Производител: Jar Head Games
- Разпространител: Groove Games
- Интернет: www.groovegames.com
- Системни изисквания: Pentium II 300, 64 MB Ram, 8 MB 3D Video
- Жанр: Екшън от първо лице

Автор: Krasleto

Marine Sharpshooter

Кожените ръкавици се бяха слели с тъмночерната стомана на спуската. Мишената - плешив арабин на видима възраст около тридесетте, усърдно избърсваше потта от гладкото си теме и подвиква нещо на шофьора на джипа, сигурно да настъпи газта. Ескортът не беше проблем – още не бяха го забелязали, нямаше и да го забележат, освен ако... освен ако не пропуснеше. „Не мисли за последствията, концентрирай се върху момента и мишената" – това бе първото,на което го бяха научили в Уест Поинт. Изчисти главата си от всичко второстепенно, отново почувства приятната празнота, обхващаща съзнанието му в моменти на свръхконцентрация. Прилепи око до визьора и зачака. Главата на арабина се уголемяваше с всяка изминала секунда, а кръстчето на мерника като че ли само долавяше движението. Прицели се леко напред в посоката на движение на колата. Времето спря, въздухът застина и се чу тихо изщракване. Куршумът процепи въздуха, намери дясното око на плешивеца и се впи в черепа, изскачайки откъм тила с кървав фонтан. One shot - one kill. Безупречна работа и този път.

„Жалко, че не ме дават по телевизията, това беше красиво изпълнение" - помисли си снайперистът и се метна на мотора, отпрашвайки през пустинята.

Винаги съм се питал какво ли е чувството да си носител на смърт по този начин. Съжаление? Радост? Безразличие? Гузна съвест? Дали ще се моля за жертвата след всяка акция? Дали дълбоко в душата си ще мразя пушката или ще й говоря нежно, като на дете? За жалост съдбата се е погрижила да не узная това, запращайки ме в една тъмна стаичка с поглед забит в прашасалия монитор, на чиито екран се кипри надписът „Marine Sharpshoter". След половинчасово разследване на мистерията на въвеждащия екран, разбирам, че поради бъг буквите на менютата са черни, вместо бели и е почти невъзможно да уцелиш някоя друга опция освен „Exit". Съвсем правилно, както се оказа в последствие. Един съвет: ако искате да се почувствате снайперист играйте Counter Strike, Delta Force или, от тази игра. Най-малкото, повълнуващ. Разхождате се с пуснатата оптика и отстрелвате враговете. Най-често от такова разстояние, че те нямат и минимален шанс. В играта има три снайпера и едно пистолетче за редките случаи, когато се налага да гръмнете някого от няколко метра.

която там игра със снайпер си намерите, защото тази, въпреки гръмкото си заглавие няма да ви помогне по никакъв начин.

Няма да кажа, че играта е лоша, това което ще кажа е, че е адски посредствена, толкова посредствена, че чак е лоша.

Да вземем графиката. Lithtech енджин. Само дето не хич не му личи. С еднообразните си текстури и порядъчна сивота лесно можеш да го сбъркаш с този на Quake II.

Да оставим графиката, да поговорим за геймплей. Вероятно симулатор на стрелба по панички би бил по-динамичен

Авторите дори са се погрижили да се досетят, че играта ще я играят предимно американци и са внедрили в играта партньор, който да ви осведомява за местонахождението на вразите по картата, а в горния край на екрана едно компасче услужливо се украсява с червени триъгълничета кат' се появят в полезрението ти. Освен че вижда лошите още преди твоята оптика, гореспоменатият спътник има навика да се пречка и да го отстрелват в по-напечените ситуации, независимо от командите, които си му дал, така че тези ситуации се минават на около 10-я път, след като си научил кой откъде и кога ще ти дойде. И знаете ли, глождиме чувството, че тези пичове изпитваха мазохистично удоволствие да се претърколят настрани като ме видят. Абе умираха си направо бе, казвам ви. И как няма – то с кеф да застреляш толкова щастливи пичове. Сърце не ми даваше да пропусна. Но пък вие я пропуснете тая игра. Аман вече от посредственост! Присъдата е изгаряне диска с играта на клада и почетна малинка от нашата крачна публика.

Over and out.

- ОЦЕНКА: 34%
- Прилича на: Delta Force

Devastation

Автор: Ikarus

Е-еех,най-после и аз да ревюирам нещо. И то какво – самият Devastation, пост-апокалиптичен екшън, базиран на последната графична платформа на Unreal, който ако не върха, се очакваше поне да е над средното ниво.

След като бях писал превю и изчел де що има информация из-питвах страшно любопитство да разбера, как са се справили момчетата от Digitalo Studios, които преди това са се занимавали само с един-два мода за Unreal Tournament. Казано иначе – млада кръв. Според предварителните анонси това трябваше да е игра с качествена графика, реалистичен физичен модел и изкуствен интелект доста над това, на което сме свикнали. И всичко това придружено с невиждана едва ли не интерактивност. Това, с което се сблъсках, беше доста далеч от тези идеали. Но всичко по реда си.

Историята

Нея, горката, съвсем я е хванала липсата, ако приемем, че в една истинска история трябва да открием някаква оригиналност. От кеквото стори става ясно, че се намираме в пост-апокалиптична действителност – светът е преживял Трета Световна Война, а почти всичко, което е останало от него, постепенно е преминало под контрола на гигантска хипер-ултра-мега Корпорация. Тя съответно, както си му е и редът, е извънредно зла и безскрупулна, и макар точният й предмет на дейност да не става ясен (май от всичко по малко), налага терор над контролираните от нея територии, използвайки за целта т. нар. „Умиротворителни отряди". Последните се занимават с именно с „умиротворяването" (или „въдворяването" в „един по-добър свят") на всеки, имащ собствено мнение по някой от въпросите, по които Корпорацията вече се е произнесла. Разбира се, главният ни герой (поразително приличащ на Еминем) е член на Съпротивата, състояща се основно от раздърпани хипита, които обаче – забележете – имат ефективни шпиони в самата Корпорация. Това общо взето обаче не помага много, защото още след първите 2-3 минути от играта цялата ви банда е избита, а на вас ви се налага да си разръдите задника. И толкова за историята. Другото е пълнеж (не, че това не е) и просто запълва мястото между мисиите.

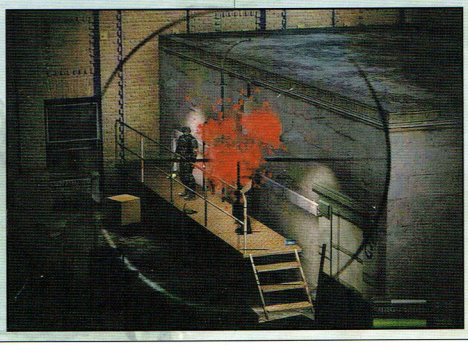
Рейтинг	7.0
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

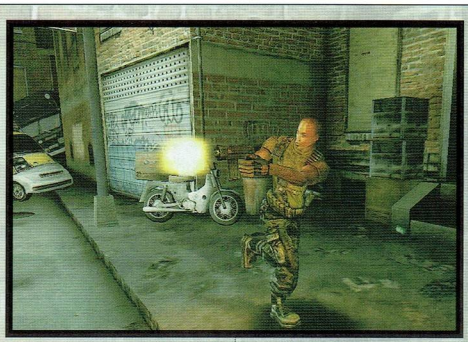
Производител: Digitalo Studios
Разпространител: HD Interactive
Жанр: Екшън от първо лице
Сайт: www.devastationgame.com
PC: PIII 700, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Малка
Време за усвояване: 10 минути
Масовост: Ниска
Прилича на: Half-Life

Оопс, мисии ли казах? Ето за какво иде реч в тях – иди там, вземи тоя диск, натисни лоста, взриви трите каньона, намери оръжията... Мисля, че добихте идея. Но да се върнем в началото, когато си обикаляте самички и екшънът е приятен и облен, макар и далеч от стандартите, наложени от някои други заглавия. Освен ниво на трудност в менютата може да определите и дали да играете на „arcade" или „simulation" – в който случай балистиката на оръжията е по-реалистична и дори на ниско ниво на трудност могат да ви отстрелят за нормативи. Теоретично това би трябвало да представлява предизвикателство и да е забавно. Проблемът е, че по същество нивата са си същите и което е по-лошото Изкуственият Интелект също. Това ще рече, че нивата – за протокола, 21 на брой – са доволно скучни: канализация, метро, пристанище, порутена лаборатория, порутени складове, не толкова порутени складове, порутени складове край морето – абе, порутена игра общо взето. Никаква оригиналност във височина, никаква раздвиженост, никакви разчупени, етажирани нива – няма, плоско като рибена консерва или Нети.

[Обаче има едно място, където ви хлопват по главата в типичен Half-Life стил, затварят ви и ви взимат оръжията. Ха, да те видя сега! – бел. вътр. глас]

Хе-хе, ама това ние вече сме го виждали много пъти, това ние





много добре го знаеме, копеуе! Щото сме оттам и сме играли Макс Пейн например.

В по-късните етапи на играта към вас се присъединяват още хора от Съпротивата, като в един момент ще ви придружават до 8 човека, които ще управлявате сравнително просто с няколко елементарни команди! Заедно си заформяте спретната дружинка и ритате корпоративни задници. И точно в този момент играта се отърсва с мъка закрепяното досега впечатление за синъгплеър и се превръща в мултиплеър. Лъсва голата истина – тая игра е ориентирана към мрежовия отборен геймплей, а синъгълът е съшит с бели конци.

И ако досега нещата са изглеждали криво ляво прилични, то изведнъж всичко се срива. Защо става така? Ами открила корпорацията начин да съживява мъртвите си войници, създавайки устройства, които връщат от отвъдното всеки за по-малко от 10 секунди. Това добре, но и Съпротивата се добира до едно от тези устройства. И ето, че играта се превръща в едно безкрайно изтребване. Устройствата донякъде улесняват нещата, защото съратниците ви вече просто се респоунват, вместо да се налага да рестартирате близък сейв, когато някой от тях бъде убит.

Изкуственият интелект не е нищо особено. Вашите се държат поносимо адекватно, макар понякога съвсем необяснимо да започват да стрелят по най-близката стена, враговете се прикриват и избягват изстрелите ви, но това е всичко. Поведението им е точно като на ботове. Все едно играете отборен мултиплеър с ботове. Не си представяйте веднага Counter Strike, защото там поне ботовете се сещаха да хвърлят гранати. Липсата на радост става пълна към края на играта, когато при заформилата се отборна вакханалия врагът няма никакво желание да щурмува базата ви и единствената тръпка е да успеете с много мъка да се провете през вълните респаунващи се войници и да унищожите регенерационното им устройство, с което... мисията свършва.

Физичният модел повтаря общата тенденция – той е половинчат. Пример - вдигам аз един варел с цел да го отнеса нанякъде, да го оставя и по този начин лесно да ликвидирам враговете, като го взривя, когато се приближат. Това хубаво, но като го оставя на земята той или частично потъва или изчезва напълно. Проблемите с клипинга терзаят и издъхващи войници, които принципно нищо не би трябвало да ги терзае докато *реалистично* се сблъчат по стената.... и пропадат през пода. Очарователно.

[*Да, но можете да халосате пазача по главата с първата попаднала ви летва. Играта е доста интерактивна*]

Интерактивна значи? Ама не толкова интерактивна, колкото обещаваха – далеч не всеки предмет може да се използва и от 3 бутилки, които ще видите да можете да използвате най-много една. И за какво изобщо ми е бутилка или летва, при положение, че враговете са добре въоръжени и лесно ме забелязват? На високите нива на трудност подобен подход директно кандидатства за приза „Да умрем нелепо". Е, наистина е готино и създава атмосфера, когато простреляте някой, а той пада в купчина кашони и ги разпилява.

Графиката, за която толкова се изписа и изговори не е лоша и не й липсва детайл, но се усеща онази дразнеща стерилност, която обезличава виртуалните светове в много заглавия. Няма цвят, сивотата ОСТРО преобладава. И тук пословичната половинчатост - моделите на персонажите са добри, но въвервените им движения и тоталната липса на поне някаква лицева анимация убива в голяма степен съпреживяването. Отново нещо куца. И проблеми със звука се срещат, музиката не е нещо особено, а звуците на повечето оръжия не звучат особено добре.

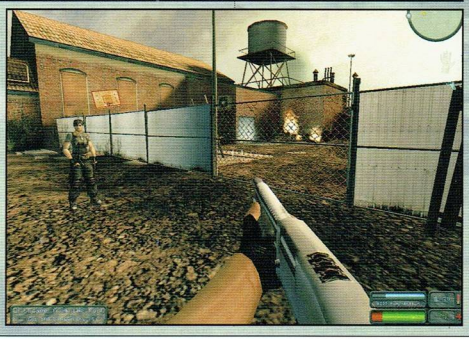
[*Обаче възможността да си избирате сами музиката и дори да сваркате своя, чрез вграждения плейър е силна екстра*]

Абе ти няма ли да млъкнеш? Дали така наречената екстра може да замаже всички останалите недостатъци, а? Твърде малък бонус ми се вижда.

Моите предвиждания са за скорошен и при това твърде обемен patch. Да не говорим, че често се случваше играта да ме изхвърля в Windows-а.

Мултиплейърът, на който градях надеждите си се оказа нищоособенен и абсолютно стандартен, изключая режима „Територии", с който евентуално сте се мъчили през цялата втора половина на соловата игра и до такава степен ви е писнало от регенериращи устройства, че ви се драйфа при вида им.

За финал ще кажа, че Devastation е едно наистина амбициозно заглавие с добър замисъл. То просто се опитва да бъде номер едно в прекалено много параграфи и резултатът е налице – не успява в нито един.



www.shop.hexdef.com

Delta Force

Black Hawk Down

Автори: Guerrero&Master

Играта и филмът се сливат в едно транспортирано от хеликоптери, поддържано от .50 калиброви картечници и снайперски огън цяло. Най-добрата игра на Nova Logic досега...

Който иска да играе качествена стратегия се спира на Blizzard, търсещият изпипаното RPG – на Bioware и т.н... Върху кого поставят избора си желаещите малко съвременен военен реализъм? Без съмнение предусещаш какво ще кажа – Nova Logic. Макар симулаторите да не са им от най-реалистичните (F22 сериите просто не са като Falcon-а или II2), по земя Делтите са ненадминати. Трите серии успешно превръщаха най-обикновените дебили пред компютрите в част от елитна военна група (напук на нескопосаната си графика – бел. ред. ;-)). По правило командосите от Delta Force воюват навсякъде, където са засегнати американски интереси: Панама, Бейрут, Афганистан, Босна, Либия, Ирак, разбирай – почти в цял свят. В настоящото заглавие части на армейския корпус са спуснати директно в разгара на гражданската война в Сомалия през 1993 година. Играта отразява реални военни събития, каквито са били операция „Ranger" и операция „Restore Hope".

За незапознатите следва една приказка, такава, каквато ни я разказа Холивуд и Nova Logic с елементи на коментар от автора.

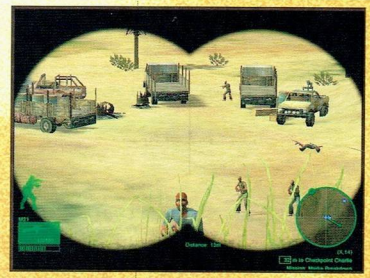
Имало едно време една Сомалия. Тя си имала крал. Или не, имала няколко крале – всеки със собствена армия и контролирана територия. Точно тогава рухнала Голямата Червена Империя (СССР) и отломките ѝ захранили поне сто режима като сомалийския. Калашници, РПГ-та и какво ли още не военно оборудване се продавали като бонбони на улицата. Това не се понравило на Чичо Сам (САЩ), на когото не му изнасяло някой друг да печели от сделки с оръжие и той набързо дислоцирал като част от международните „мироопазващи" сили своите Ranger Platoons и Delta teams. Изминала цяла една година се изпълнявали задачи от типа пазене на хуманитарни помощи за населението и дребни сблъсъци със сомалийските militia. През 1993 дошъл денят X и делтите и рейнджърите се набутали в тръбусите на хеликоптерите Black Hawk и подкрепени от въздуха с AH6, се отправили към град Могадишу, за да изпълнят деликатната задача по ликвидирането на високопоставен лидер на лошите сомалийци. По земя се придвижвала колона от hummer-и снабдени с тежки петдесет калиброви картечници, която взела, че проникнала в града по конвенционалния начин, т.е. с много шум и трясък. Дотук с деликатността. Хубаво, но сомалийците не спели и улиците скоро се напълнили с безчет въоръжени до зъби тълпи. Скоро бил свален първият Black Hawk и оттук насетне операцията започнала катастрофално да се срива. Част от командосите били принудени да изминат големи разстояния пеш през опасния град, за да прочистят територията около падналата машина и да приберат ранените. През това време колоната е подложена на интензивен огън от прозорци, дупки и покриви. Броят на ранените подскочил като след конски кръч, тук там бил реализиран и по някой убит. Положението сериозно започнало да излиза от контрол. Втори Блек Хоук бил свален и Delta получили по радиото заповед „immediate extraction", само че LZ point (мястото, където се провежда extraction-а) не бил посочен. Както вече намекнах, организацията била брилянтна. Така започнала най-злополучната мисия в историята американската армия въобще.

Рейтинг 9.1

Графика	■■■■■■■■■■
Звук	■■■■■■■■■■
Геймплей	■■■■■■■■■■
Изкуствен Интелект	■■■■■■■■■■
Мултиплейър	■■■■■■■■■■

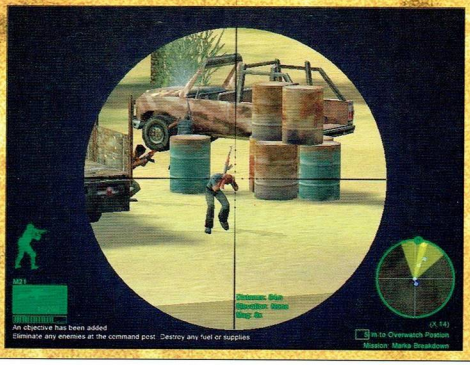
Производител: Novalogic
Разпространител: Novalogic
Жанр: Екшън от първо лице
Сайт: www.novalogic.com
PC: PIII 700, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 30 минути
Масовост: Средна
Прилича на: Delta Force серията

Дотук с приказката, тя не е нищо особено ако не участваш в нея. А четвъртият Delta Force ще ти даде тази възможност и още как. Ще бъдеш човекът стоящ зад една от двете картечници прикриващи с унищожителен ураган от олово напредващите наземни части. Или един от четиримата, почти висящи от двете страни на Little Bird-а снайперисти, които въпреки високата скорост успешно ще елиминират заплахата от противотанковите гранати. Или отчаян, притичващ от ъгъл на ъгъл, опиращ гръб на тухлените зидове пехотинец, чиито крака всеки миг могат да бъдат откъснати от едрокалибрените боеприпаси, забиващи се в прахта наоколо. Дебнеща сянка стиснала безшумния MP5 или въоръжен с преносимата лентова „шевна машина" M60 рейнджър отговарящ за огневата поддръжка, тичаща дребна фигурка осигуряваща фланговете на APC-тата или разкъсана парцалена кукла стискала допреди миг дръжките на .50 дип-а, която ще падне в праха и ще потъне в забрава при първото подрусване на humvee-то, независимо къде ще бъдеш и каква роля ще изпълняваш (а ти ще ги изпълниш всичките, повярвай) ще чувстваш войната с всяка клетка, с всяко движение и всяка гледка ще те отдалечава все повече от удобния стол пред компютъра, за да те запокити във вихъра на събития, в които смъртта не настъпва „когато му дойде времето", а сега, веднага, в най-краткия възможен миг. Тук войната е мълниеносна, безпощадна, невероятно динамична и коварна, война, която не те оставя да мислиш за дълг, родина, знамена, храброст или страх, а те превръща в животно с първични инстинкти и рефлекси. За разлика от предишните части, където имаш време да се позавъртиш около лагера на терористите и да отвееш по-голямата част от защитниците със снайпера, тук битките се водят ожесточено из тесни улички, пазари, тунели и мазета. Стрелбата е непрестанна и оглушителна, ще се биеш с враговете лице в лице, от упор. Да презареждаш оръжието си, без да си се скрил зад сигурна преграда е равносилно на незабавна смърт. Да не метнеш заслепяваща граната, когато се налага е смърт. Да не можеш да пълзиш и да тичаш в бърза последователност е смърт... А ти си дошъл тук, за да оцелееш. Ще се наложи да работиш координирано с останалите командоси, да получаваш и даваш заповеди. Забрави за предварителният брифинг, по време на мисия всичко се мени. Забрави и за удобната сателитна информация за разположението на враговете. Понятието „прочистена територия" тук не съществува – градът е шаващ мравуняк от кръвожадност и агресия и в много от мисиите въоръжените противници ще те заливат на вълни. Всеки миг очаквай подли атаки откъм тила.



Сега прибави към всичко това една впечатляваща доза реалистичност (Night Vision-а замазва картината когато напористо завъртиш глава, откатът, особено на едрокалибрените оръжия, е чудовищен...) и графика от ново поколение.

Точно така, правилно прочете. Помниш как предишните делти бяха „рисувани от ръката на първолаче". Представи си, че първолачето е поотраснало, завършило е художествената академия с отличен и станало велик художник. Не пресилвам, това е самата истина. Black Hawk-а е реализиран със силно модифициран Comanche 4 енджин, способен да възпроизведе огромни пространства, множество детайлни обекти и сгради и всичко това свър-



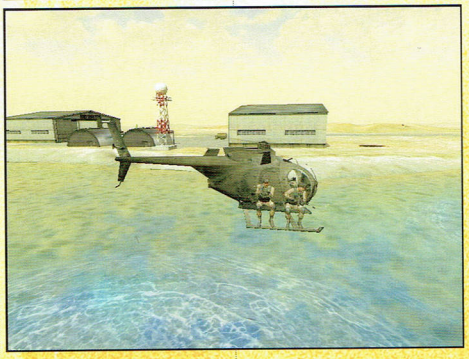
workshop.headoff.com

зано в единно цяло от реалистичен физичен модел. Смея да твърдя, че визуално DF: BHD пресъздава достатъчно добре действителността, за да се почувства човек вътре и част от действието – движещите се листа на палмите, тревата, облачетата прах, бележещи пътя на куршумите, вълничките във водата, горящите части, разхвърчащи се при взривовете на превозните средства – всичко е там, за да те обвие в атмосферата на войната.

За пръв път в Delta Force имам удоволствието да наблюдавам как командосът сменя пълнител или лента на оръжието си. При това го прави реалистично бавно.

Звукът е дълбок и реалистичен, способен да стресне и делта ветераните. Тътенът на уличните боеве ще те преследва навсякъде, където и да се прикриеш. За пръв път е включена и музика по време на самото действие и тя придава на играта леко филмов оттенък. Но ако не искаш музика можеш да я изключи от менюто.

В много от мисиите няма да имаш възможност да избираш въоръжението си и ще трябва да стреляш с това, което ти се предоставя от щаба. Това прави нещата малко по-трудни и доста по-интересни; забравя за доброто старо време, когато се разхождаше със снайпер из нива направени за MP5 примерно. Както споменах по-горе, време за снайпери няма, те се използват не повече от два три пъти в цялата патаклама. Системата от waypoint-ове е еволюирала от ненужен елемент във жизнено важен такъв. В предишните части



беше все едно откъде ще минеш, защото цялата територия се виждаше на длан, докато в Black Hawk Down не е така. Давам пример. В единствената изцяло нощна мисия трябваше да унищожа с експлозиви антената и апаратурата, от която се излъчва пропагандата на militia. Речено-сторено. Проникваме шестима души в града, въоръжени с MP5 и съоръжени с „нощно виждане". Започваме да се придвижваме плътно в сенките на сградите и безшумно да елиминираме неудобните патрули. Един изстрел от противниково оръжие е равносилно на километрова неонова табела с надпис „Тъпите американци са тук" и последващо струпване на разярени тълпи, размахващи АК-47. Всичко минава добре и ние сме незабележими. Стигам сградата и давам заповед на моите да хвърлят заслепяващи гранати (flashbang). Следва безшумен разстрел на олюляващата се охрана и поставяне на експлозивите. Спокойната нощ е разкъсана от три детонации. Започват да се чуват викове и първите неориентирани стрелби. Градът оживява и си показва зъбите. Изхвърчам като тапа от сградата, прикриван от останалите командоси, а по стъпките ми започват да чаткат оловни стършели. Заемам позиция зад една барака и започвам да отвръщам на огъня. MP5 съска като змия в ръцете ми, горещите гилзи изхвърчат с дрънчене от затвора. В далечния мрак започват да падат силуети, бързо заменяни от други. Обръщаме го на бяг

през целият град. През улички и мизерни кварталчета с бой си проправяме път и с бой отстъпвахме. Поглеждам картата, extraction point не се забелязва, а мунищите започват да привъриват. Преминавам на берета и се затичвам заднешком, стреляйки по тълпите, които ни следват и притискат. В този миг вече знам, че съм загубил, че трябва да дам рестарт на нивото, но нещо ме задържа вътре, искам да разбера какво ще се случи с този командос в този живот, да почувствам отчаянието, да попия смисъла на фразата „няма път за отстъпление". По-късно се оказа, че съм пропуснал да унищожа малка част от апаратурата и затова не съм получил extraction point. Велико беше! Велико!

Има и моменти, когато успешно изпълняваш задачите, групата се отправя към мястото за евакуация, но на стотина метра от хеликоптера, чакащ да те отведе от Ада, попадате на картечно гнездо и всички загиваме. На крачка от победата!

Също като на война.

Какво повече да добавя?

Може би няколко думи за мултиплейъра. Той е, както правилно казва Freeman, нещото, което определя живота на една игра. Покъртителен е. Особено ако сте двайсетина души :-). Аз не успях да го пробвам с толкова, но и с по-малко играчи напрежението е върховно, смъртта – повече от изненадваща. Можеш да използваш хеликоптери и джипове, но противно на обещанията от Nova Logic, само като картечар. Точкуването на убийствата вече зависи не само от оръжието, с което са извършени, но зависят и от разстоянието и начина, по който са извършени. Има снайпер бонуси, бонуси за убийство с нож и т.н.. Мултиплейърът е едновременно динамичен и реалистичен, както целият Black Hawk Down впрочем. На всяка цена го пробвай.

Разбира се пропуснах да кажа много неща (примерно, че трябва да избягваш цивилни загуби защото те могат да ти провалят мисията, че липсват по разбираеми причини ер страйковете и т.н.), но основното – това, което надявам се ще те накара да посегнеш към Delta Force: Black Hawk Down е тук.

Enclave

Автор: Don Pepino

Вече писах достатъчно суперлативи за тази игра, съдейки по демото. Изиграването на пълната версия дойде само да покаже, че продуктът на Starbreeze Studios надминава всички очаквания.

Представете си фентъзи вселена, населена с орки, елфи, гноми, немъртви и всякаква друга фантастична паплач, която ви дойде на акъла. В нея има място, където магията е по-силна, а магьосниците направо се скъсват от фокуси (да ходиш по голяма нужда без да си сваляш гащите все пак си е постижение). На това място щастливо си живуркат чародеите от пакта Ги'Фуро. Да, ама плъзнал зловреден слух за безметежния им живот и много същества им завидели. Най-люти в омразата си били Дрег'Атар. След поредния слух, че Ги'Фуро започнали да поглъщат храната дори без да си отварят устата, върховният демон Ватар (който между другото имал две усти и виждал бая зор с дъвченето) повел Дрег'Атар на завоевателен поход с цел най-после да се отърве от досадното преживяне. Естествено Ги'Фуро не искали да делят с никого високия магичен трансфер и пратили в битка най-откачения си магьосник - Зейл Разрушителя. За голяма радост на Ги'Фуро Зейл напълно оправдал прякора си и отцепил целия район с една особено разрушителна магия (която бил гледал в един филм) и буквално го превърнал в остров. Настанало златно време за магьосническата каста - маговете се почувствали направо като на Хайванските острови и почнали да изобретяват слушането без уши. В това време Дрег'Атар слушали натякванията на съпругите си, че трябва да си отмъстят, и тъжно гризели кокали от нол. Ушите им пламтели и челюстите ги болели, но не си мърдали пръста, защото вожда им Ватар се бил запилял някъде след голямата битка. Пукнатината, разделяща разюздания магьоснически анклав от света обаче започнала да се затваря и туктам се появили проходи. Тогава една предприемчива дрег'атарска домакиня на име Мордесса, която си падала по садо-мазото, започнала да сбира сган за „да им го върне тъпкано на ония хайлази, магьосниците".

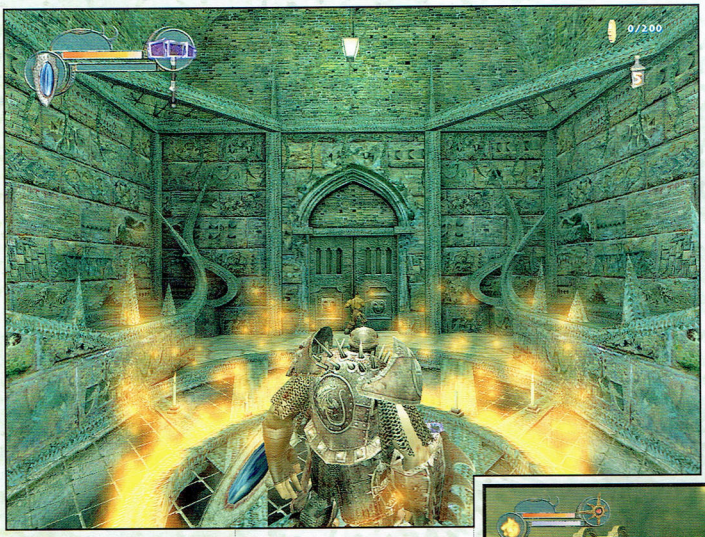
Това накратко е предисторията на събитията, на които ще

Рейтинг 9.0

Графика	■■■■■■■■■■
Звук	■■■■■■■■■■
Геймплей	■■■■■■■■■■
Изкуствен Интелект	■■■■■■■■■■
Мултиплейър	■■■■■■■■■■

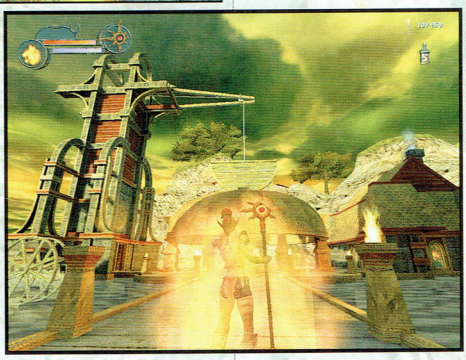
Производител: Starbreeze Studios
Разпространител: Vivendi Universal
Жанр: Екшън от трето лице
Сайт: www.starbreeze.com
PC: PIII 600, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 3
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Голяма
Време за усвояване: 15 минути
Оригиналност: Голяма
Прилича на: Blade of Darkness

workshop.headoff.com



станете свидетели и в които ще бъдете участници, ако решите да изиграете „Enclave". Извинете ме за неразумната доза хумор и опити за подражание на Тери Пратчет, но след като изгледате интрото, ще разберете, че несвързаните ми брътвежи не са далеч от истината. От всички други подобни светове Анклав напомня най-много на света на „Warcraft" - каквото е Арк Моор, такъв е и Каз Модан; каквото е Селенхайм, такъв е и Айрънфорджж.

Нямам думи да опиша съвършеността на продукта, който ви представям. Играта е резултат от модната тенденция напоследък да се комбинира стрелялка от 1-во и меле от 3-то лице. Енджинът има изненадващо ниски системни изисквания, а дизайнът на нивата може да ви остави с отворена уста, паст или с каквото там разполагате. Двете кампании от по 13 мисии (една за Дрег'Атар и една за съществата от анклава) ще ви преведат през конфликта по един твърде необичаен начин. Въпреки че започвате с определен персонаж, с течение на времето ще намирате нови типажи, с които можете да продължите в останалите мисии. За анклава можете да играете с: *човек, полуръстка, гном, друид, вълшебник и елф-рейнджър*, а за Дрег'Атар: *орк, берсерк, черна магьосница, лич, наемен убиец и гоблин*. За да оборудвате „хората" си, ви трябват пари. А за да имате пари, трябва да изтръскате и най-скритите ъгълчета на нивата. Още в началото на всяко ниво ще става ясно за каква сума се борите. На места ще разполагате само с една възможност да се сдобиете с част от тази сума. Но не унивайте - ако сте изпуснали джакпота, можете да преиграваме нивото, колкото и когато си поискате, за да си върнете изгубените стотинки. Ровенето в потайни кътчета се възнаграждава с бонус мисии, които са тип „оцеляване" или „убий колкото можеш повече" и носят солидни печалби. Въоръжението е доста разнообразно и съобразено с „джоба" ви - мисля, че цифрите 5 лъка с 5 вида амуниции, 5 арбалета с 3 вида амуниции, 5 кинжала, 3 вида брони, които изглеждат различно за всеки персонаж, 11 меча, 10 брадви, 10 чука, бухалки и боздугани, 11 щита и 7 вида магьоснически жезли, говорят достатъчно сами за себе си. Различните „класове", към които спадат героите ви, определят и оръжията, с които могат да се екипират - така например *друидката* и *черната магьосничка* могат да ползват само жезли и кинжали, а *инженерът-гном* и *оркът* освен всички хладни оръжия могат да носят коктейли „Молотов" и ръчни бомби и само *наемната убийца* и *рейнджърката* ще стрелят с лък.



В зависимост от избора на персонаж варират бързината, здравето и ръста (!!!) му. Например *гоблинът* е истинска фурия с хладно оръжие и ако го оборудвате с голям щит (поради ниския си ръст) той ще е почти напълно скрит за атаките на *рейнджърите-снайперисти*, но това се компенсира с малкото му жизнени точки.

Най-интересно и трудно се играе с *лъконосец* - заради възможността да изстрелваме до 10 стрели наведнъж и да ползваме специалните *„снайперски"*, снабдени със „zoom" амуниции и заради слабата защита в близък бой, която предлагат кинжалите, както и крехкото ви здраве. *Магьосниците* от своя страна могат да направят непробиваем блок посредством жезъла си, но само докато им свърши маната. Тук ще спомена, че досадното пиене на колби с мана е премахнато (тя се регенерира), но разполагаме с колби „живот", с които се снабдяваме в началото на нивото ако разполагаме с излишни пари, а и противниците пускат по нещо.

За битките ще спомена факта, че нямате контрол над „серите" удари с хладно оръжие. На висока трудност вразите са наистина гадни и най-голямото

страшилище е *рейнджър* с 10 стрели опънати на лъка, който ви прави хедшот от 1 метър въпреки вдигнатия ви щит, докато се опитвате да му „светите маслото". За това удоволствие спомагат зоналните поражения. Краката на огромния *берсерк* с малкото щитче отпред обикновено стават лесна плячка за стрелците.

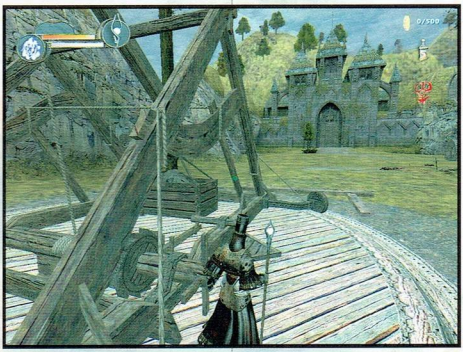
Системата на записване си е все същата блестяща конзолна приумица, базирана на чекпойнтове, но на по-големите нива на трудност всяка „смърт" и появяването ви на чекпойнта струва пари. След „превъртането" на кампаниите получавате допълнителен персонаж, с който да преигравате мисиите в търсене на изгубени „екстри".

Ако запитате за отрицателни качества на играта, ще ви отговоря, че най-лошото едва ли ще ви струва повече от 100 златни монети и един-два незаслужени рестарта на мисия. Единствената ми критика е, че героите, с които играете, нямат своя история (с едно изключение) и собствени имена, с които играчът да се асоциира. Извинете, ама като играя с нек'ва мацка дето ѝ викат *„ловджийка"* в главата ми само подвизи свързани с 'едене и пиене никнат. А пък *друидката* какви форми има: леле-мале. *Берсеркът* пък като накачули тежката броня с големите шипове, а?! А онуй малко келеме *гоблинът* с какви кървясали очи гледа изтърсака му с изтърсак. Пък Мордесса 'ква броня бичи - направо за „от'котюр", ша ма извините за лошия френски.

Дизайнът на нивата е невероятен - наред с прекрасната фентъзи архитектура ще се побъркате от факта, че всичко е покрито с изящни пана, килими, резби, барелефи, орелефи, фрески, интарзии, мозайки и прочие чудесии. Всяко местенце носи свое настроение и обаяние, а огромното разнообразие е сбито всъщност в много компактен малък обем. С убеждението, че удрям балтия на всички прехвалени игри с не-знам-колко-си-полигона-в-сцена и еба-си-километричния-списък-с-графични-екстри заявявам, че това е най-красивият и изпипан 3D екшън, излизал досега. И тъй като виждам море от начумерени вежди да се люшка върху тонове злобни очички, вперени гадно в тила ми ще ви кажа, че не оценявам една игра по това дали ми харесва или не. Един пресен пример: след като толкова години чакаме продължение на „Unreal" накрая получаваме един малко над посредствен продукт (Unreal 2), който не може да стъпи и на малкия пръст на предшественика си, но пък изпълнен със зверски могъщ енджин. За база за сравнение ми служи щастливият факт, че може би съм единствения човек на планетата, изиграл за пръв път „Unreal" два месеца преди излизането на „Unreal 2".

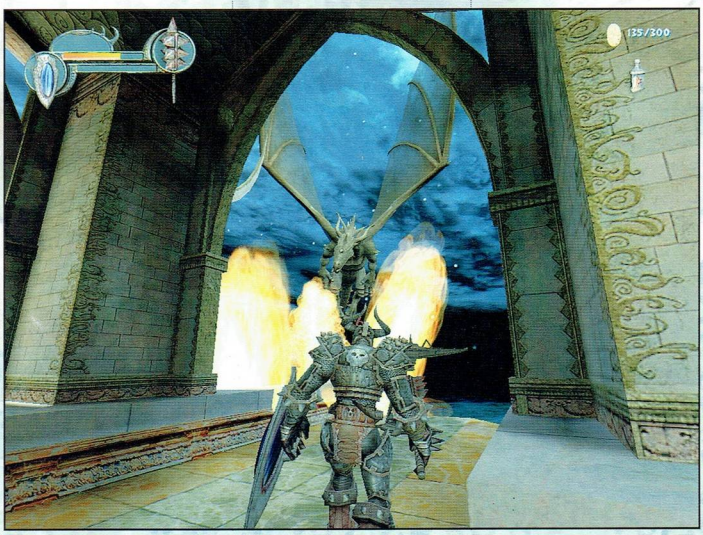
Музиката, както споменах, в предната статия е перфектна. Звуците са на ниво, а озвучаването на персонажите е професионално. Динамичното осветление само допълва страхотното фентъзи-готик настроение в играта.

„ Рицарят морно отмести длетото един инч вдясно и изчегърта неравна запетая (за 523 път). За кой ли път тлъста зелена муха се завъртя пред влагата на очите му и той за пореден път по погрешка удари палеца си с чука. За сетен път погледна грамадните берсерки, които го охраняваха и подхвана „ Ама айде стига вече съм...". Нямаше смисъл. Щеше да си го докара до 600-ния път като поп. Какъв ти поп - направо като архипоп. Драсна още две черти и се огледа.



Стената зад него бе покрита с нескопосания му „Times New Roman" почерк и следното изречение, повторено 522 пъти:

„ Който се бие на територията на анклава и има 999999 точки живот е гаден ЧИЙТЪР, и подлежи на превъзпитание докато точките му намалеят в границите на нормалното!".



workshop.headoff.com

Indiana Jones
And The Emperor's Tomb

Автор: Snake

Стрелките на часовника мързеливо пълзяха към първото деление отвъд дванадесетицата. Сенките на нощния мрак тихо се бяха скупчили по краищата на бледия светъл отрязък край самотния включен монитор. Благословената тишина се бе разляла из редакцията, огласяна само допреди няколко часа от хаотична амалгама от писъци, изстрели, звън на мечове, крясъци, псувни и някои особено мъдри изказвания, които в един по-добър свят биха могли да се превърнат в основа на нов ърбън-жаргон.

Тишина. Спокойствие. Дори тихото потракване на ледчетата в чашата ми с уиски отекваше като камбанен звън. В мислите ми тъкмо беше започна да се оформя едно особено иронично откриващо изречение, когато цялата идилия се разпадна с остиря звук на трошащо се стъкло. Не че бях особено изненадан. Беше логично да се появи. Бутнах с ленив жест чашата си към другия край на бюрото, за да не бъде обезчестено питието ми от някоя от прозоречните останки и промърморих без да се обръщам:

- Добър вечер, доктор Джоунс. Вратата, между другото, се намира точно в противоположния край на помещението.

- Въпрос на имидж – отбеляза задъхано познатият дрезгав глас – започна ли вече да я оплюваш?

Завъртях се в стола си:

- Не, но тъкмо се чудех как точно да наместя думите „досадна", „бъглива", „немотивирано трудна" в подзаглавието на статията, без да се получи твърде претрупано изречение. Да имаш някакви идеи?

- Абе ти изобщо харесваш ли някоя игра, критикар такъв? – попита мрачно бradясалия мъж със старомодно кожено яке, докато се изтръсваше изнервено любимата шапка от стъкалцата.

- Мдам. Свен харесвам, Свен 2 също. Чудесна графика и великолепен гейплей. Взимай пример.

- Нали не очакваш сериозно да започна да чукам овце, само за да ти угодя на капризите?!

- По-добре недей. Откакто гледах едно порно със заглавие In Diana Jones се убедих, че просто не ставаш за тая работа. По добре си размахвай камшика – не се сдържах и добавих – той поне ти е доказано дълъг.

Индиана Джоунс понечи да каже нещо, после махна отегчено с ръка и приседна в един съседен стол:

- Да разбирам ли, че пак ще ме разкритикуваш?

- Е, не чак като предишния път. Дори аз не мога да не отбележа забележителния възход спрямо The Infernal Machine.

- Кажи ми тогава какво ти е харесало в играта. Много се постарах този път и бих искал да чуя някаква похвала преди пак да ми наденеш тридесетте процента…

- О, процентите този път са 80, успокой се – казах, колкото се може по мило, едва сдържайки се да не стана да го потупам бащински. Началството ме помоли да не наблягам на самоцелната критика и този път съм се опитал да оценявам по-обективно. Този път историята е доста по-увлекателна и е много близо като фийлинг до оригиналните филми с твое участие. Всъщност така и така си тук – разкажи им я ти на хората.

- Историята на играта – започва Джоунс с патоса на водещ от Златния Орфей – започва през 221 година преди Христа, когато великият военоначалник Ч'ин Ших-Хуанг-Ти…

- Лесно да не оплетем езичето – вметнах.

- …се самообявява за първия китайски император. Той бил изключително жесток управник, който убивал по особено мъчителен начин, всеки който имал смелостта да оспори властта му. С

Рейтинг 8.3

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Colective
Разпространител: Lucas Arts
Жанр: Екшъл/Приключение
Сайт: www.lucasarts.com
PC: PIII 700, 256MB RAM, 32MB Video
Брой дискове: 2
Сложност: Висока
Ценност за жанра: Малка
Време за усвояване: 30 минути
Масовост: Средна
Прилича на: Tomb Raider

течение на времето, усещайки смазващата тежест на годините си, императорът затърсил из мрачните страници на древни магически книги начин да удължи живота си. Обградил се със свита от най-добрите алхимици и астролози на своето време и обещал огромна награда за всеки, който може да му покажа пътя към безсмъртието. Всички участвали в търсене на безсмъртието получили своята голяма и зловеща награда. Те били погребани живи. Факт е също така, че императорът се пренесъл към отвъдното през 211 година Преди Христа и тялото му било положено в гробницата Шенси. Сама по себе си произведение на изкуството, освен с армия от хиляди статуи на воини в естествен ръст, планетариум, некрополис, огромна зала, чийто под представлявал подробна карта на Китайската империя тя била, как го казвате днес – ъпгрейдната и с обичайните за целта капани, редуциращи стремително мародерските набези. Счита се, че заедно с императора са били погребани около 30 000 човека, включително и фанатично верните му лични воини.

Действието в играта започва през 1935 година. От мен се очаква да намеря Сърцето на дракона – гигантска черна перла, даряваща приносителя си със способността да контролира хорските умове и заровена, според легендите, в същата тази гробница. По това време Китай е разкъсван от остри вътрешно политически конфликти, а нацистки агенти, търсят по света митични артефакти, които да осъществят мечтата на Хитлер за световно господство. Така че си имам работа с доста неприятни хора, които също търсят Сърцето. Намесена е, разбира се, и една красива жена.

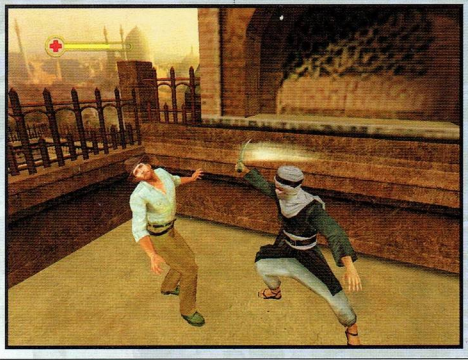
- Така си трябва. Всъщност обаче гробницата Шенси е била открита чак през 1974 година и китайското правителство, притеснено от реакциите на суеверното местно население, ограничило разкопките само до няколко външни зони. Тялото на император Ч'ин така и не е открито.

- Ти сега и за историческа недостоверност ли ще се заяждаш – наежи се Джоунс.

- Не бе, просто се правя на начетено копеле, за да свалям жени. Иначе е неоспорим факт – от Collective са се погрижили да вплетат в играта разни дребни детайли, които ще накарат феновете на Инди да блъскат по клавиатурата от кеф. Като се започне от цялостното оформление на някои нива, които са директен римейк на любими локации от филмите, и се стигне до изключително разчупената система за бой, която смятам да похваля малко по-късно. ТЕТ е понесла в себе си почти целия възможен кулнес на историите за butt kickin'-археолога с шапката и камшика. Дори немотивирано високата трудност, за която също ще спомена след малко, допринася по един перверзно очарователен начин за цялостното Джоунс-усещане. Защото Инди никога не е бил супер-герой, който да спасява света с крива усмивка, пребивайки лошите с лявата си ръка, докато в дясната крепи чаша с мартини. Той е най-обикновен пич с изострен приключенски нюх и сериозен късмет, позволяващ му да се измъква цял от месеомелачката на неприятностите. И има нещо много Индиана Джоунсовско в десетките трудно преодолими ситуации в играта, принуждаващи те да започнеш нивото от начало. Защото е много по-логично Инди да стане след грубия побой, да си отупа поомачканата шапка от прахта и да се опита да избие с някоя прилично голяма талпа всичките кунг-фу хватки от главата на шибания нинджа, наместо да премине през цялото приключение за Императорската гробница като нож през масло.

- Хей, благодаря ти за тези думи. Много хора ме критикуват основно заради неприятно високата трудност и липсата на възможност за сейв, принуждаваща геймърите да преиграват някои – понякога доста големички нива – по няколко пъти.

- Е, не ми благодари чак толкова. Високата трудност и липсата на сейв може и да предизвикват сатанински адреналинов приток в момент, когато найсетне успееш да направиш шибания троен скок, но трябва да ти кажа, че в ТЕТ е имало моменти, при това не особено редки, когато ми е идело да ти строша клавиатурата в археологичната тиква, да ме прощаваш. Тази игра е трудна не заради кръвожадните противници, сложните пъзели или непреодолимите jump 'n run моменти, а просто защото управлението е крайно юзър ънфрендли. Знам, че вече всички игри се правят за няколко конзоли едновременно и трябва да благодарим на Боговете, когато производителите благоволят да направят и PC-конверсия, ама аз сега като нямам джойпад да ходя да се хвърлям от прозореца, дето току-що го счупи, ли?! Управлението на ТЕТ е неприятно. Всичките функционални клавиши, които ти трябват натиснати едновременно в дадени моменти, предполагат да играеш и с крак, за да ти стигнат пръстите. Камерата определено не е сред добродете-



www.shop.headoff.com

лите на играта, а управлението й с мишката е извънредно бавно, дори със сенситивити на макс. Най-големият ужас идва, когато тръгнеш да плуваш. Контролът на Инди под вода категорично е най-фрустриращото нещо, което съм преживявал във виртуалното пространство. Напоследък понамирисвам, щот вече не смея да се къпя и изпадам в амок като видя вода. А вода в TET има *много*. При това населена с водолази, акули, крокодили и прочее нелицеприятни представители на местната фауна.

Ето за това Гробницата на императора е толкова трудна. Мога да ти кажа, че нямам спомен на нивата и персонажите е пропито от духа на филмите и е достатъчно детайлно, за да изглежда автентично. За разлика от стерилно безличната предишна игра с твое участие The Emperor's Tomb има облик. Е, дигиталната ти мутра понякога не прилича много на добрия стар Харисън Форд, ама това ще го предишаме някак си. Поне дежурният гейм-озвучител на Инди – Дъг Лий отново е свършил чудесна работа. Не мога да кажа добри думи обаче за също така дежурния режисьор на поредицата Хал Барууд (който – нов свалически приспъп на смазващата ми обща култура – между другото е продуцент и

мен играта да ме е убивала по, така да се каже, честен начин – просто защото враговете или препятствията по терена са били твърде сложни за мен. Играта ме е убивала, защото не съм могъл да се прицеля като хората, камерата се е извъртяла в най-неподходящия момент или не съм центрирал като хората мишката при предния скок. Липсата на сейв се проявява като моя основна критика именно по тази причина. Никога не съм се оплаквал примерно от отсъстващата възможност за свободно записване на играта в Legacy Of Kain. Ама да управляваш Разиел или Кейн е песен, както може би знаеш.

- Е, стига, де! Нали каза, че после ще критикуваш – нацупи се Джоунс. – Атмосферата ли е единственото хубаво нещо в играта, че започна вече с оплюването?

- Сори, отплеснах се. Не е само атмосферата. Визуалното оформление на играта е повече от прилично. Цялостното оформяне на нивата и персонажите е пропито от духа на филмите и е достатъчно детайлно, за да изглежда автентично. За разлика от стерилно безличната предишна игра с твое участие The Emperor's Tomb има облик. Е, дигиталната ти мутра понякога не прилича много на добрия стар Харисън Форд, ама това ще го предишаме някак си. Поне дежурният гейм-озвучител на Инди – Дъг Лий отново е свършил чудесна работа. Не мога да кажа добри думи обаче за също така дежурния режисьор на поредицата Хал Барууд (който – нов свалически приспъп на смазващата ми обща култура – между другото е продуцент и сценарист на хитовия в началото на осемдесетте фентъзи екшън Dragonslayer). Междинните анимации (пак с енджина на играта) почти без изключение са постни и изключително скучни като визия. Статична камера, лоши гледни точки, некадърно хореографирани екшън сцени. Тъпичко.

- Айдее, пак на критика го изби. Наистина се забелязва някаквво изкривяване при теб, мдам. Може и от водата да е наистина. Но се обзалагам, че има поне едно нещо, което дори генерално депресиран, или комплексиран – и аз не знам точно, критик като теб да не може да охули – каза доктор Джоунс с изкривена в стаен цинизъм усмивка.

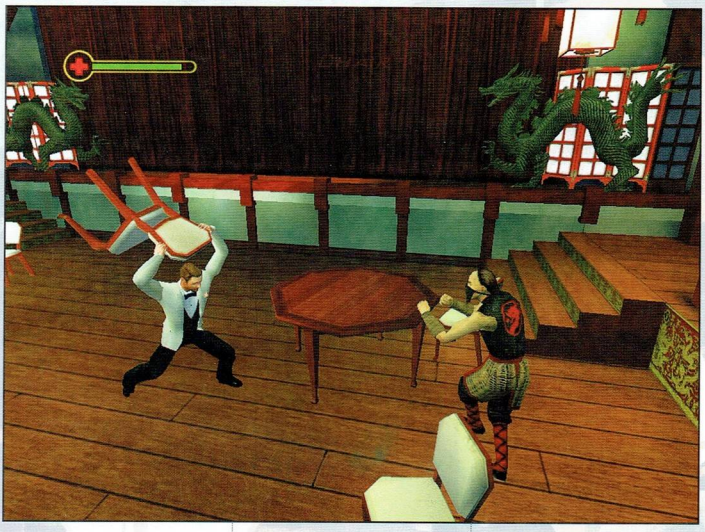
- Има – ухилих се разбиращо. – Музиката. Смазваща. Невероятна. Стъписваща. В нея пулсира онази величествено-катедрална готическа отсянка, караща обикновения слушател, да се чувстваш малък и незначителен. Нищо толкова красиво и всобхватно не се бе разливало из колконките на компютъра ми скоро. Всеизвестната Инди-мелодийка е вплетена по толкова уникален и оригинален начин в цялата тази симфонична прелест, че може да накара Джон Уилямс засрамено да си подаде оставката. Ето ти едно нещо, за което нямам нито една критика. С една дума – гениална.

- Относно геймплея да кажеш нещо хубаво – предложи Идниана.

- Изключвайки тегавото управление и изнервящите преигравания ли?

- Аха. Обеща да похвалиш бойната система.

- Да бе, бойната система. Но принципно цялостният замисъл на геймплея заслужава сериозна похвала. Отдавна не бях виждал търд търсън екшън-адвенчър, в който трите задължителни съставки на жанра – екшън, решаване на загадки и преодоляване на jump 'n run препятствия да са толкова балансирани. Геймплеят на TET може и да е адски дразнещ на моменти, но в никакъв случай не е скучен. А благодарение на замислената от Collective бойна система дори и гнусните преигравания на някои нива носят своето очарование, защото схватките на Инди с лошите никога не си приличат една с друга. Много игри са се опитвали да докарат степента на интерактивност, в която да можеш да използваш всякакви битови предмети в кютека, но Indiana Jones And The Emperor's Tomb е първото PC-заглавие, в което въпросната батална интерактивност е постигната по действително качествен начин. Удоволствието да вдигнеш първия ти попаднал стол и да го строшиш в главата на поредния хонкконгски костюмар, опитващ се да ти излезе с някакви източно-бойни стойки е непоносимо. Освен камшика, пистолета и богатият набор от огнестрелни и хладни оръжия, в помощ ще дойдат лопати, лостове, бутилки, столове, крака от маси и прочее предмети, които в повечето игри са просто интериорни екстри. При наличието на повече мебелировка в дадено помещение кютекът поразително започва да напомня на любимите на всички ни уестърнови кръчмарски погроми, в чийто край в стаята оста-



ват само отломки, въргалящи се тела и олюляващ се от умора главен герой. Най-вече защото изкуственият интелект на противниците ти е повече от приличен и ти определено не си единственият човек в играта, комуто ще хрумне гениалната идея, че никое кунг-фу не може да се опре на една хубава права лопата. Вразите ще те налагат с всичко, което сварят и отгоре на това винаги ще избират най-правилното възможно оръжие за ситуацията. Така например в едно от нивата трябваше да пребия двама араби, въоръжени с ятагани. Когато им видях сметката влязох в следващата стая и видях там подпрян край стената автомат и няколко кутийки с муниции. Чудесна гледка. Взех си го и продължих играта, само за да направя десетина минути по-късно един неуспешен скок и да пропадна в препълнено с изпосталели от глад акули езерце. Restart level. Пак стигнах до боя с арабите. Този път реших да не се занимавам с ръкопашни схватки, а да действам като във филма и просто да ги отстрелям. Първият си умря съвсем културно, но вторият не успях да го улуча и гадното талибанче избяга в съседната стая. Хукнах да го гоня и още на прага бях посрещнат от мощен автоматичен откос. Копеленцето беше захвърлило ятагана и беше награбило оставения там автомат.

Класика. Освен това оръжията могат да бъдат избивани от ръцете на приносителите им, включително и от твоите, което означава, че пушката в ръцете ти в никакъв случай не те прави бог, защото един добре премерен десен прав и няколко ритника могат да те повалят обезоръжен на пода, а двуцевката ти само миг по-късно да се окаже насочена към собственото ти лице. Камшикът този път също е съвсем адекватно бойно средство, а юмруците ти са едно от най-силните оръжия в играта изобщо, стига да успееш да приклещиш добре врагот. Имаш само два батални бутона – за праймъри и секъндъри файър, но с тяхна помощ старият арехеолог изпълнява такива изумителни комбота, че всеки побой е уникално и красиво преживяване. Великолепно, откъдето и да го погледнеш.

За пъзелите няма кой знае какво за казване. Стандартни, но приятни и използвани на място. Същото би важало и за jump 'n run моментите, които почти винаги предизвикват адреналинов пристъп с хореографията си, ако вече разкритикуваното управление не ги превръщаше в късащо нервите преживяване в стил „сега ще оцелея ли или пак ще падна доле" особено към края на нивото, когато последният сейв изглежда отчайващо далеч.

- Все това управление ти е устата, а? Добре, че похвали битките все пак. То оставаше и да не ги похвалиш. Толкоз столове ми разбиха в главата, че шапката ми загуби форма.

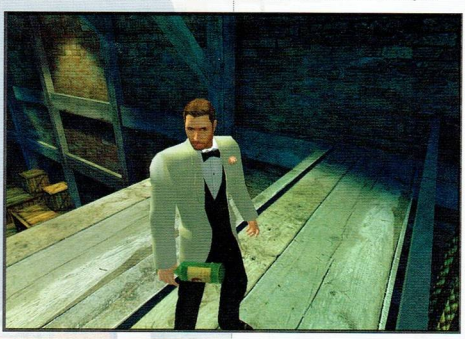
- Горкичкият. Я кажи да им спомена ли на хората за гадните бъгове, а?

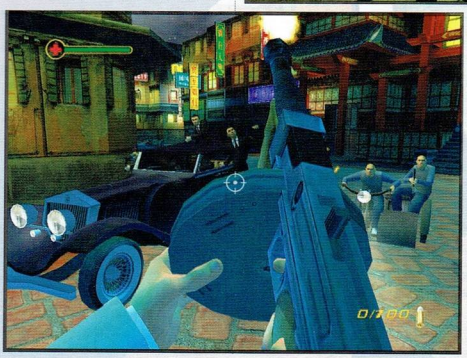
- Ама то ще излезе пач – пребледня Инди.

- Добре, няма – махнах щедро с ръка. – Въпреки, че като ми изчезваха понякога важните куестайтъмс и ми се налагаше да преигравам цялото ниво ми беше доста изнервящо. Да не говорим за спонтанните изплювания в уиндоуса…

Отпих голяма глътка от позабравеното си питие.

- То май това беше всичко за казване. Накратко Indiana Jones And The Emperor's Tomb е една,





имаща дарбата на моменти неистово да вбесява, но като цяло доста зарибяваща игра, която си струва да изиграеш, ако си падаш по екшън-адвенчърите. Видя ли – ухилих се на събеседника си – дори завърших позитивно. – Стига сега по работа – я кажи как е в леглото онази сладка китайка Мей Инг?

- Пред хората ли? – погледна ме сконфузено Инди.

- Вярно – отбелязах.

Обърнах се към компютъра и с делови жест затворих уърдовския документ.

worldshop.headoff.com

Line of Sight Vietnam

Автори: Guerrero&Master

Гледаш ли новини? Какво ли те питам, всеки днес знае какво се случва в Ирак. Не така стоят обаче нещата с една друга война, отново проведена с цел защита на американските интереси, преди повече от 25 години. Виетнам. Забравен от бога и демокрацията. Но не и от американците. Те няма да го забравят скоро, сигурен съм. Независимо от десетките холивудски продукции, разказващи патриотични приказки за величието на американската армия, истината е далеч по-жалка - малките, опърпани виетнамци със смешните си пижамени дрешки се оказаха прекалено голям залък за спретнатата военна машина на Чичо Сам. Не помогна нито превъзходството в техника, нито опустошенията с напалм. И до днес Виетнам съхранява притегателната си сила за всеки комплексиран янки, решил да изтрие срама, опитвайки да заблуди човечеството (и себе си в това число), че жестоко наритваните задници в онази война са били предимно жълти.

Търкаляйки се по темата, ето че стигаме и до Line of Site: Vietnam.

Досещаш се - поредната игра, експлоатираща наред с Гражданската война, една до болка позната част от американската история. Жанрът до голяма степен също е предопределен - близък до Delta Force шутър. Мястото - влажните виетнамски джунгли. Враговете - жълти човечета с дрипнати очички. Сблъсъкът - M16 срещу Калашников, естествен срещу изкуствен интелект, сам срещу всички.

Резултатът? Прочети в следващите редове.

Рейтинг	8.4
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: nFusion Interactive
Разпространител: Infogrames Interactive
Жанр: Екшън от първо лице
Сайт: www.n-fusion.com
PC: PIII 500, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 10 минути
Масовост: Ниска
Прилича на: Delta Force серията

Историята, доколкото я има, е семпла. В общи линии ти си Chris Egan, командос, призван в продължение на 12 мисии да повдигне самочувствието на всеки играещ играта американец. Преди всяка оперативна задача стандартен брифинг ще те осведомява за целите и начина за постигането им. Макар принципно различни, мисиите в крайна сметка опират до „разчистването" на вражеската жива сила. Ти си ужасът на виетнамците, не го забравяй когато си пуснеш играта. Защото това може и да ти се случи. Ще бъдеш всмукан в бушуващите бойни действия още със самото интро, пресъздаващо реални кадри, подбрани и обработени от някакви пичове дето явно това им е работата и си разбират от нея. Подобни документални филмчета ще виждаш през няколко мисии. След което... Войната ще те погледне от монитора, кокалестата ѝ длан ще си проправи път през водните струи, ще се протегне, ще те сграбчи и ще те завлече вътре. В джунглата.

Графиката е на повече от прилично ниво. Бих казал дори, че е великолепна, но днес, на фона на UT 2 и Doom 3 енджините, това определение, употребено за други игри, някак губи смисъл. Специално внимание заслужава дъжда. Та той си променя посоката с вятъра, дявол го взел! Нищо особено, ще кажеш, но такива „дреболии" предизвикват в човек като мен, който не страда от манията да преследва фрагове като полудял бик спънал се тореадор, огромно задоволство. Текстурата на терена е богата и разнообразна, погледната отгоре, тя идеално пресъздава пъстрия мек килим от окапали листа. Но играта не е пиршество на цветове, държа да отбележа. По скоро е мрачна и потискаща по начина, по който е мрачна и подтискаща джунглата, в която зад всяко дърво може би те дебне враг, а дъждът се опитва да измие всичката кал на света. Небето е помрънкало, оловно. Растителността (впрочем тази игра е чуде-

сен пример за това как спрайтовете трябва да бъдат използвани, за да създават илюзията за триизмерност) е пищна и разнообразна и те обгръща отвсякъде. Забрави за ширналите се безкрайни пространства в Delta Force или Project: IGI, тук мащабите са потесни, а когато стигнеш ръба на картата все едно се удряш в стена. Е, това влияе негативно на атмосферата и чувството за съпреживяване, няма как да не го призная. Хубавото е, че има какво да компенсира подобни недостатъци.

Звуците например. Всяко докосване на растение е озвучено, всяка настъпена тревичка шумоли под кубинката ти. За „гласовете" на оръжията разработчиците са се допитали до специалисти по ефектите в киното и пуцалките звучат автентично. Музиката идеално се вписва в геймплея, появявайки се само при предстояща опасност, а в разгара на напрегнатите екшън-моменти динамичността й нахъсва допълнително рефлексите, а оттам - и удоволствието от играта.

Както виждаш, предпоставките за една добра игра са налице. Какво се е случило в действителност?

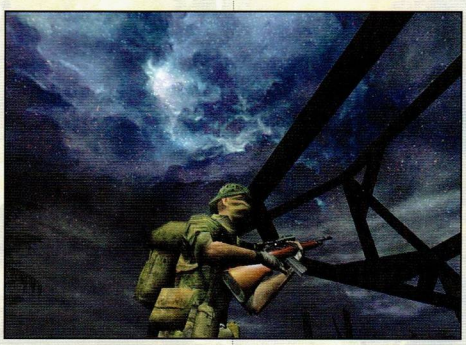
Геймплеят... Геймплеят, пич, е това, което винаги натежава при формирането на крайната оценка за една игра. Да си призная, в това отношение *Line of Sight: Vietnam* ме изненада. Очаквах поредната рядка бозица, но само няколко минути ми бяха достатъчни, за да разбера, че адски съм се заблуждавал. Виждаш ли, аз обичам реализма, предизвикателствата, базирани не на безкрайни орди от налитащи като камикадзета неприятели, чиито куршуми те жилят като стършели, докато ти косиш с шестцевната картечница или разпиляваш паплачта с базуката, а предизвикателствата, изправящите те пред скоротечна двукуршумна смърт, смъртта която те вижда първа; обичам да лазя, ако щеш; обичам да съм хитър и дебнещ... и с кеф установих, че още с първите кадри играта ме кара да се чувствам като затънал до ушите в калта на Виетнам войник.

Нагрочено тежко небе, захлупило върхарите на дърветата, непрекъснат проливен дъжд, десетки виетнамци, стаени нейде в джунглата и пушка в ръка... какво повече да иска човек! :-)...

О, да! Нощ. Когато тъмнината е опряла в носа ти, единственият ти приятел е снайперът, защото само той има визьор за нощно виждане, а наоколо като котки се разхождат враговете.

Не си представяй обаче Thief, тук не е важно да се промъкваш, номерът е да оцелееш. Приклекнал, легнал, но никога изправен, освен ако не искаш да станеш храна за лешоядите, ще крадеш секретни документи, ще убиваш високопоставени виетнамски офицери, ще вършиш всичко, което началниците решат да ти възложат. Сам, а понякога и със спътник, пратен да те прикрива. Хей човече, това е Виетнам - тук няма радари, няма въздушни удари, насочвани с laser designator-а: ако някоя цел трябва да се удари от въздуха ще диктуваш координатите устно по радиото и ще се молиш напалмът да изгори всичко на посочения сектор от картата, защото в противен случай ще си проправяш път в гъстата зеленина. Тук винаги си нащрек, не си на разходка в парка. Дори в открит бой жълтурите се премятат, прикриват се, залягат и стрелят болезнено точно. Общо взето можеш да разчиташ на своя спътник, при нужда ще му даваш заповеди („следвай ме", „прикривай ме"...) - пичът си се справя горедолу, а ако ситуацията го изисква, ще можеш да погледнеш от неговата перспектива. Като казах перспектива - играта се играе от първо или трето лице, по желание, като изгледите могат да се сменят по всяко време. И в двата режима оръжието има мерник, който се разширява, давайки представа за разсейката на стрелбата. Арсеналът е познат - Калашници, M16-ки, гранати..., в краен случай ще кълцаш враговете с нож. Допълнителна нотка реализъм внася обстоятелството, че смяната на оръжията е невъзможна докато презареждаш, както и факта, че не можеш да награбиш всички оръжия, попаднали ти пред погледа. Играта разполага с режим realistic и различни степени на трудност, но не мисля, че ако си със слаби нерви, realistic ще ти понесе.

Физичният модел е средна ръка, но върши работа (деликатно пропускам висящите във въздуха тела на убитите и други дребни бъгчета). Забравих да спомена, че ще се налага да използваш и превозни средства, примерно да се качиш на някой хеликоптер и да обстрелваш с бордовата картечница. Интерфейсът е приятно опростен.



Оценката щеше да бъде по-висока, ако играта не се превърташе за по-малко от десет часа, но смятам, че времето, което й отделих, си заслужаваше всяка секунда.

workshop.headoff.com

Master of Orion 3

Автор: Goodman

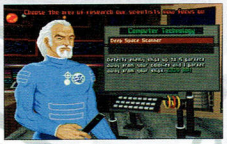
Годините минават и времето оставя белезите си върху ни. Това, което някога е било ежедневие, днес, обагрено от носталгията по безметежното и завинаги изгубено детство, ни се струва приказна легенда. И сякаш онзи ден бе сутринта, когато осъмнах за първ път пред монитора, с уморени очи и с усмивка на уста, придружаваща първата ми победа над митичния Пазител на Орион. Сякаш вчера прегазих с железен ботуш галактиката за да видя бомбандировките над родния свят на антарианците и да чуя как внушителният диктор ме обявява за двеста и петдесети път за най-великия император, който вселената някога е виждала. Но наистина само преди седмица сънувах битки в безкрайния космос, след като повече от 12 часа не се откъснах от Master of Orion 3. Затова нека ви разкажа за него така, както се полага за име, станало емблематично сред всички космически стратегии.

Концепция и история на поредицата Master of Orion

През 1993 Simtex създадоха Master of Orion – игра, която 10 години по-късно все още е еталонът, по който се съди всяка новоизлязла космическа походова стратегия, и то най-вече с думите „Да, ама тази е по-слаба от Orion-а".

Светът на Орион бе галактика с фиксиран брой звезди, всяка от които - с по една планета. *Планетите* бяха с различен климат и размер, което ограничаваше обитаемостта и максималния брой на населението им. *Населението*, основна производствена сила, генерираше точки продукция, които се разпределяха от играча между *индустрия, наука, отбрана, строеж на космически кораби* и *екология*. От своя страна науката се разделяше на различни сфери като *математика, физика* и *биология*. *Строежът на флотилия* минаваше *и* през фаза *дизайн*, където играчът създаваше кораб, избирайки размер, оръжия и специални умения от наличните научни открития.

Всяка от десетте раси имаше единствено и уникално умение – **хората** владееха изтънко *дипломацията*, **булратите** имаха непобедима сухопътна *войска*, **псилоните** – най-добрите *учени* и т.н. Целта на играта – да развиеш икономически, научно и военно собствената си раса, обитаваща единствена планета в началото, докато не станеш господар на целия космос – като тиранин или като президент, избран чрез явно гласуване от всички раси. Атмосферата бе неповторима и с това, че там, някъде из космоса, се намираше легендарната планета Орион, някога обитавана от свръхнапреднала цивилизация, а днес пазена от автоматизиран космически кораб, наречен Guardian. Побеждавайки Пазителя и заселвайки планетата, расата ви получаваше древни технологии, недостъпни чрез научни открития. Изчистената концепция, наблегнала върху макромениджмънта, изключително силният



Рейтинг	7.0
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Quicksilver
Разпространител: Infogrames
Жанр: Походова стратегия
Сайт: moo3.quicksilver.com
PC: PII 300, 128MB RAM, 8MB Video
Брой дискове: 2
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Малка
Време за усвояване: 10 часа
Масовост: Ниска
Прилича на: Master of Orion серията

изкуствен интелект и ред други, неуловими елементи дадоха на Master of Orion магията на пристрастяващия геймплей и изискаха от създателите й продължение.

През 1996 Simtex, вече погълнати от Microprose, пуснаха Master of Orion 2. Печелившата концепция бе запазена, но всичките й елементи бяха доразвити – по-добра графика, повече научни сфери с повече технологични открития, повече раси и възможност за създаване на собствена раса (подобна на системите за генериране на герои в ролевите игри), повече звезди с по повече планети на всяка, по-голям екран за тактическите битки, респективно – сблъсъци между по-големи флотилии, и най-вече – така дългоочакваният multiplayer. Играта предложи и нещо невиждано дотогава в походова стратегия – герои, които не са бойни единици, а губернатори, учени, пилоти или адмирали, даващи бонуси на звездна система, кораб или цяла флотилия. Собственото население, разделено на фермери, работници и учени вече не бе единствена производствена сила – планетите се застрояваха със сгради, произвеждаха се андроиди, покоряваха се чужди раси. Тези, за които завладяването на Орион вече не бе достатъчна тръпка, имаха ново предизвикателство – унищожаването на злověщите антарианци в собственото им измерение. Крачка встрани от канона бе направена в интерфейса и в системата за развитие на колониите, които приличаха повече на Master of Magic (правена след Master of Orion от Simtex), отколкото на оригинала. Дали поради променения интерфейс, дали поради ударната доза планетарен микромениджмънт, внесена в новото заглавие, Master of Orion 2 загуби атмосферата на предшественика си и не успя да угоди на голяма част от фановете, които я поиграха, зарязаха и зачакаха Master of Orion 3 с надеждата, че ще прилича повече на оригинала.

Следващите години Simtex изчезна, екипът им бе претопен в Microprose, които, след дълги финансови затруднения, на свой ред бяха погълнати от Hasbro. Меж-

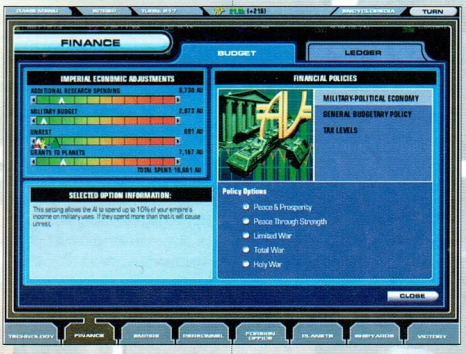
дувременно, през 1999, Quicksilver се договориха с Microprose за разработката на Master of Orion 3, вдигнаха шум около случката, и заобещаваха, че играта скоро ще е и на нашите компютри. Както сме свикнали в подобни случай, „скоро" означаваше почти четири години, а дългата разработка на игра винаги води със себе си отпечатъка на остаряла концепция или графика. През 2003 Infogrames пуснаха на пазара, разработената от Quicksilver, Master of Orion 3. Първите впечатления от играта бяха лошата графика, неинтуитивния итерфейс, и детайлизирания планетарен и галактически микромениджмънт, ескалирал до степен да кара играта да прилича повече на икономическа симулация, отколкото на походова стратегия. Първите отзиви, не само в нашата редакция, но и на самия форум на Quicksilver, бяха, че играта е ужасна. Редно е да се запитаме „не са ли недоволните същите хора, които зарязаха така и Master of Orion 2, или пък са онези, дето като като видят 2D игра или текст на англиски, по-дълъг от „убии всички врагове!", разправят, че е правена за глупаци". Да постановим ли, че толкова много единодушни хора не могат да грешат и да сложим MOO3 при Daikatana, като един от големите провали в игровата индустрия. Отговор на този въпрос след малко.

Историята на MOO3

Разказва за света от времето далеч преди събитията в MOO. Коя е древната раса населявала някога Орион, откъде е дошла и защо е изчезнала? Защо са толкова много расите, борещи се за надмощие в сектор Орион, и защо повечето от тях приличат на кучета, котки, орли и медузи? Създадени ли са човеците с единствена цел да избият друга, по-стара раса? Защо фанатизираните антарианци се появяват отново, и то не другаде, а като управители на планетата Орион и председатели на галактическия сенат? Отговори на тези въпроси ще научите четейки! И това е единственият слаб момент в историята - начинът по който е разказана – не във филмче, не дори с енджина на играта, а в книжка. Вярно, че е книжката е увлекателна, но ако преди десет години това беше стандарт, днес стандартът казва, че геймърите искат филмче поне с качеството на Freelancer.

Расите

Този път са 16. Познатите ни елерианки, булрати, мршани, гнолами и дарлоци са изчезнали след антарианския геноцид, макар на родните им планети да има следи от цивилизациите им, както и по един Guardian да ги пази. Други, оцелели, но генетично променени през антарианското робство, имат променени статистики – псилоните са много по-умни, но потресаващо слаби, хората вече не са най-добрите дипломати и търговци, но имат ужасни шпиони. Нови раси като иивон, ииоуладии, сайноид запълват опразнените ниши. Най-интересната от всички навярно е иткуул – паразити, произведени от антарианци, но завладели човешки тела. Възможност за създаване на собствена раса няма, но всяка една от расите може да бъде модифицирана по 23 показателя като продуктивност, миньорство, творчество, икономика, рефлекси, издръжливост, лоялност, тип държавно управление и др. Слабите моменти тук са два. Чиста раса не може да се създаде, произходната винаги носи някоя от силните и слабите черти на първоизточника си – както и да промените хората, те ще си останат расови врагове на иивон и няма да могат да стигнат до добри дипломатически отношения с тях. И второ, при моделирането на раса точките спечелени от отнемане на умения винаги са по-малко от тези необходими за придобиване на нови. Играчът е стимулиран да избере раса с показатели, близки до тези, които иска да получи, и най-вече – изобщо да не моделира, а да играе



с една от готовите. За баланс на расите е рано да се говори – нужни са хиляди часове игра в multiplayer от още толкова ентусиасти.

Галактиката

Вече е принципно триизмерна, макар това да не влияе по никакъв начин на външния ѝ вид, нито на геймплея. Звездите могат да бъдат от 50 до 250, като всяка има до 8 обитаеми планети. Планетите имат луни, от които добиват ресурси, но само Quicksilver знаят по колко и защо по толкова – луните нямат статистики. Планетите се отличават по размер, гравитация, минерални залежи, плодородност и климат. Най-важен за развитието изглежда климата. Ако изпратите колониален кораб на идеална планета, той ще стовари 1000 единици население, което ще нараства с добра скорост и скоро ще построи изключително доволна и продуктивна колония. Ако приземите същия кораб на планета с най-лошия климат, първоначалното население ще е едва 250 единици и няма да може изобщо да го управлявате, докато то много бавно не достигне 1000 единици. Начинът да се овладее бързо такава планета е да стоварите 4 колониални кораба едновременно, след което да тераформирате ако сте достигнали необходимите научни открития. Важно е да се отбележи, че идеалният климат за една раса е почти смъртоносен за друга – ако хората обичат плодородни земи, то силикоидите предпочитат камениста почва, защото се изхранват с минерали. Този факт, ведно с хилядите планети, които галактиката може да има, стимулира расите да завладяват нови територии и да изграждат колонии до доста късен етап от играта, наместо да бързат с военните конфликти за най-сочната планета в района.

Планетарният микромениджмънт

Всяка планета е разделена на райони, отговарящи на размера ѝ. В един район могат да бъдат построени 2 от възможните 7 икономически структури – bioharvest, mining, industry, research, government, military, recreation. Населението работи в тези „предприятия", а самите те генерират хра-

workshop.headoff.com

на, кристали, точки продукция или изследователски точки. И докато храната, получена чрез bioharvest, изхранва населението, а кристалите, изкопани чрез mining, захранват индустрията, industry DEA произвеждат точки продукция, чрез които се строят сгради и космически кораби. Тази система – проста на пръв поглед – все още внася необяснимими усложнения, в моята, иначе праволинейна мисъл – изглежда ми, че нито храната, нито минералите, нито дори точките продукция могат да се складират в резерв или да бъдат превозени до друга планета, която има нужда от тях. Има ли тогава смисъл да специализираш богата на минерални ресурси колония в миньорска или ще трябва да строя най-скъпите си кораби пак там? Отговор на този въпрос не намерих чрез игране или ровене в документацията. Сградите бивват глобални, за цялата планета – като Space Environment Module, позволяващ строежа на по-големи кораби; и локални, за даден район – като Spaceport, генериращ пари от търговия и туризъм.

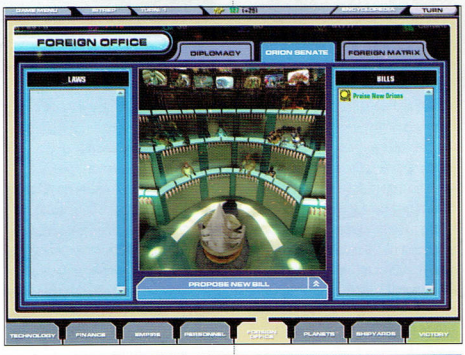
Парите се генерират от обложено с данъци население и от конкретни сгради. Част от тях остава в резерва на планетата, друга влиза в общия резерв на империята. Пари могат да бъдат похарчени за какво ли не – тераформиране, наука, строителство, екология или социални грижи за недоволстващо население. Монетарната система за стимулиране на различните отрасли от икономиката е повече от реалистична – ако пратите 1000 пари за развитие на бедните планети, на място ще пристигнат примерно 900. Причината – останалите 100 пари ги е изяла бюрокрацията. И ако Quicksilver изглеждат много доволни от този майтап, то е защото никога не са живели в България - там където бюрокрацията изяжда не 100, а 900 от 1000 пари.

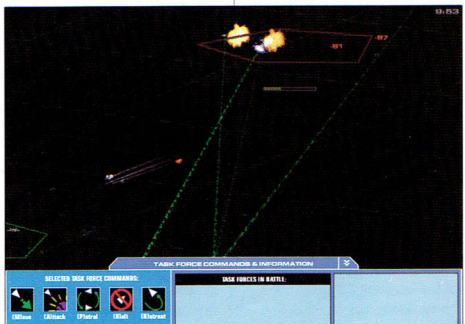
Технологиите

Няма начин с няколко игри да се преброят всичките но се носят слухове, че са близо 400. Налице са 6 научни школи – икономика, енергия, биология, математика, физика и социология – всяка с по повече от 30 нива (отново по непроверени данни, нивата са точно 50). Ако общата сума от изследователски точки е 100 %, то може да ги разпределите между отделните школи. Откритията протичат в няколко фази: Първо, влагате средства и чакате неизвестен брой ходове учените ви да премахнат „fog of war"-а от следващите няколко технологични нива. Второ, конкретно изобретение става достъпно за изучаване – влагате още средства, дано стане – чакате неопределен брой ходове. Трето, учените викат „ура, открихме го, дай пак пари да направим прототип на устройството за 7 хода". Четвърто, група пацифисти саботира проекта и той приключва след 15 хода – готов за масово производство. Няма да изиграете две последователни игри с една и съща раса, в която да постигнете еднакви научни открития – елементът „случайност", продиктуван от дизайнерската жажда за реализъм, е твърде силен.

Войната

След задължителните фази „дизайн" и „строеж" космическите кораби влизат в резервите на флота, където изискват минимални средства за поддръжка. Активирането им може да стане на която и да е планета, съоръжена с мобилизационен център. Така цялата флота, стояща в резерв, може да се движи за 1 ход между две планети, където и да се намират те. Излизайки от резерва корабите се комплектоват в неделими формирования, наречени task force. Те могат да се движат и нападат целите си заедно по няколко. Преди всяка битка може да изберете дали компютърът да я изчисли, дали да наблюдавате автоматизирана битка или сами да управлявате силите си. Нововъведение е, че тактическите битки са реалновремеви. След изпълнение на мисия, task force-а не е длъжен да стои в открития космос и да харчи суми за поддръжка – освобождавате го чрез disband и до няколко хода образувалите го кораби отново са в резерва.





Превземането на чужда планета със сухопътни войски следва почти същите стъпки – строеж, сформиране на военни части, натоварване на транспортери, превозване до целта, задаване на общи команди на войнищите като „Водете войната агресивно, използвайте ядрени, химични и биологични оръжия, защото противникът ви превъзхожда числено", излягане в генералското кресло и слушане развоя на събитията по радиото. Възможности за управление или поне наблюдение на десантите няма.

Както и предшественика си, MOO3 поощрява дефанзивния стил на игра, предлагайки множество защитни планетарни установки – Beam Base, Missile Base, Space Super Fighter Base – способни да спрат значителни по размер флотилии дори без помощта на собствената флота.

Лидерите

Веднъж наети, те променят статистиките на цялата ви империя. Максималният им брой е 4 и всеки от тях има до 3 умения – обикновено 2 полезни и 1 вредно. Примерно, псилонски учен ще повиши темпа на изследванията ви с 30%, но ще повиши и недоволството сред населението с 10%, задето го кара да бачка пред компютъра до 3 през нощта. Ненужните лидери могат да бъдат уволнени. За съжаление, рядко лидер доживява пенсия – най често бива очистен

от вражески политически шпионин.

Шпионите

Се делят на 6 типа – военни, политически, дипломатически, икономически, научни и социални. Мисиите им са да разрушават чужди сгради, крадат технологии или дори да развалят отношенията между чуждите раси. Шпионите трупат опит и вдигат или намаляват показателите си в зависимост дали мисиите им са били успешни, разкрити са или са заловени.

Дипломацията

Размяната на технологии, кораби или дори планети, сключването на пактове за ненападение, военни, търговски и научни съюзи отдавна не са новост в походовите стратегии. Единственият нов елемент е тонът, с който разговаряте с чуждите посланници – степените му са 7, започват с молене на колене, минават през разумно аргументиране и свършват с юмрук, не по масата, а по тиквата на посланника. Ако в МОО 1 и 2 сенатът се събираше спонтанно да гласува кои ще управлява галактиката, то тук той действа постоянно. В зависимост от расовите ви настройки в началото на играта, вие или сте в сената или не сте и не се види начин да влезете в него. В него се предлагат и гласуват законопроекти от важност за цялата галактика – примерно, ако чужда раса извършва геноцид над населението ви, защо да не накарате всички членове на сената да я обявят за агресор и унищожат с взаимни усилия? В това отношение МООЗ доволно развива концепцията на предшествениците си и в момента е походовата стратегия с най-добре развита дипломация.

Изкуственият интелект

Не споменах нищо за двадесетината типа държавно управление, нито за глобалния мениджмънт на империята, но ако написаното до тук не ви е убедило, ще го кажа в прав текст: Master of Orion 3 е сложна игра с детайлизиран микромениджмънт, който не е по вкуса на повечето играчи. И за това е помислено, защото изкуствен интелект управлява не само противниците ви, но може да ви замести почти изцяло, до степен в която играта сама си играе, а вие натискате бутона next turn. Всяка планета си има ИИ за губернатор, който се занимава с правилното й застрояване за да не гладува населението или да не произвежда повече, отколкото може да изконсумира. Цялата империя се управлява от ИИ, което се грижи да изпълнява глобалната ви колонизационна политика, да отделя за военни нужди не повече от заръчаните проценти от брутния вътрешен продукт или да подтиска населението точно толкова, че хем да бачка, хем да не е нещастно. ИИ се грижи и за автоматичния дизайн на корабите ви. Единственото, което не може да прави е да разкарва корабите ви наляво-надясно из космоса и да атакува чужди планети. Личното ми отношение към ИИ-помощниците е крайно скептично. Дори да приемем, че те се справят перфектно (което всъщност не става) е разумно да се запитаме „защо човек сяда да играе Master of Orion 3?". Отговорът може да бъде само един: За да докаже, че е по-умен от компютъра, а не за да кара компютъра да му помага да набие друг компютърно генериран противник.

Графика

МОО 1 и 2 бяха красиви игри. Имаха добри за времето си графики и поставяха стандарти как трябва да изглежда една космическа походова стратегия. МООЗ изглежда зле не само за времето си, но дори сравнена с предшествениците си. Графичната й платформа не е просто морално остаряла – личи си, че преднамерено е направена такава, за да улови духа на МОО1. Е, улови го, ама за кура. Корабите ви, под формата на кубченца и топченца, стрелят червени и зелени линийки по паралелипипедчета и пирамидки. Дори да приемем, че 2D панелите, запълнени с цифри, таблици и слайдери, в които преминава голяма част от геймплея, няма как да изглеждат по-добре, защо реалновремевите битки са по-зле и от Space Invaders, дето сигурно е на 20 години?

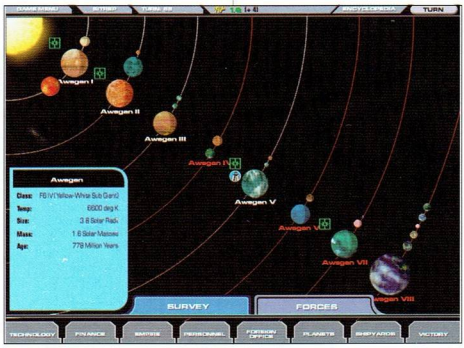
Интерфейсът

Е ахилесовата пета на МООЗ. Геймърите, пристрастени към походови стратегии, не са толкова капризни на графика, но винаги са имали големи изисквания към удобен интерфейс. МООЗ не е игра, която да се изиграе за 20 часа, нейното управление не може да се усвои за толкова! Неинтуитивният

интерфейс не е стрешен за упоритите. Страшното е, че и след като бъде усвоен, той продължава да бъде неудобен и наместо да помага на играча да се отпусне за една нощна, той му пречи с безбройните си менюта, подменюта и под-подменюта. На въпрос на журналист „Какво ще кажете за интерфейса?" ръководителят на проекта МООЗ отговори: „Навремето видях една военна игра, която имаше толкова голям панел за управление, че всиките му бутони не се побираха на екрана и се налагаша да се плъзга наляво-надясно. Много неудобна беше. Реших да не правя подобни грешки!". Абе, и аз се водя журналист, ама е кофти, че моя няма как да ме чуе. Питам, как точно той се сети за онази игра с неудобния интерфейс, когато неговата има перфектен? И понеже няма как да ме чуе, си отговарям сам: Защото гузен неговен бяга!

Последните думи на Goodman

Master of Orion 3 страда от болест, наречена „изключително дълъг производствен цикъл". При нея разработчици и тестери бавно привикват към тромавия интерфейс и изключителната комплексност на играта, забравят къде се намират и изгубват от погледа си средностатистическия геймър, чиято основна цел е да се забавлява. Така произведените заглавия имат изключително малко, но заклети до смърт фенове, които привикват по същия начин към играта, и които имат удивителната способност да загубват от погледа си околния свят. Бидейки точно такъв геймър навремето, няма да обвинявам разработчиците в безумие, ще им кажа че съжалявам, че играта им няма да се сдобие със славата на предшествениците си, и че се надявам също да намери своята вярна фенска маса. Защото аз самия нямам вече хилядите часове, които отделих на Master of Orion 2, дошло е време да се погрижа за собствената си империя, а не за тая, която виждам зад екрана на монитора.



workshop.bezdelf.com

Harbinger

Автор: Whisper

След като китайци и корейци се изпопретрепаха да правят клонинги на любимите си игри (по случайност все на Blizzard), кое от кое по-скапани от предишното, едни момчета, работещи някога под името Running with Scissors, решили и те да си пробват късмета на Diablo-вското поприще. Само дето пичовете от Silverback сметнали, че вместо да прибягват до изтритата вече формула „приказен свят - могъщи герои - ужасяващи злодеи", те ще подходят по-оригинално към темата. В резултат на което заложили на неординарната концепция „футуристичен свят - могъщи герои - ужасяващи злодеи". Резултатът от тази гениална идея е Harbinger.

Мизансценът, на който се развива действието в играта е колосален космически кораб, наречен Предвестник. Това, което левиатанът предвещавал с появата и навлизането си в поредната слънчева система е систематичното унищожаване на планети и цивилизации. Оцелелите от разрухата обикновено бивали замъквани на борда като роби, изнемогващи в трудовите лагери или изпращани в мрачни лаборатории, където ставали жертви на ужасяващи експерименти. Малцина от пленниците успявали да избягат и да се покрият в дълбоките и забравени нива на кораба, представляващи някогашните трюмове. Там те създали свое малко общество. Съществуването на изгнаниците преминавало в отчаяно търсене на път за измъкване от кораба, отбягване или – когато това било невъзможно – сражаване с непрестанните патрули, изпращани по следите им, както и с други, по-страшни обитатели на Предвестник.

Рейтинг 6.2	
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

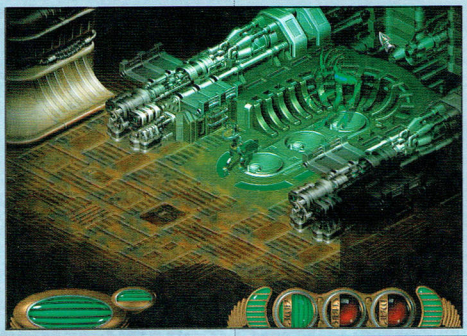
Производител: Silverback Entertainment
Разпространител: Dreamcather Interactive
Жанр: РПГ
Сайт: dreamcatcherinteractive.com
PC: PIII 500, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Малка
Време за усвояване: 10 минути
Масовост: Ниска
Прилича на: Diablo

Няма да се занимаваме повече с историята, просто приемете, че вие се оказвате един от тези несретници.

Първото, което ще направите е да си изберете един от трите възможни персонажа, чрез който да потърсите отговор на проблемите на съпротивата. Изборът се свежда до *Човек, Гладиатор и Кулибайн*. Както е обичайно, всеки има силни и слаби страни.

Човекът е много бърз, но разполага със слаби енергийни източници за екипировката си. **Гладиаторът** е масивен и бавен робот, но има мощна атака и доста по-сериозни енергийни запаси. **Кулибайнът**, или може би е редно да кажа – Кулибанката (защото е същество от женски пол), е най-странният от персонажите - тя може да регенерира жизнените си точки, придвижва се бързо, но атаката й отнема известно време, докато се зареди за използване.

Говорейки за атака тя е два



типа - *ръкопашна и стрелкова*. И двата подлежат на усъвършенстване с трупането на опит и прибавяне на точки в съответната област. При избор на ***стрелба*** като основно бойно средство ще можете да използвате четирите подвида атаки – плазмена, електромагнитна, електрическа и поразяваща. Някои от оръжията предлагат повече от един тип атака, като смяната между тях се осъществява само с натискането на едно клавишче.

Тънкият момент тук е, че ще се наложи да съобразявате типа атака с вида на противниците си. Електромагнитните заряди например причиняват повече болка на механизираните противници, докато органичните се гърчат особено интензивно при допира с плазма.

Всеки от трите персонажа се характеризира със специфично умение, което може да се развива с катеренето на левъли. При *Човека* то умение е свързано с възможността да поставя различни видове мини, *Гладиатора* разполага с допълнителна екипировка (напр. камери, които да разполага където му скимне), а *Кулибайнът* може да използва „подобрители", които предоставят на този клас допълнителни възможности за атака или защита.

Действията на екрана се следят от добре познатата ни изометрична перспектива. Добре позната ще ви се стори и автоматичната карта, разкриваща се с напредването на героя. И като съм започнал – да, в играта има и телепорти. Започвате в Дупката на Торвус - нещо като сборен център на част от съпротивата. Тя е не само отправна точка за мисиите ви, но и място, където ще продавате намерените ненужни благини и ще закупувате нужни такива. Първата мисия е унифицирана и специфична за всеки от персонажите, но от там насетне всички герои следват една и съща линейна поредица от случки, изграждащи историята. Странстванията ви из кораба не само ще ви срещнат с множество различни врагове – някои механични, други органични, трети сложна комбинация от двете, но и ще ви сблъскат с различни атмосферни особености – някои ще нараняват персонажите, други (като високата радиация) ще спомагат за по-бързото презареждане на оръжията им; ще има и такива, където ще можете перманентно да подобрите някои атрибут.

Геймплеят е изключително елементарен и праволинеен – към края на първата мисия би трябвало да сте виртуози в управляването на персонажа. Посочвайки с левия бутон на мишката противник, ще стреляте по него, а с десния ще се доближавате за близък бой. Всичко е лесно достъпно, макар и изборът на някои от клавишите да е малко странен.

Подобно на Diablo, естеството на играта се върти около в две основни занимания – избиване на противници, с цел придвижване напред в историята, и сдобиване с по-мощни оръжия, по-здрави брони и по-advanced екипировка – за да можете по-качествено да избивате противниците си, да напредвате в историята и да се сдобивате с по-мощни оръжия...

Тук задължително трябва да отбележа две неща – едното досадно, другото оригинално.

Досадно е, че най-често срещаните предмети са именно тези, които са характерни за другите два класа. На всеки две аптечки за Гладиатор, които подритвах, се падаше едва една, с която моята Кулибайна да позакърпи раните си. Естествено тези неща могат да бъдат върнати в базата и продадени, но все пак... Именно с мъкненето на предмети напред-назад е свързана и хитринката, която много ми допадна. На различни места из картата има нещо като малки изкуствени пространствени ями. В тях можете да слагате намерени предмети, които, след като се върнете в базата, да си вземете и продадете или използвате на спокойствие.

В графично отношение играта изглежда постничко, макар на детайлите да е обърнато внимание. Смесицата от 2D изображения и 3D ефекти е що годе успешно, но не и впечатляващо. Голяма част от местата, които ще посетите изглеждат еднакви. Затова пък Harbinger върви доста гладко и на по-слаби машини. С архивната ми GeForce256 и 1400 MHz процесор всичко вървеше като песен като песен на Панджаби Ем Си.

Като стана дума за песни – приятно изненадан останах от пространствените звукови ефекти в играта. Музиката... всъщност за нея ми е трудно да кажа каквото и да било, защото просто не си я спомням, а това май не е много хубаво, нали?

От казаното дотук, някои ще решат, че Harbinger не е съвсем лоша игра, което си не е далеч от истината, но ето че дойде време за лошите новини.

Геймплеят, ако ми позволите фриволността да блесна с езиков потенциал, е доста репетативен (еха); повечето от битките се свеждат до познатото от Diablo-то истерично щракане върху бутоните на мишката, а и историята не е от най-оригиналните. Като цяло играта не изисква нито много умение, нито много мозъчни клетки, нито предлага визуални пиршества и музикални феномени.

И за да затвърдят чувството на посредственост, разработчиците са дарили на противниците ви с най-плиткият изкуствен интелект, използван в компютърна игра, създадена от тази страна на Алдебаран. Има някои редки случаи, когато те отстъпват, когато са на малко здраве, но в повечето случаи просто напредват към вас, докато едната от двете страни не загине. Няма организираност, няма прикриване зад прегради, няма почти никакъв признак за интелигентност.

Поне да бяха разположени из нивото по някакъв що годе интелигентен начин.

Преживяването е доста депресиращо и авдъхновяващо. Нищо кой знае колко лошо не мога да кажа за играта, за жалост и нищо впечатляващо позитивно. В днешно време, при наличието на толкова много заглавия посредствеността е равносилна на смърт. Да си безличен е все едно да не съществуваш. Затова – ако изпитвате някаква носталгия по Diablo, можете да хвърлите едно око в посока на Предвестника, но ако сте фенове на ролевите игри и търсите подобаващо игрално преживяване, по-добре не го дирете в Harbinger – тук ви очаква само разочарование.

workshop.headoff.com

Galactic Civilizations

Автор: Chappy

Претендент за Орионската титла. Неуспешен.

Напоследък космическите походови стратегии сякаш изживяват ренесанс. След като дълги години тънеха в забрава в някоя черна дупка извън изследвания космос, в рамките на един месец в редакцията пристигнаха цели две заглавия, сякаш за да докажат, че такова нещо като „мъртъв жанр" няма. Създалата се конкуренция, обаче твърдо наклони везните в полза на хитовия трети Орион. На фона на целия шум около Мастъра, дискът с Galactic Civilizations някак плахо очакваше внимание.

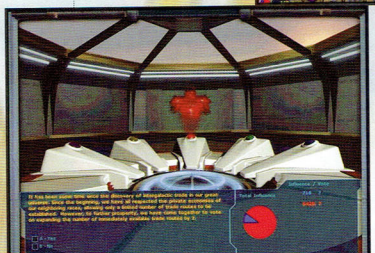
А иначе интересни факти около нея, колкото щеш. Производител е фирмата Stardock, която е по-известна с програмата си за „префасониране" на Win-интерфейса Windows Blinds, отколкото с каквато и да е дейност в развлекателния бранш. Нищо чудно, че дискът е препълнен с над дузина демонстрационни версии на продукти на компанията. На всичкото отгоре играта дори не е нова. Първоначално е издадена за мъртвата днес операционна система на IBM OS/2, като настоящата версия представлява леко „украсен" вариант на оригинала, ориентиран към по-претенциозния Windows-базиран пазар.

По принцип, политика на списанието е в статиите да не слагаме визуалните качества на първо място пред геймплея, особено при походовите стратегии, но при Galactic Civlizations това се налага. Ако сте намерили новият Орион за посредствена откъм визия, то няколко мига с отрочето на Stardock ще ви накарат да я възприемете като произведение на изкуството. Изцяло базирана на мрачни статични екрани и менюта с минималистичен интерфейс играта подтиска с безличността си. Планетите напомнят на пластмасови топчета, а космическите кораби са лишени от каквато и да е детайлност. Като цяло, в Galactic Civilization витае аматьорският дух на shareware игрите, който обрича подобни заглавия на жалко съществуване на ръба на развлекателния пазар. Което е жалко, защото геймплеят на Galactic Civilizations е на светлинни години от грозотата, с която върви ръка за ръка.

За него след малко, първо няколко думи за историята, която успешно конкурира графичните достойнства на заглавието в низходяща градация.

Разказана в конспективен вид предисторията е следната. В далечното бъдеще всички космически раси са принудени да използват пространствени проходи, за да пътуват в междузвездното пространство. Тези проходи се охраняват от отделните раси, което значително редуцира вероятността на някой миризлив ейлън да му хрумне идеята за вселенски джихад. Хората обаче, понеже са най-отворените копелета, измислят революционен двигател, с който могат да прекосят огромните разстояния между звездите, обезсмисляйки проходите. Балансът между силите е нарушен, и расите се хвърля презглава в глобален конфликт, който ще определи съществуването им.

Започвайки игра, избирате до 5 противникови раси, всяка със съответно ниво на (изкуствен) интелект и уклон в една от множеството степени между „редова" и „хаотична" философия на поведение, подобно на ролевите игри. Расите с „добър" уклон са мирни и често готови за съюз с други добри раси, неутралните не се интересуват от нищо друго освен пари, докато злите... ами те са си зли. Имате възможност да определите уклона на всяка раса или да оставите компютърът да ви изненада. Уклонът ви зависи от решенията, които взимате по време на играта, както и от дипломацията с другите раси. Важно значение има, както избраната форма на управление (например при република ще трябва да усмирявате опозиционните партии и да се борите за власт на два фронта), така и бонусите разпределени между десет фактора, особено важни за развитието на всяка раса. Всичко зависи от стила на игра който смятате да приложите. Щом сте готови, получавате един космически кораб, екипиран с новия двигател на земляните, както и голямо количество свободни ходове, с които да откриете обитаема планета и да създадете своя колония. Тук е мястото да отбележа, че всяка колония се развива в три направления: социално (подобряване на продуктивността на населението), военно (строеж на космически кораби) и научно (технологии). Развитието на инфраструктурата е особено важно, защото



Рейтинг 6.1

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Stardock Systems
Разпространител: Strategy First
Жанр: Походова стратегия
Сайт: www.galciv.com
PC: PII 300, 64MB RAM, 8MB Video
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Малка
Време за усвояване: 2 часа
Масовост: Ниска
Прилича на: Master of Orion серията

често индустриалните корпорации по вашите колонии ще се съгласят да произвеждат кораби на кредит, което е животоспасяващо (или смъртоносно, защото компютърните опоненти също се ползват от услугата). Макар че трябва да платите част от цената, месечните вноски са приемливо малки и ако вземете кредит към края на играта може дори и да не го платите целия. Технологичното дърво включва над 100 възможни открития. Упрекът, който мога да отправя към него е, че много от разклоненията просто не си заслужават изхабените ресурси, особено при по-малки карти. Така и не се разбира коя технология какви подобрения дава на корабите ви, преди да я откриете.

Геймплеят може да се опише като едно постоянно редуване на колонизиране, изграждане на кораби и развитие на технологии, поне до момента, в който срещнете някоя от другите раси, след което нещата загрубяват. Едно от предварително най-прехвалените качества на Galactic Civilizations бе изкуственият интелект, който

намало да „мами" геймъра, а напълно честно да му разкатава фамилията. Играта наистина не си позволява да променя правилата, но трябва да включите на последните нива на трудност, за да получите представа за наистина ненадминатия интелект. Всяка раса има собствена стратегия за игра, която използва дори най-трудно забележимите „легални" възможности за развитие.

Дипломацията е основен елемент от геймплея на Galactic Civilizations. Космосът е разделен на отделни квадранти, всеки от който се владее от една или няколко раси с определен дял влияние, зависещ от това колко „могъщо" е присъствието на расата, колко звездни бази и консулства има изградени там. Да не забравяме и уклона на всяка космическа империя, който играе важна роля – обикновено добрите раси получават бонус към влиянието си. Доминиращата в даден квадрант раса има възможност да приема закони и да разпростира влиянието си над търговията със съседните квадранти. Практически всичко – планети, технологии, търговски пътища и прочие – може да бъде изкарано на политическия и търговски тезгях. Военните действия далеч не са единственият път за развитие, ако желаете можете да се превърнете в галактически „продавач" на ноу-хау.

Като цяло, Galanctic Civilizations е многообразна игра с особено задълбочен геймплей и прекрасен изкуствен опонент, но безмерно грозната графика, на места неинтуитивният интерфейс и мудността, с която действието се развива от един момент нататък я превръща в заглавие, към което ще посегнат предимно обръгнали ценители и новопокръстени ентусиасти. Нито едните, нито другите ще останат разочаровани, но на останалите не бих я препоръчал. Ако сте сред първите, не пропускайте да изтеглите от сайта на играта „бонус пакета", който освен че оправя редица досадни грешки добавя и нови опции за определяне на размера и населеността на вселената при нова игра.

компютърен клуб
МАСКАТА

50 компютъра
Просторни помещения
Най-новите игри
Кафе-бар

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

Rayman 3

Автор: Freeman

Адо, с прискърбие трябва да ти съобщя, че не мога да се справя със статията за Rayman 3.

Опитах, многократно, но така и не успях да напиша статия, в която да пулсира истинският пъстър и забавен дух на играта, а това е най-важното точно за ТАЗИ игра, поне това е моето виждане...

Бележката стоеше прилежно вклинена между редовете на черната ми клавиатура, до черния ми Dell, точно пред черния ми 20" плоскъ TFT монитор. Бяла и уязвима. Огледах я без да я пипам. Исках първо да попия подробностите на местопрестъплението. Сгънат на две, с нов гладък ръб бял лист, внимателен равен ръкописен почерк, успоредни редове, перфектна пунктоация...

Ясно, и дума не можеше да става за престъпление по невнимание. Всичко бе предварително обмислено и добре планирано.

Да се претендира за невменяемост? Изкушавах се да се съглася с подобна хипотеза, познавайки заподозрения, но не – едва ли щеше да мине номерът, не и в този случай.

Както виждах аз нещата беше си чисто самоубийство. Копелето бе решило да сложи край на живота си, иначе едва ли щеше да напише следващите 4 реда:

Успях да накарам Rayman-а на белия Dell да load-ва и вече не се налага да се започва отначало всеки път като се стартира играта. Не познавам друг, който би се справил по-добре от теб с непосилната за мен задача. Разчитам на разбиране и снизхождение...

подпис:...

Да бе, как пък не. Седнах на стола и вдигнах крака на бюрото, затворих очи и се облегнах назад дишайки много бавно и много тежко. Напипах бележката. Започнах с наслада да я мачкам, оставяйки вълните ярост да се отнесат към върха на пръстите. Накрая запратих книжната топка в кошчето и съвършено спокоен се преместих пред белия Dell. На първо място работата, смъртта така или иначе от самото раждане крачи редом с всеки човек. Или Balrog...

8-9 часа по-късно съм почти накрая и почти готов да отменя присъдата. Защото без стимулиращата несериозност на колегата...

опрости греховете му Господи и се смили над духа му, който вече е на път към Тебе и го приеми в Небесната градина...

поставил мен и себе си пред свършен факт, едва ли щях да седна да разцъквам някаква си детска игричка, оказала се в последствие

най-свежарското и зареждащо с позитивна енергия преживяване в гейм'рското ми ежедневие, поне от година насам.

Готов да пиша, се премествам пред черния Dell (действа ми стимулиращо на био ритмите, не

Рейтинг 8.5

Графика	■■■■■■■■■■
Звук	■■■■■■■■■■
Геймплей	■■■■■■■■■■
Изкуствен Интелект	■■■■■■■■■■
Мултиплейър	■■■■■■■■■■

Производител: Ubi Soft
Разпространител: Ubi Soft
Жанр: Аркейд
Сайт: www.hoodlumsworld.com
PC: PIII 500, 128MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 3
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 30 минути
Масовост: Средна
Прилича на: Rayman 2

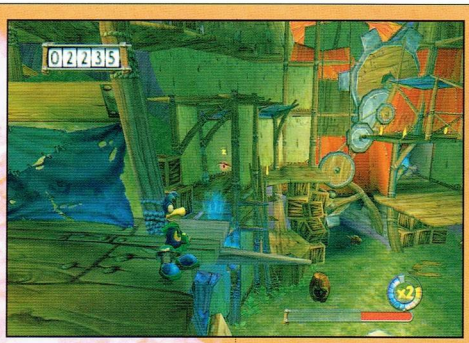
за друго) и започвам – стегнато, професионално, изчерпателно...

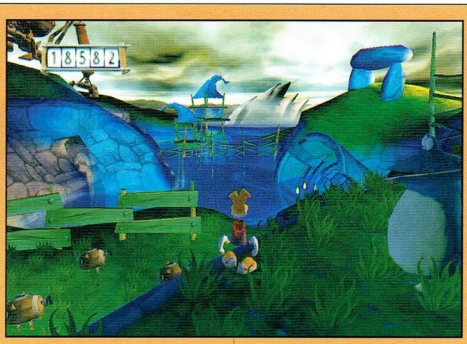
Играта, способна да прелее над въхновението и речевия запас на някои хора принадлежи на многобройното пъстроцветно семейство на jump 'n run-забавленията. Характерни за жанра са две неща: първо, той е ориентиран към децата, както и към тези, които си остават такива (като мен, например) и се базира на много подскачане и акробатични изпълнения, динамика и екшън, фонтани от цветове, веселяшко настроение и доста често – тънък хумор, което го прави атрактивен и за по-големи; и второ, конзолите просто го владеят тотално. Твърде редки са случаите, когато за PC се появява стойностен jump 'n run или пък бива качествено конвертиран платформен такъв.

Точно поради тази причина Rayman 3 е събитие, още повече, че вероятно е сред най-ярките представители (наслушал съм се на какви ли не суперлативи по адрес на Super Mario) на жанра си – брилянтната графика, сладурските персонажи и шантави противници, изумително оригиналните нива, неудържимо ликващият хумор в междинните анимации и бонус-фимчетата, които се отключват с натрупване на определено количество точки, разнообразието на геймплея – всичко това помага на Rayman 3 да се превърне в еуфоричен полет на доброто настроение и да изтръгва възгласи на възхитена наслада. Но да разглеждаме нещата едно по едно.

Историята

е дислоцирана около появата в мирния свят на Лъмите на Хуудлъмите. Първите, както се сещате са добрите, вторите – лошите. Натрапниците веднага спретнали техен си вариант на възродителния процес и започнали да асимилират и поглъщат Лъмите, а и всичко живо, до което се докопат, размножавайки се светкавично. Скоро по земята крачели какви ли не гротескни създания, подчинени на злия гений познат ни вече от предния Rayman, чиято цел не е мира и единението с природата, а властта, контролът и робството.



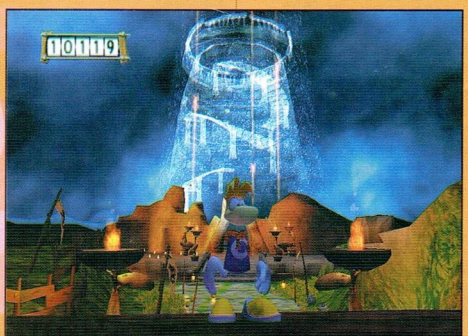


Както и да е, историята не е важна, от значение е, че лошите са инициализирани, локализирани, обозначени..., значи е време да дойде нашият герой и да почне...

Купонът

Реймън може да бяга и подскача, може да се търкаля, може да планира с „хеликоптерната си шапка" и да плува под вода със същата, може да започва откачените от тялото си пестници срещу враговете (дори с известен фалц) да се захваща, катери и виси с тях, да кара скейт и една от собствените си обувки, в случаите когато това му се наложи; хич няма да му се иска, но ще... как да го кажа – ще му бъде даден шанс да се превърне в жаба няколко пъти, при срещата му с Вещицата и аналогично да й върне милия жест, да изпълни и ролята на мишена за Стрелеца, да управлява изстреляна от самия него бойна ракета и още много, много други неща.

Типично за жанра, играта представлява 100 процентов геймплей. Никакви самоцелно поставени предмети, нищо, което да служи единствено за пълнеж. Всеки виртуален квадратен метър служи за нещо, нещо там се случва. Подобно игрално пълнокръвие просто въодушевява. Разбирате ли – адски „фреш" се отразява на мозъка една такава игричка. Влизате в някое ниво, втурвате се с интерес и допълнително стимулирани от динамичната, шеговито игрива музичка (прочее, по музикалното оформление е работил някой, който си е разбирал от работата – музиката брилянтно се вплита в цялостната картина на играта, следвайки стриктно и допълвайки действието) започвате да замятате юмруци по лошите, когато изведнъж се оказва, че нещо куца в цялостната картинка, нещо пречи да се справите. Пречи непреодолимо! Какво? Опитвате се да огледате нивото с други очи, същевременно отбягвайки атаките и ето – забелязвате, че единият от гадовете всъщност не стреля по вас, а оформя щит около всеки от останалите, когото атакувате и го лекува. Добре. Опитвате се да му вкарате един между очите, но той изчезва. След няколко неуспешни опита схващате, че първо трябва да метнете към някой от



останалите, за да се появи магъосникът и веднага да го ковнете. След като се справите с него останалите вече са рутина – приближаване, стрейфче и бой! Поеми си, мой!

Играта е изтъкана от подобни малки ситуационни ребусчета, след разрешаването на които се иска единствено сръчност. Примерите са много, би трябвало да ви преразкажа цялата игра, ако искам да ги изброя. Точно това е свежарското – има достатъчно предизвикателства за логическото мислене и наблюдателността, които да държат буден интелекта ви, но нито едно не е такова, че да ви накара да се лутате сляпо из нивата. Всичко останало е чиста доза удоволствие и бързи пръсти. Като стана дума за тях – бегъл поглед към...

Управлението и камерата

Няколко клавиша само изчерпват местата, по които ще удряте, за да управлявате Реймън. За движение напред, назад и встрани, един за скок, още един за удар (задържането на този клавиш помпа силата на удара), претъркалването, бавното ходене, оглеждането то от първо лице и стрейфът също са удостоено със собствени клавиши. И това е. Що се отнася до камерата, тя е единственото, което бих се наел да критикувам. На черното бяло няма да кажа и ще призная, че ако камерата беше най-сексапилната и фанатизирана нимфоманка в света и бях затворен в една стая с нея – верен на традицията „не е важно на мене да ми е добре, а на Вуте да му е зле" – щях да я игнорирам точно по начина, по който и тя игнорираше честите ми клетви по нейн адрес и продължаваше да се въртка на какви ли не позиции, само не и на тази, която ми е най-удобна на мене.

Хе-хе, представяш ли си?!

Все пак ще вметна, че играта е толкова пристрастяваща, че те принуждава да свикнеш с камерата и не след дълго тя вече не те дразни толкова. И какво ти раздразнение, след като под каквото и ъгъл да застане пред погледът ти винаги са...

Нивата

Много кратичко ще го кажа – разкошни! Весели, разчупени, изумително пресъздадени терени и места, сякаш току що извадени от приказка. По тях се търкалят разни кристалчета, даващи допълнителни точки и сферички със здраве, които – разбира се – е добре да събирате. Сещам се да спомена, че основната ви задача принципно е да освобождавате поробените Лъми и всеки пети от тях вдига лимита на показателя ви *здраве*. Освен това Реймън ще се ползва за известен период от време и от бонусите, с които ще го дарява всеки освободен Лъм – специални ръкавици, увеличаващи поражението или верижни такива, с които той ще се захваща за крилатите халки из нивата, каска-вертолетче, управляема ракетка и т.н. Всяка екстра е директно свързана с възможността да се премине нататък в играта.

И така до края, който ще дойде за вас точно толкова неусетно, както за мен дойде краят на тази статия.

Приятно и леко се пише за такива игри и нека това признание, от човек, който напук на занятието си, винаги е признавал, че не обича да пише, бъде атестат за качествата на Rayman 3.

Колкото до „колегата"... смятам да основа фондация на негово име, за подпомагане семействата на загиналите при нещастни случаи...

www.clubcp.bezdolf.com

Il-2 Forgotten Battles

Автор: Alex III

Излизането на „Ил-2 Щурмовик" преди година и половина беше безпрецедентно събитие - от пръв поглед ставаше ясно, че в ръцете на играчите е попаднал най-добрият симулатор на самолети от втората световна война. Излезлият година след това MS Combat Flight Simulator 3 не успя да го засенчи, както и никое друго появило се междувременно заглавие. През цялото време обаче се знаеше, че руснаците готвят продължение за прекрасната си игра, и ето че днес то може да бъде купено от магазините по целия свят (даже и от някои площади ;-)).

Струваше ли си чакането? Какво ново предлага Forgotten Battles в сравнение с предшественика си? Оправдано ли беше превръщането му в самостоятелна игра вместо експанжън към оригиналното заглавие, както беше планирано първоначално?

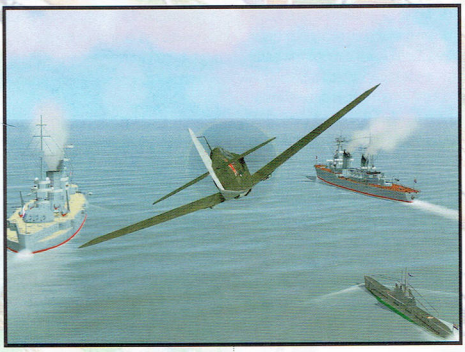
За да отговорим на тези въпроси, най-добре би било да видим какво по-точно представляват „Забравените сражения". Ще открием много подобрения и промени.

Една от най-сериозните забележки към предишния „Ил-2" се отнасяше до кампаниите му за самостоятелна игра. Макар и доста обемни и занимателни, те бяха статични. Ако човек ги е изиграл веднъж, едва ли нещо би го накарало да се захване с тях отново. Затова във Forgotten Battles целият механизъм на single player-а е променен. Статичните мисии са заменени от генератор на случайни кампании, при това - доста сложен и богат на възможности. За разлика от MS CFS 3, на играча е спестена (според мен и без това несериозната) стратегическа част на геймплея, както и всякакви грижи с личния състав, снабдяването и развитието на пилота, като вместо върху всичко това играта акцентира върху основното в един самолетен симулатор, а именно - летенето. Ако човек иска да се пренесе във въздушната война от средата на миналия век, трябва просто да си избере страна (освен руснаци и германци, тук можете да се прероди те още в унгарски или финландски пилот), специализация (изтребител, щурмовик, бомбардировач и т.н.) и период/фронт, на който искате да воювате. В отговор

Рейтинг 9.1

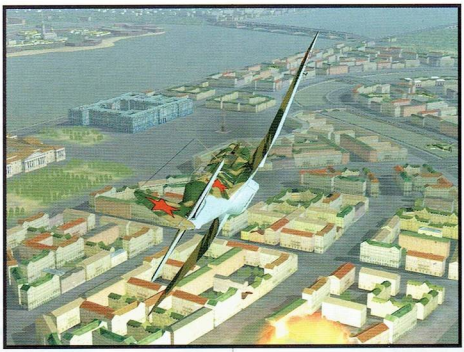
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: 1C:Maddox Games
Разпространител: Ubi Soft Entertainment
Жанр: Симулатор
Сайт: www.il2sturmovik.com
PC: PIII 800, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Висока
Ценност за жанра: Голяма
Време за усвояване: 5 часа
Масовост: Ниска
Прилича на: Il-2 Sturmovik

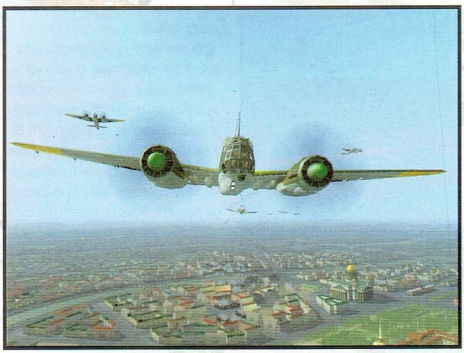


играта ще ви запознае накратко с положението в момента и ще ви даде поредица от мисии, които да изпълните. Всичко е исторически достоверно - както характерът на поставените пред вас задачи, така и общото развитие на действието. Даже със свръхестествен героизъм няма да можете да обърнете хода на войната (за феновете на Хитлер, които биха желали да се разходят като победители сред Москва - съболезнования). Успехите ви ще влияят основно на скоростта на придвижване на фронтовата линия. Това обаче по никакъв начин не значи, че ви чака скука - в зависимост от страната ви и това кой период на войната сте си избрали, можете да очаквате много различни мисии. Юни '41-ва е бил благосклонен към Луфтвафе, но ако опитате да играете с руските И-16 от същото време, ви чакат неприятни и сложни ситуации (от сорта на излитане под огъня на налитащите месершмити, воя на бомбите на „щуките", и загуби от порядък 2:1 във ваша вреда от самите въздушни боеве). Личи си, че Maddox Games са вложили много мисъл и труд в създаването на тези мисии и сглобяването им в цели кампании. Забележката, която би могла да им се отправи в случая е, че от цялата работа малко се губи чудесната атмосфера от предишния „Ил-2". До известна степен липсва логическа връзка между мисиите и усещане, че човек наистина е повлиял с нещо на хода на войната. Обаче основната цел на системата с генерирането на кампаниите, а именно - внасяне на разнообразие в геймплея и възможност за преиграване - е постигната по впечатляващ начин.

Друго обвинение, което програмистите на „Ил-2" трябваше да понасят досега, беше известното опростяване на процедурите, свързани със самото летене, и в частност - управлението на двигателите. Всичко това е минало - Forgotten Battles предлага като опция възможно най-детайлната симулация на този пренебрегван досега аспект. Ако желаете постоянно да контролирате стъпката на винта, обогатяването на горивната смес, подаването на газ, работата на турбокомпресорите, решетките на радиаторите и всички възможни форсажни устройства на разните самолети - заповядайте, обслужете се. Според личното ми мнение тези подробности бяха съвсем оправдано пропуснати в предната игра, понеже по време на битка за играчът (за разлика от хората, които са воювали и умирали в небето преди 60 години, ние сме просто играчи, не пилоти) е по-важно да може да се концентрира върху маневрите във въздуха и стрелбата по противника, вместо умът му постоянно да се заминава с подробности по въпроса как да държи машината си във въздуха - още повече, че оригиналният „Ил-2" предлагаше да постави в ръцете ни само (относително прости по отношение на управлението на тягата) едномоторни самолети. Другата голяма новост в настоящото продължение е възможността да летим на много по-комплексни и тежки машини, сред тях - двумоторни и четиримоторни бомбардировачи. При тях индивидуалната грижа за работата на двигателите е много по-съществена, затова който желае да се занимава с това, вече може.



Стигаме до другото голямо предимство на „Забравените сражения" пред предшественика си - богатството от самолети, на които човек може да лети при желание. Добавените небесни машини са 30, и заедно със старите бройката на пилотируемите хвърчилки става 80 (!). Сред новостите са (безумно остарелият) четиримоторник ТБ-3, двумоторният немски бомбардировач He-111 (плюс модификация на торпедоносец), двуплощникът И-153 (остаряла концепция, но перфектно осъществена), пикиращият бомбардировач Ju-87 Stuka (личен мой любимец заради сирената, която се включва при пикиране - усещането, че пропадаш с вой върху врага от няколко километра височина е брутално), както и очакваният с нетърпение реактивен Me-262 от заключителния етап на играта... Както се досещате, списъкът продължава още доста, но вместо да го довършвам, ще кажа просто, че Forgotten Battles е най-богатият откъм геймплей симулатор на света. Той добавя инертността и комплексността на B-17 към стремителността и шемета на оригиналния „Ил-2" и резултатът е безпрецедентен.



Осезаемо подобрение се наблюдава и в поведението на изкуствения интелект. Макар и далеч от перфектни, противниците и съюзниците ви са се понаучили на доста работи за последната година и нещо. По-добре маневрират във височина, прилагат предимствата си и използват недостатъците ви, използват по-разнообразна тактика. В тази област продължението отново прави голяма стъпка напред в сравнение с предшественика си (макар че не бива да очаквате от него чудеса - най-силните противници, както винаги, остават хората).

Същото може да се каже и за оформлението като цяло - обогатяването на играта е станало по такъв начин, че не може да се прецени кое е било в нея по-рано, и кое е добавено - всичко е еднак-

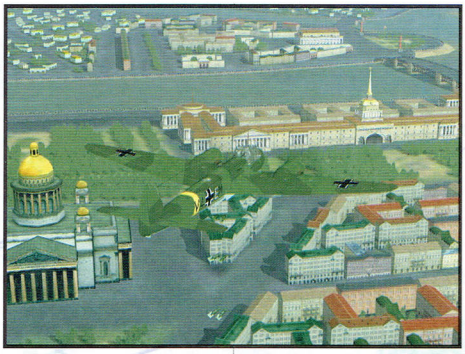
workshop.headoff.com

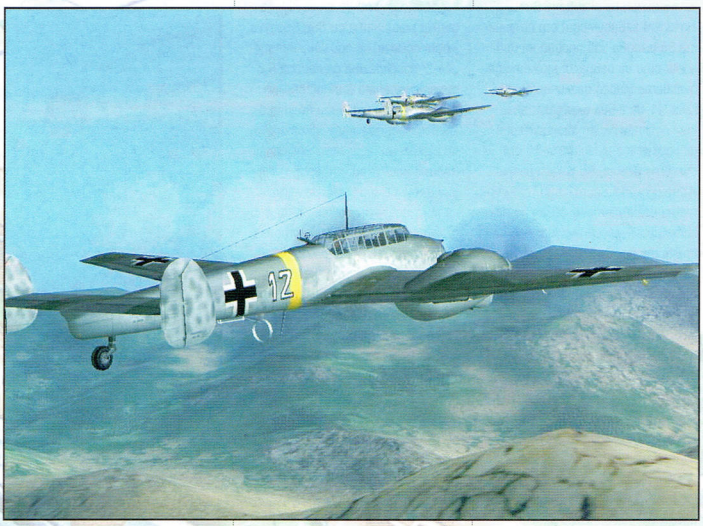
во разкошно. Звуците са образцови - там просто няма какво да се желае, освен може би по време на мащабните въздушни битки репликите да се застъпваха малко по-малко и да ставаше по-ясно кой точно говори. Има моменти, когато наоколо има десетки самолети от всяка страна, всички стрелят по всички, говорят един през друг, викат за помощ, радват се, паникьосват се, съобщават си новите цели, и въобще настава такъв хаос, че човек с по-слаби нерви може да получи припадък.

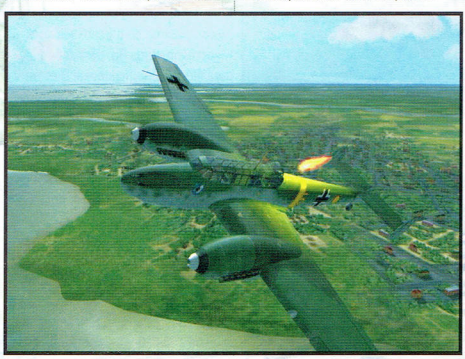
Графиката е просто най-добрата в жанра. Енджинът явно е ъпгрейдван, защото вече поддържа пикселни шейдъри, а с тях и без това реалистичните обекти в играта започват да изглеждат съвсем като истински. Визуалното великолепие си има цена, разбира се, но притежателите на остарял хардуер могат да изключат по-тежките ефекти, и да накарат Forgotten Battles да изглежда както по-рано (и дори евентуално да върви по-добре).

Трудно забележимите промени във физиката и поведението на самолетите ще се почувстват най-добре в мултиплейър. Все пак, новата версия прилага опита от година и половина реална игра по целия свят, а Maddox са известни с възприемчивостта си към мнението на хората, за които е предназначен продуктът им. Появата на толкова много нови изтребители и бомбардировачи от всички периоди на войната (включително и принципно различният реактивен Ме-262) със сигурност ще разчупи стереотипите на игра и ще даде много време за експерименти и забавление на всички фенове на летенето в мрежа - още повече, че вече инсталацията идва в комплект с програма за търсене на игри в интернет.

Както виждате, в „Забравените сражения" има страшно много новости. Чакането определено си заслужаваше - продължението подобрява почти всички аспекти на оригинала и го превръща в съвсем модерно заглавие. Въпреки всичко обаче не съм сигурен, че Forgotten Battles заслужава да се продава като отделна игра - усещането, когато човек седне пред екрана на компютъра с нея е по-скоро като за експанжън. Вярно, нововъведенията са много, но енджинът си е същият, освен това добавките са някак небалансирани. Невиждените досега аспекти на геймплея са много и всеки е детайлно разработен като механика, но не и като „място" за прилагането му. Вярно, можете да играете кампании като пилот на бомбардировач, но за да може да се усети цялата дълбочина на тази работа трябва игра като B-17, която се върти около бомбардирането. За да почувствате какво е да си щурмовик, трябва оригиналната кампания на „Ил-2" - генерираните такива просто не носят същото усещане. Макар всичката необходима физика, интерфейс и поведение на Изкуствения Интелект да са си на мястото, нужно е още нещо, което да предаде специфичната атмосфера на точно този аспект на летенето, за да бъде играта пълноценна. Както виждаме нещата в момента, новият Forgotten Battles оставя впечатлението за нещо, което би могло да бъде и по-добре направено - за разлика от оригиналния „Ил-2 Щурмовик" навремето.







С всичко това не искам да кажа, че продължението е лошо - просто авторите му са включили в играта си толкова много нови неща, че не са успели да акцентират както подобава на всяко от тях. Но финалното изречение си остава:

„Ил-2: Забравени сражения" подобрява практически във всяко отношение и без това най-добрия самолетен симулатор на всички времена, затова в случай, че се интересувате въобще от летене и авиация, предлагам веднага да се затичате към магазина, за да не изтървате повече ценни часове без тази изключителна игра.

Praetorians

Автор: Dimensin

Ако някой си мисли, че войната е единственият начин за решение на някой проблем, то той никога не е бил на фронта, е казал преди двеста години Джорджио Васари. По ирония на съдбата обаче, именно неговите прадеди, са опровергавали тази мисъл многократно.

В продължение на векове древен Рим успешно решавал проблемите си именно по този начин, легионите проправяли кървавия път към славата на не един император, а стегнатият им марш държал в подчинение и дисциплина всичко в огромната империя.

Който вади нож, от нож умира – са казали неизмеримо по-мъдрите наши прадеди обаче, и всички знаем какво се случило с прехваления Рим в края на краищата, но... то няма да се случи точно в тази игра, защото в Praetorians действието се развива по времето на Юлий Цезар, когато Римската Империя е в разцвета си и напада Галия, за да я присъедини към териториите си.

Интрото започва и свършва с някаква гора, в която няколко гали изтребват няколко римляни и с това цялата предистория се изчерпва. После играта ви изплюва в първата мисия. По време на самата игра не се следва кой знае колко дълбок сценарий – просто поредица от мисии. Ако искате можете да приемете това за първата ми критика към това, иначе съвсем добро заглавие.

Съвсем погрешно в първите няколко мисии останах с впечатлението, че акцентът в геймплея пада най-вече върху това да построиш няколко от най-добрите единици за момента, да ги пуснеш срещу врага и да натискаш бутона на мишката, докато враговете престанат да мърдат. С подобна стратегия в Praetorians няма да постигнете нищо.

„С каруца на запад".

За да се впишете успешно в света на Преторианците, ще трябва да забравите всичко, което сте научили досега за „света на стратегиите". Тази игра няма нищо общо със събратята си по жанр (RTS), въпреки че от шотовете не изглежда точно така. Всъщност може би по-правилно ще бъде тя да бъде причислена към тактическите игри, защото неща като събиране на ресурси няма и строеж на сгради практически няма.

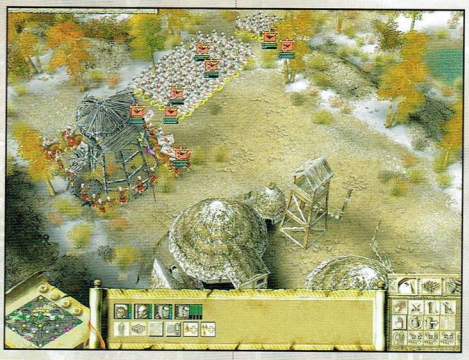
В началото на всяка мисия започвате с малко войска и един герой. Старт-пойнт-а ви (в повечето случаи) е в непосредствена близост до малко селище. Именно то е целта на бъдещата ви военна експанзия.

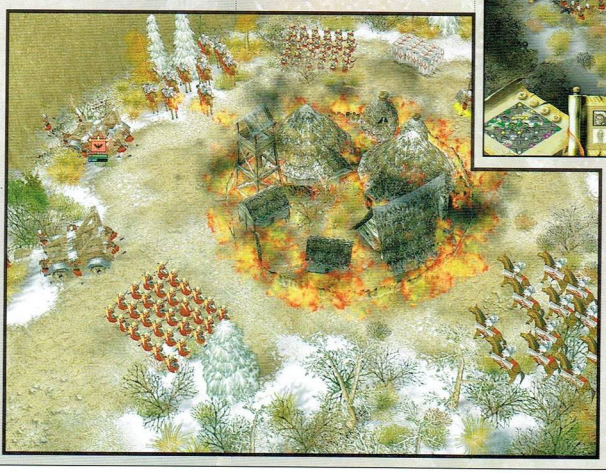
Нациите, с които ще можете да играете са три на брой (за тях по-надолу) и всяка си има свои, ще ги нарека – строители, макар те повече се доближават до строителните войски, познати от родната ни казармена действителност. С други думи, работниците ви са нискоквалифицирани въоръжени воини (римските леки пехотинци дори са си направо редовна армия и вършат добра работа от недалечно разстояния, хвърляйки копия), които стават повече за бачкатори, но иначе могат да се

Рейтинг 8.3

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Pyro Studios
Разпространител: Eidos
Жанр: Стратегия
Сайт: ---
PC: PIII 500, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 1 час
Оригинанност: Средна
Прилича на: Celtic Kings





workshop.headof.com

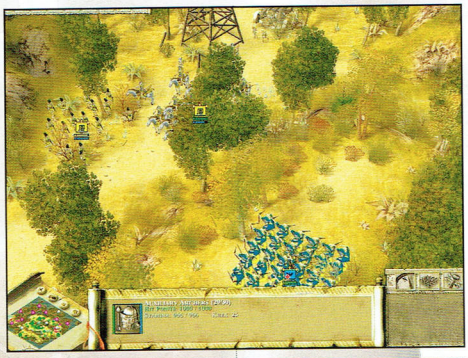
използват и като редовна армия. Говорейки за строеж не оставяйте с погрешното впечатление, че пичовете се преработват. Това, което се налага да правят е да превърнат селцето в малка казарма, изграждайки до него гарнизон и кула; да поправят някой и друг повреден мост по картата, за да мине войската; да построят катапулт, таран или балиста, които са трите вида военни „машини" в играта, и които се управляват доста трудно (за сметка на това нанасят брутални щети), макар да не забелязах компютърът да има подобни проблеми – дори напротив.

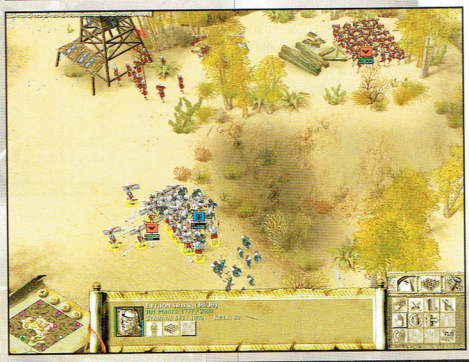
Всяко селце си има лимит на популацията, явяваща се единственият „ресурс" в играта. След завземането му можете да превърнете селяните във войскари. Когато наличните селтаци се изчерпат обаче производството спира и единственото, което ви остава е да чакате баааааавното възстановяване на популацията.

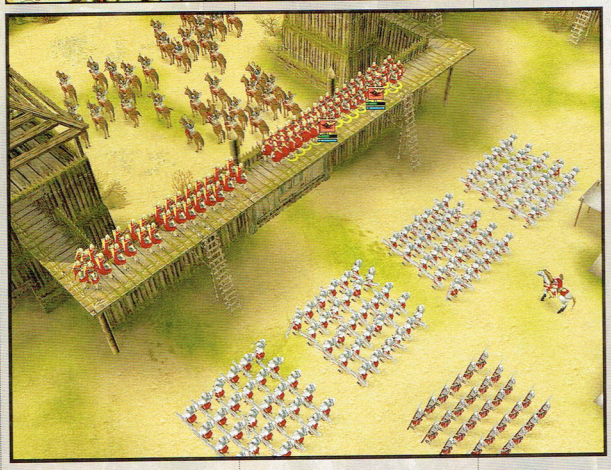
Нациите

Както казах, те са три – римляни, варвари (гали) и египтяни. Всяка разполага с дванадесет типа войска, като десет от тях са уникални. За да започнете разучаването на играта, първо ще ви трябва една бутилка с отпускащо питие (литър боза „блясък" на възраст една седмица ще свърши работа), с което да се държите будни, докато минавате през обучаващата, наречена от компетентните „туторръл", част. Не че ще заспите, но бозата със сигурност ще ви държи поне час в напрежение и страх да станете от стола. Не се тревожете след „Chapter 8" ще започнете да се спичате. Минаването на първите четири чаптъра ще ви научи да управлявате единиците си и да се възползвате максимално от възможностите им. А това не е никак малко.

Запасете се с търпение, докато играете Преторианците. Другият недостатък на заглавието е мудността. Не, че картите са чак толкова големи и че войските са чак толкова бавни (макар че и това е вярно), но самата концепция за геймплея изключва бързото изиграване на мисиите, враговете твърде често навяват асоциации с каламитет – нашествията на скакалците в латинска америка, и в крайния етап на мисията изглеждат по същия начин – като огромна група. Това обикновено изисква доста предварителна подготовка преди да се пристъпи към решителни действия.







Организация на Войските

Важно е да се спомене, че юнитите са организирани в компактни отряди (от 12 до 30). Не можете да управлявате отделните войни, а командвате цялата група. Всеки род войска има свои уникален тип на формирование и специални бонуси. Например всеизвестната формация „костенурка" (при римляните) се оказва най-доброто срещу вражеските стрелци или леката пехота. Срещу конниците, пикеносците могат да вдигнат пиките си и ефективността им се покачва чувствително. Стрелците например имат режим от клекнало положение, в което точността, скорострелността и далекобойността им се повишава, но пък, докато са в тази позиция, не могат да се движат.

Герои. Умения. Познания.

С изненада установих наличието на един доста рисков елемент в Praetorians, чието присъствие обикновено вещае само дисбаланс - експириръс при битки. Той обаче се придобива единствено и само от героя. Хипотетично погледнато, това може и да е заимствано от C&C Generals, но тук при вдигане на ниво повишават т.нар. „Точки слава" (honor points) и благодарение на това, вече ще можете да строите някои родове войски, забранени досега. За допълнителни познания може да изпълнявате малки и отделени от сюжета куестове, но не съм сигурен доколко те помагат или вредят. Героят може и да се бие, но не ви препоръчвам да злоупотребявате с тази възможност – ако той загине – единственият читав спомен, който ще ви остане от играта ще е бозичката. Героят има команден радиус, в който оказва влияние на подчинените си и ги дарява с кураж и хъс за битка. И с това неговата роля приключва, ред е на...

Хора. Пътища. Автомо... ъъъ Катапулти.

Освен героите расите разпо-

лагат с още няколко уникални единици. Такива например са скаутите. Има два вида в скаути – „орел" и „вълк". И двамата вършат една и съща работа, само дето единият изпраща на разузнаване орел, а другият – вълк. Тук се намесва следната особеност – юнитите разполагат с показателят издръжливост, изпълняващ функцията на мана. За да изпратят песа да разкрива, например, на скаута му е нужна енергия. Колкото повече го разкарвате, толкова повече енергия ще изразходва.

Същото е положението и при поповете, които лекуват. Съветвам ви винаги да имате под ръка поне трима. При останалите единици, които нямат специални функции, издръжливостта им е от значение само, когато тичат. Бързото двукратно натискане на бутона на мишката е нещото, което те чакат, за да се размърдат по-чевръсто.

направо. Същото може да се случи и с вас обаче, както и да бъдете неприятно изненадани от силна група бързи конници в тила ви баш в най-неудобния момент. А там обичайно стоят стрелците, горките те... Както обичам да казвам – няма пълно щастие. Поради тези и ред други причини силно препоръчително е войската ви да е сглобена от няколко рода войски. Макар тука Balrog да ме апострофира с репликата „Бе бадиш пет взвода преторианци, прайш ги на костенурки, строяваш отзад стрелците, пращаш ги в единия край на гората и ги чакаш да излязат от другата, кво толкова му се чудиш?" моето мнение е, че подобни праволинейни тактики са тотално обречени на неуспех срещу мислещ противник, който ще заобиколи отдалече с конницата едва кретащите под тежките щитовете пехотинци, ще влезе в гръб на стрелците и след като ги изколи ще остави

пиконосците си да дойдат и да се погавят с костенурките, които в този си вид са уязвими за дългите копия.

It's all About the Pentiums, baby...

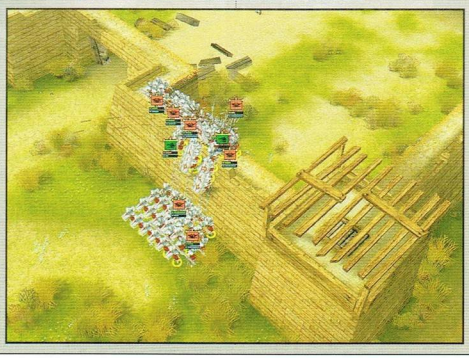
Ако обърнете внимание на системните изисквания и после хвърлите поглед на шотовете ще видите, че много малко му трябва на човек, за да е щастлив. Обаче там, където играта трябваше да е непоклатима, за съжаление малко издиша – има положения, в който, колкото и да се опитвате, няма да можете да прекарате правилната войска през гората. Необясними на пръв поглед препятствия неведнъж ще пречат на колоните да преминат и в добрия случай войските ви ще тръгнат по някой заобиколен път, – добре, че патфайдинътъ, както и може да се очаква от Руго, е на доста добро ниво – но в редки случаи е възможно и да заседнат някъде без да помръднат.

Едно от нещата, които мен лично ме изнервиха, е озвучаването – всички единици си озвучава един и същи глас. При положение, че се налага да ги слушам маса време в едно и също ниво (нали помните, че Praetorians не се отличава със светкавично минаване през мисиите) мисля, че в това отношение можеше да се направи и нещо по-добро. Юнитите имат три реплики на кръст – никаква персонификация на отделните родове войски.

Абсолютно анти-юзер-френдли интерфейс, при все, че всичко необходимо за игра се намира в долната част на екрана – карта, инфобокс и стратегическо меню. Бутоните за „шортката" са толкова „кът", че губя дар слово.

Обобщено казано – управлението смърди!

Един бърз прочит на написаното ме кара да остана с усещането, че е възможно да не сте разбрали: Играта е тактически много богата. Като се започне от няколкото възможности за работа с формациите – да разделяте взводовете си, да ги преподреждате, да ги обединявате по различни класове, да ги накарате да залегнат във високата трева или да ги скриете в гората. Една група, поставени на правилното място, трудно забележими стрелци може да направи от врага една епопея на забравените,



В заключение:

Преторианс е една чудесна игра, ако имате достатъчно време, което да отделите, за да ѝ свикнете. От нея можете да очаквате един приятен и дълъг гейймплей, увличащ мултиплейър – не само с хора, но и с ботове (макар и недостатъчно тествани все още), добър Изкуствен Интелект и най-важното – удовлетворение и удоволствие от победата!

warcraftshop.bazaDIT.com

Tom Clancy's Rainbow Six 3

Raven Shield

Автор: Dimensin

Запознатите със списанието несъмнено са забелязали, че серията Rainbow Six се радва на, ще я нарека – доста съдържана популярност в нашата редакция. Повечето колеги, и аз в това число, така и не успяхме да се влюбим твърде в тези отборно базирани екшъни. Като изключим Operation Flashpoint, която действително ни разтърси с реализацията си, жанрът бе в повечето случаи подценяван.

Сигурен съм, че клишарската постройка на това въведение вече ви подсказва следващите ми реплики. Да, точно така – новият Rainbow Six: Raven Shield е именно играта, която промени възгледите ни. За да не съм голословен, и съобразявайки се с недостатъчното място, преминавам направо към темата. Любителите на красивия изказ и лиричните отклонения, моля да ме извинят. 1998 година бе тази, която даде на играчите един предизвикателен геймплей от типа „умри от един изстрел" и възможността комплексно да планират мисиите си. На пръв поглед новото заглавие не предлага нищо революционно. След доста повечко игра се оказва, че това си е точно така. За сметка на това всичко, което е можело да бъде ошлайфано е полирано до блясък. В Raven Shield е акцентирано върху детайлите. Но нека погледнем играта по-отблизо.

Най-напред да поясня за непознатите идеята, заложена в нея. Водите група елитни контра-терористи, познати под името Rainbow, екипирани с последните технологични постижения, чиято задача е да се окажат на всяка гореща точка по света, в случай на неотложна нужда. Иначе казано – вие сте част от контра-терористична организация за бързо реагиране (все едно, че е възможно да се реагира бавно ;-)). Историята, както е типично за подобен род заглавия, е доволно безинтересна и не обременява съзнанието с излишни спомени – прецените сами дали това е добре или зле.

В нашия случай тя гравитира около нацистка плячка от Втората Световна война и един луд тип, прекалил с гледането на Джеймс Бонд. Кампанията не е от най-дългите (15 относително сложни мисии) и за сценария няма какво толкова да се говори. Превърналите се вече в стандарт брифинги между мисиите ще ви осведомяват точно и ясно за спецификата на задачите; кратки, сравнително добре режисирани филмчета ще се опитат да ви въвлекат в историята и атмосферата, стремейки се да създадат чувство за драматизъм и съпричастност.

Рейтинг	8.8
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Ubi Soft
Разпространител: Ubi Soft
Жанр: Тактически екшън
Сайт: www.ubi.com
PC: PIII 900, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Висока
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 2 часа
Масовост: Средна
Прилича на: Серията Rainbow Six

Ефектът е незадоволителен, по мое мнение.

Като цел мисиите се сливат във вездесъщото „убий терористите и освободи заложниците", но като терен и локации играта предлага интересен и разнообразен дизайн на нивата. Картите са разчупени, пълни с многобройни прикрития и удобни за „снайпериране" позиции, както и с места, където ще попадате на засади и брутален кръстосан огън, като единствената ми забележка тук е, че някои от тях се повтарят – просто са сменени целите или пък действието се развива през нощта, респективно – деня. Като цяло мисиите в Raven Shield осигуряват много напрегнат тактически екшън.

В първата мисия например, си пробивате път през венецуелска нефтена рафинерия нощно време, пълзейки покрай ЖП вагони навън, а после лъкатушейки през лабиринт от големи маши-

ни и пътеките между тях вътре. По-късно, ще преминете стреляйки през летище на Каймановите острови, ще се биете по улиците на Бразилия и ще прочиствате лондонска банка от терористи. Подготовката и планирането са жизненоважни при толкова много тактически случки във всяка мисия. След брифинга определяте до 8 човека, които ще можете да разделите на до 3 мини-групи, избирайки ги сред специалисти в нападението, снайпери, бомбаджии и т.н. Всеки член на отбора има статистики за качествата си, като – наблюдение, лидерство и други основни умения. С натрупването на боен опит показателите им ще се вдигат – ще стават по-точни и ефективни като цяло. Разбира се – ако оцелеят. Не е нужно да казвам, че опазването им ще се превърне във ваш основен приоритет, особено на високите нива на трудност, когато играта става действително доста трудна. Когато приключите с избора си, иде ред на екипировката. Тук феновете на истинските оръжия вече ще изпаднат в екстаз. Освен с внушителността си (всякакви пистолети, автомати, пушки, снайпери, заслепяващи, димни или сълзотворни гранати, експлозиви и пр.) арсеналът се отличава с изключителна детайлност и правдоподобност в пресъздаването. Физическият модел и характеристиките на оръжията (скорострелност, точност, поражение, разсейка, откат) са като виртуален отпечатък на реалните. В допълнение идва и разнообразието от различни камуфлажни униформи и видовете брони.

Снаряжили веднъж екипа, ви чака стаята за планиране. Там една любезна секретарка усмихнато ще ви посрещне, ще ви покани да седнете в меките кресла, ще ви почерпи с кафе, чай, натурален сок или бисквитки – според предпочитанията – и ще ви покани да се настаните удобно, докато чакате доктора... пардон, обърках стаите – тая беше за семейно планиране, в следващата моля. Тук ви чака доста работа. Ще видите карта на зоната на мисията, заедно с триизмерен прозорец на маркираната област. Пропуснах да поясня, че по време на мисия вие контролирате пряко само един човек, но можете в произволен момент да се прехвърлите в тялото на всеки един от останалите. Затова е наложително да зададете поредица от контролни точки на картата за всеки отбор (ако са 2 или 3) още на етапа планиране, за да е сигурно, че всеки от отбора знае какво да прави самостоятелно. Ще можете да определяте и действията на всеки от отбора при достигане на определени ключови места по картата, примерно хвърлянето на димна граната за прикритие на настъплението. Картата обаче, на пръв поглед е толкова обърквaща, че както и да я гледате, пак няма да разберете къде е началото. Признавам си – аз така и не се оправих с тая магия - планирането, опитвах, опитвах, но каквото и да вършех все се оказваше, че то повече ми пречи, отколкото помага. Затова си подкарах играта, както си знам и да ви кажа – никакъв проблем, и тъй става.

(Не напразно при добро желани ще можете да минавате мисиите и съвсем сам.)

В Raven Shield се залага повече на тихото придвижване и на убийства с един изстрел, което увеличава чувството за реализъм и създава огромно напрежение. Ако внезапно изскочите зад някой ъгъл вероятността да ви надупчат мигновено е достатъчно голяма, за да отвикнете от подобни навици. Напрежението владее през цялото време. Лошата новина в тази връзка е, че – освен на ниска трудност – записване между мисиите няма и ако загубите, да речем, половината си екип при засада ще трябва да започнете нивото отначало. От друга страна можете да го приемете и като предизвикателство.

За нещастие, един от най-старите проблеми на сериите Rainbow Six е пренесен и в новото заглавие.

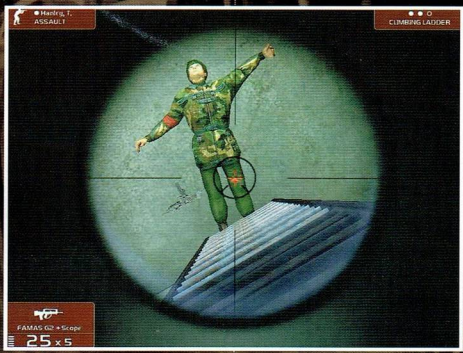
Изкуствения Интелект. Понякога вражеските войници ще се впускат срещу вас, ставайки лесна мишена, друг път ще притежават хладнокръвие, присъщо единствено на специалните части от Half-Life. Имало е и случаи, когато се самовзривяват в отчаяните си опити да хвърлят граната по вас (лично аз се надявам това да е бъг, а не скрит начин за популяризиране на самоубийствените атентати). Това, което прави впечатление е, че при няколко преигравания на едно и също ниво неприятелите винаги се появяват по едно и също време, от едни и същи места. Което ми говори, че си имаме работа със скриптирани случки, а както знаем – който не може или не иска да се занимава със създаването на качествен ИИ, прави скриптове.

С много позитивно впечатление останах от музиката и озвучението като цяло. Вярно е, че терорягите говорят перфектен английски, но иначе всичко останало е убийствено реалистично, а музиката се вписва по виртуозен начин в грубата среда на насилие. Но най-важно от всичко е, че около вас ще се разнасят звуците на ИСТИНСКИ оръжия. Достатъчно е да чуете звука на помпата в затворено пространство.

Другата част от градящите атмосферата елементи, графиката – е великолепна. Базирана на UT 2003 енджин, тя пресъздава детайлизирани текстури, убедителни анимации и впечатляващи ефекти (например куршуми, които дупчат снега или откъртват парченца от бетонни стени). Смъртните анимации и по-специално случаите, когато мъртвите тела се свличат по стените са малко недоизкусурени, но хайде – ще си затворим очите.

На финала на алабалистиката (знам, че статийката малко издиша откъм информативност) ще се опитам да ви кажа най-интересуващото ви: Струва ли си да си купите играта?

Без дори сянка на съмнение ви съветвам веднага да я присъедините към колекцията си. Това е най-добрият Rainbow Six досега!



workshop.headoff.com

Metal Gear Solid 2
Substance

Автор: Freeman

Хората се раждат с определен срок на годност. Единственото важно, което оставят след себе си, са гените.

Солидус Снейк, малко преди опита му да изкорми „осиновеният" си син Райдън – по съвместителство – и главен герой в Metal Gear Solid 2

Има нещо тъжно във всичко онова, в което японците влагат душите си, за да го създадат. Техните истории, по един или друг начин, винаги са тъжни – дори завършващите щастливо. Защо ли е така, питал съм се неведнъж. Неведнъж съм се чудил как изкуството на азиатците успява да заобиколи разума и оставайки неразбрано от него, докосва душата ми – която го разбира. И защо, защо за бога, в него винаги има тъга? Дали са по-умни от нас или по някакъв начин са успели да разберат това, което ние, забързани в ежедневието си не намираме време да осмислим:

Че в живота няма пълни победи, за да победиш винаги се налага да претърпиш загуба, понякога – на частица от себе си.

Няма пълно щастие, обича да казва един мой колега, без сам да подозира колосалната мъдрост, стояща зад фразата, обикновено изричана с усмивка и на шега; и тъгата, скрита зад мъдростта.

И ако съществува абсолютна истина, то това е абсолютната истина.

С риск да отегча някои, ще си позволя малко разсъждения, защото те са задължителни, когато се опитвам да пиша за игра като Metal Gear Solid 2, която не е само игра.

Висшата философия, мисля си аз, – не тази на разни самозвани психоаналитици и гадатели на човешките взаимоотношения, опитващи се да синтезират готови формули – е философия на духа. Само тя улавя тънките, динамични нюансите в душите ни. Забележете, улавя! Тя не казва направо нещата, не категоризира, не изважда сентенции, не формулира постулати и канони, не претендира за категоричност и неизменност. Това е философията, която няма да осмислиш, но ще почувстваш. Тя е всичко онова, което е отвъд най-отдалеченото ръбче на логиката ни и не можем да изкажем и обясним, но то съществува на границата на съзнанието и оформя онази част от нас, която ни учи кога да се смеем или плачем.

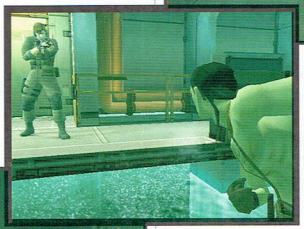
Metal Gear Solid 2 е нещото, което отново ме накара да се запитам „Защо азиатците толкова добре умеят да вмъкват тази философия в изкуството и живота си?"

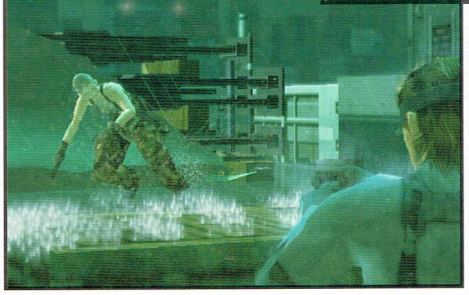
Някаква догадка плахо се оформя, изплувайки едва-едва от мъглата – колкото да я съзра, застанала точно на границата. Докато не премине отсам, няма да правя невъзможното – да се опитам да облека в думи неща, които не разбирам. Важен е само фактът – тия пичове го могат.

И когато изиграеш Metal Gear Solid 2 ще осъзнаеш в пълна степен това. Когато последните кадри се стопят в тъмното на монитора, ти няма да помръднеш, ще оставиш финалните надписи да текат и ще поседиш така – сам и неподвижен, в отчаян опит да не мърдаш, да се концентрираш върху онова, което е на ръба на мислите ти, и което ще отговори на въпроса „Защо тази

Рейтинг	8.5
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Konami
Разпространител: Konami
Жанр: Неповторим
Сайт: www.konami.com
PC: PIII 800, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 1 DVD
Сложност: Голяма
Ценност за жанра: Огромна
Време за усвояване: 3 часа
Масовост: Средна
Прилича на: Metal Gear Solid



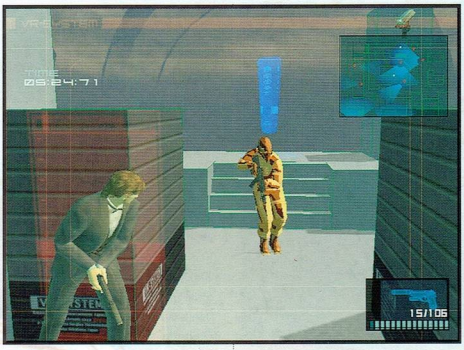


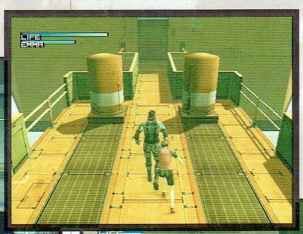
игра ме накара да се чувствам едновременно изпълнен и празен, защо съм тъжен?" Ще потърсиш отговора в тривиални неща като геймплей и междинни анимации, ще прерязаш спомените си за моменти, които биха обяснили това – напразно...

Бих искал да ти дам един съвет:

Когато ти се случи, не търси отговор. Приеми, че има неща, които не е нужно да можем да обясним. Остави чувството да попие, да се слее с теб, направи го част от себе си. Дори и тогава да не успееш да го осмислиш, може би то ще се впечатля в гените ти. Един ден тези, на които ще ги предадеш, ще могат да отговорят или поне ще са по-близко до отговора...

Сега вече можем да си поговорим за играта. Не приемай горните редове като поредния литературен израз или самоцелна проява на речеви нарцисизъм. Действително се чувствам изваден от равновесие. Обикновено успявам да съм по-умен, да разбирам какво се случва с мен и защо чувствам, това което чувствам. Преди малко казах, че MGS 2 не е само игра. Ще ти разкажа за играта след малко, преди





това ще се опитам да ти дам представа за останалото. Първото и най-важно, което искам да разбереш е, че ако изиграеш MGS 2 на много ниска трудност, както направих аз в началото, ще останеш неприятно изненадан от факта, че си свидетел на един адски добър търд търсен екшън, в който реалният геймплей е доста по-кратък от общото количество филмчета и диалози, които ще ти се наложи да изгледаш, ако искаш да схванеш цялата история в дълбочина. Нещата диаметрално се променят след като превключиш на трудност „Normal" и още повече на по-високите трудности. През местата, през които си преминавал като торнадо сега ще се придвижваш по-нисък от тревата и именно тогава – след като си преминал с мъка, срътност и хитрост – поредното филмче ще дойде като награда. Като малка почивка за отдих. За тези почивки ми е думата. За запознатите името на водещият дизайнер на сериите Metal Gear Solid Хидео Коджима събужда почти поклонически трепет. Талантът и интересите на този човек далеч надхвърлят създаването на игри. Както самият той признава, мечтата му е да режисира филми. В безкрайните полета на седмото изкуство най-високият тотем за Коджима се нарича Алфред Хичкок. Именно от него черпи вдъхновение дизайнерът. В някои материали, които съм чел преди време си спомням да се споменава любопитният факт, че за камерите и режисурата на синематиксите Коджима е почерпил идеи точно от филма Север-Северозапад на Хичкок. Не се наемам да гадая доколко това е така – може би Snake би могъл да каже. Това, което е чиста съвест мога да заявя е, че синематиксите и междинните анимации в играта са брутално режисирани. Те притежават онази впримчваща ирационалното подсъзнание сила на внушение, загатваща, че зад тях стои действително голям талант и обагрят играта в специфична, неподражаема аура.

Реализацията е едната част от общото цяло на сюжета задвижващ MGS 2. Другата е самата фабула. Ако взаимовръзката между последните две изречения ти се струва абсурдна, ще поясня. Представи си, че слушаш един и същи виц, разказван от двама души – единият го разказва вяло, безинтересно; другият те кара да се заливаш от смях само с вида си. Не е важна само историята, важен е начинът, по който е пресъздадена. За начина вече казах. Колкото до историята... Ще си позволя да цитирам Алекс: *„Бе историята си е ебала мамата, ама как кефи!"* Клише до клише – по японски тертип, разбира се (съмнявам се европеец или американец да може да измисли толкова нелепо-нереални фантасмагории) – банална в почти всеки свой детайл, но сглобиш ли всичко получава някакво вихрено цяло, изтъкано от толкова изсмукани от пръстите обрати, та чак става увлекателно. По типично източен маниер бива трупана неправдоподобност върху неправдоподобност, докато се премине критичната граница, след която вече си претръпнал, и вместо да те дразни, всичко започва адски да те кефи. Изпитвал съм на моменти почти физическо неудовлетворение, че дадено филмче е свършило. Сцените с първата среща с Вампира, първото появяване на Фортуна – мацката с онова оръдие, което се опитва да мине за пушка, първото изскачане на Metal Gear Rex от водите на океана, за да захапе пропадащия самолет... по coment!

Тук огромна роля играят и персонажите. До огромна степен начинът им на представяне е характерен за мангата. Появява се някой от тях и ти се чувстваш смазан от превъзходството му. Казваш си *„Как ли ще справя с този, когато му дойде време-*

unorlcshop.bazaoff.com

то?" Но времето не идва, вместо това играта те среща със следващия – още по-страховит. Сега вече усещаш, че нещо не е наред и нищо не си казваш, изчакваш. Ето, че на сцената излиза следващият герой, владеещ сили и умения, на които знаеш, че няма какво да противопоставиш. И вместо да те довърши, по една или друга причина той те оставя жив, а понякога дори ти оказва помощ. В един момент започваш да се чувстваш като натикан в анимационен филм със свръх-герои, които на всичко отгоре се оказват още по-могъщи, отколкото си си мислел в началото, без да можеш да се ориентираш в случващото се – всичко търпи постоянни обрати и в нито един момент не си сигурен кой е враг и кой приятел. Като капак се оказва, че в цялата история е замесена и някаква странна организация, наречена Патриотите, които... 1. Управляват света, манипулирайки съзнанията на държавни глави и влиятелни личности; 2. Разполагат с огромни финансови ресурси; и – забележи! – 3. Не са нищо повече от душите или разумите на съществували някога хора, успели да преминат в друга форма на живот. Ето за такова натрупване на абсурди говоря. В крайна сметка ти става все по-интересно как авторите са замислили да се развият събитията, та всичко да приключи някак.

Като се замисля – доста сайбър пънк се разхожда из фабулата.

И, за да приключа с тази част на изложението си, ще се върна за малко на встъпителните си думи – в целия този мишмаш е втъкано нещо, което го поява, нещо, в което звучат житейски и общочовешки истини, някаква тънка нишка, която се приближаващата развръзка се разгръща и обагря в странна, необяснима, меланхолична тъга. Може пък ти по-добре от мен да успееш да я усетиш и разбереш. Кой знае...

ИГРАТА

Ти ми какъв жанр е тоя, омешал екшън от 3-то лице с акцент върху промъкването, с елементи на FPS, куест, интерактивен филм - бразилска драма и японска манга.

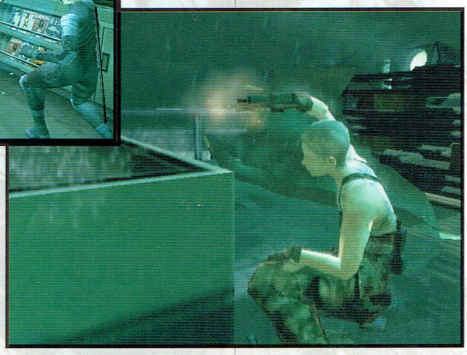
Аз нямам точно определение, тоест имам – Metal Gear Solid 2: Substance!

Metal Gear Solid 2 се играе бавно, копеле, с наслада!

Това беше извода, до който стигнахме двамата с Алекс, докато си говорехме за нея една вечер. Впрочем статията, която четеш в момент неговата роля е съществена и ето защо ще го цитирам отново:

„Тая игра трябва да се играе на спокойно, пич, без да бързаш, без да я насилваш... по начина, по който четеш Дикенс - не прескачаш страниците, за да видиш какво ще стане, а се кефиш на изказа и на подробностите - тогава удоволствието е на макс!"

Това до голяма степен е продиктувано и от обстоятелството, че си просто един охлюф, пуснат сред бесни кучета и змии. Може да си натрениран охлюв, на стероиди, но все пак си оставаш охлюв. Още самото начало ще те накара да пристъпваш бавно в света на MGS 2. Тук ще се чувстваш несигурен, а усещането за контрол и власт над положението ще си остане непознато за теб до края. Въпреки това с течение на времето ще трупаш опит и умения и ще започнеш да се ориентираш в ситуацията, както на локално, така и (в известна степен) на глобално ниво. Първите ти няколко срещи със стражите на гигантската (а както се оказва в последствие – неизмеримо по-колосална) нефтена платформа вероятно ще завършат с Load. Докато свикнеш, че откритото единоборство с повече от един или двата от тях е реципрочно-равно на смърт. След това ще знаеш, че е добре да се придвижваш долепил гръб о стената, да надничаш зад всеки ъгъл, преди да го подминеш, да използваш десетките различни начини да излъжеш гардовете и да ги обезвреждаш един по един, да се промъкваш пълзейки покрай тях. Геймплеят е доста повече стелт, отколкото открит екшън. И колкото повече напредваш, толкова промъкването става все по-трудно и изисква повече сръчност, съобразителност и късмет. Ще започнеш да се улавяш как с лекота и по рефлекс правиш неща, които в началото са ти били проблем, и това ще ти дава допълнителен кеф и увереност.



Усвояването на MGS 2 обаче не е свързано само с овладяване на управлението (за което ще стане дума по-надолу). Играта е интерактивна по такъв интересен начин и самата й концепция е така реализирана, че да ти дава възможност да се учиш. Като казвам да се учиш имам предвид точно това – да се учиш ти самият, а не персонажът ти. Той няма да стане с нещо по-различен до края, няма да придобие някакви нови, фантастични умения, няма да се накичи със супер-оръжия и да се навлече с брони, които да му осигурят неуязвимост. Оцеляването му до самия край и успехът му ще се дължи единствено и само на теб! На това, че си се научил да използваш възможностите, които играта ти дава. Ще можеш да отвличаш вниманието на пазачите като им подхвърляш порносписания, да привлечеш към себе си един от тях като почукваш по стената и постепенно го отделяш от групата, ще можеш да се криеш в кашони и шкафове; ще можеш да виснеш на парапета и да чакаш врагът да се озове точно под теб, за да скочиш отгоре му, поваляйки го в безсъзнание или да му минеш в гръб и атрактивно да му счупиш врата, както и още много неща, които аз вероятно не съм сетил да направя. Особено атрактивен е начинът, по който го преджобваш, докато са с вдигнати над главата ръце, след твоето изсъскаване „Замръзни!", но ще те оставя сам да се увериш.

Много от нещата ще научиш в туториала, други ще откриеш самичък.

Геймплеят прелива от въображение. Играта се опитва да не попада в клишета и до голяма степен успява по отношение на нововъведенията. Ако изобщо може да се говори за клишета, то те не са създадените от игралната индустрия, а от самата нея.

На места просто ще паднеш от кеф, особено при срещите с босовете, справка – дебелият бомабаджия-скейтър или пък прословутите метългъри, дето накрая се подреждат в редичка, за да ги трепеш със стингъра. Както и краткото време, през което избиваш лошите рамо до рамо със своя идол – Солид Снейк. Нищо общо с параноята от първите нива – пичовете са те оставили да се накефиш к'ъв си як накрая.

Мисиите, като цел и начин на изпълнение са доста разнообразни. Почти не се налага да повтаряш едни и същи неща. Ще обезвреждаш бомби, ще се промъкнеш в сектора със заложниците и ще откриеш по сърдечния ритъм единствения човек, който няма да те предаде и ще ти помогне, ще преплуваш под вода наводнените нива, за да спасиш едно девойче (страдащо от фобия от водата, между другото :-)), влачейки го на връщане на гръб (апропо водата как е пресъздадена в това точно ниво...), за малко да спасиш и президента, ще снайпериираш лошите, докато мацето дето си го спасил, се влачи едва-едва по металните пътеки между гигантските сектори на платформата...

Като изключим филмчетата, всичко в тази игра е 100% геймплей.

И графично великолепие, също така. За игра правена преди повече от 2 години MGS 2 изглежда по начин, по който изглеждат има-нята и 5-6 игри към днешна дата.

Лицеви анимации, скинове, движения, текстури – всичко е на завидно ниво.

И като стана дума за движения да си дойдем най-после на думата и да стане ясно защо тази игра има оценка едва 85.

Управлението. Няма много да го усуквам – след MGS 2 управлението на Raytan ми се стори като това на NFS, сравнено с Colin McRae. Гледал съм как играта се играе на PS 2 и просто няма нищо общо. Тази свобода на управлението и радост от геймплея, което дава контролерът за клавиатура е просто непостижима. Ако си любител на мишката, забрави за нея, играе се само с клавиши. Единственото, което развяля удоволствието и съпреживяването в MGS 2 е фактът, че заедно с терористи и босове, през цялото време ще се бориш с управлението на героя си. Респектът ми към заглавието е толкова голям, че успешно успява да затлачи крана на напиращата ирония, затова ще кажа само, че ако не беше същият този респект щях да захвърля играта още след обучаващите мисии.

Камерата. Това е другият тънък момент. Тя не е фиксирана над героя, както стандартно е в търд пърсъните, а на определени места в нивото. Това означава, че ако пръгнеш наняквде и излезеш от обсега на тази камера, играта веднага не прехвърля с изглед от следващата. Така че ще гледаш героят си ту отстрани, ту отгоре, ту под някакви други странни ъгли. Мнозина се опитват да оправдаят това, изтъквайки, че по този начин се постига подобие на кинематографичност, но този прийом определено не се вписва в личните ми предпочитания.

За да не завършвам с негативизъм ще призная, че в края на краищата се свиква, още повече, че в трето лице (в първо можеш само да се прицелваш и стреляш, но без да мърдаш от мястото си) ще се ползваш от известно автоматично прицелване, т.е. ако противникът приблизително е на линията ти на стрелба, компютърът го прихваща и можеш да го застреляш.

Лично аз обаче ще съм много любопитен да се запозная с човека, превъртял играта на последна трудност.

Много прозаично взе да става накрая, а да пишеш суха проза за нещо, което е събудило поезията в теб е пошло.

Ще се опитам да синтезирам мислите си за Metal Gear Solid 2: Substance в едно изречение:

Когато изиграеш тази игра, и се случи някога да се замислиш за нея в миг на усамотение, може би ще си дадеш сметка, че тя не просто те е въвела в един нов свят и те е водила през него, но те е срещнала и със самия теб или поне с една частичка, която никога преди не си познавал или чувствал.

Стига да си достатъчно умен, разбира се...

LAKERMAN

Оскар Люнгстрьом е кофти за произнасяне име, но зад него се крие ни повече ни по-малко от най-големия, най-великия, европейският шампион по Quake 1 за всички времена и четвъртият най-успешен fps про-геймър в света – Lakerman. 21 годишният Швед от Упсала, участник в двата най-големи и най-успешни шведски клана до този момент – Swedish cooks (превод в ефир – шведските готвачи) и all stars, макар в момента да не играе на нищо, все още се радва на огромна популярност в родината си.

Lakerman е сигурно най-известният играч, член на едно доста елитно общество от хора, които са играли само quake 1 и в последствие quake 3, които, по собствените им думи, пропускат втората част от поредицата поради "бавния" геймплей и неагресивната природа на играта. Което разбира се всячески се опитват да докажат като играят с агресивност равна само на тази на Fatal1ty, с не толкова точна стрелба, колкото чрез заключване на нивото и недопускане на противника да "диша".

Игралната кариера на Оскар започва през 96 година, когато той играе doom. Макар и да не става много известен, по това време той натрупва ценен опит, който капитализира по-късно, когато започва да играе Quake I. Много бързо става страшно популярен в Европа, много хора твърдят, че играе по-добре дори и от Thresh, но това никога не е било проверено, и съответно – доказано или опровергано, защото по онова време не е имало финансов стимул, който да накара един от двамата да пресече океана, за да се срещнат. Когато наградите на американските турнирите стават достатъчно примамливи, за да привлекат световно участие thresh вече играе втората част на най-великия fps за всички времена.

Първата голяма победа на Lakerman беше през Април 1999г. на Invitational турнира на truegamers (в една от предишните статии споменах за тях – в последствие xsreality, в момента esreality). Този турнир беше най-голямото събитие, което се беше случвало в Европа и всички очакваха американците (които се измъкнаха в последния момент) и в него участваха най-добрите европейци. Това беше един от първите турнири, които се коментираха по IRC и първият турнир, на който се зароди цялата концепция за про-гейминга и esport-а. Lakerman спечели турнира, след невероятно интересен финал, само с един фраг, побеждавайки немската легенда Kane.

TGi беше последния голям турнир по Quake 1 (а също така и един от първите, които се провеждат изцяло на LAN). След него Lakerman си взе почивка от Quake и спря да играе сериозно за почти година, за да си възвърне – според собствените му думи – социалния живот. Точно през тази година бе и теста на Quake 3 и излизането на цялата игра. Оскар прекъсна почивката си за кратко през месец Януари 2000г., за да вземе участие в поредния invitational турнир на хората от TG, които вече се бяха преименували на Xsreality.

Следващият път, когато чухме за шведската звезда, той спечели квалификационния турнир за небезизвестният Razer CPL, за който ви разказах по-подробно, когато правих профила на Fatal1ty. Преди да замине за Далас обаче Оскар, скокна до Франция, за ежегодния турнир Lan Arena. Съответното издание беше четвърто на брой и като потготовка за големия турнир, който бе около 5 дни по-късно той си тръгна с титла, $1400 и поредната победа над Kane. За съжаление представянето му на Razer беше повече от разочароващо – top 32 и невероятните $200.

Но по-малко от месец след това фиаско, нашият човек спечели Скандинавския Шампионат. На него присъстваха всички настоящи и бъдещи звезди от всички скандинавски държави, а Оскар отнесе вкъщи приблизително $11 000. Този шампионат бе зле отразен и малкото, което ние, хората които не бяхме там, видяхме бяха демотата на непобедения на турнира Lakerman.

След няколко месечна почивка шампионът участва и на World Cyber Games Challenge, където още веднъж му се наложи да отстъпи пред Fatal1ty. Въпреки това всички отново го запомниха с чудесната му игра, а той запомни турнира с $15000. Между 9-11 декември, същатата година се проведе и първият турнир на европейското подразделение на CPL – CPL Europe Mplayer. На него Lakerman отново се домогна до почетната стълбичка, а именно – 3то място и $3000. Само няколко дни по-късно от 14 до 17 се проведе още един голям CPL турнир – Babbages, на него Оскар остана 2-ри (всички започнаха да го наричат вечният втори) и прибира към родна Швеция $15000, като достоен финал за най-успешната година в кариерата си.

Някъде през тези 5-6 натоварени месеца за шведа, той направи и нещо, което само година по-рано се кълнеше, че никога няма да се случи – напусна стария си клан SC и се включи към пълния със звезди и спонсориран шведски клан AllStars.

През следващата лоша за про-гейминга година Lakerman взе участие само в един турнир преди да се откаже от Quake3 завинаги – CPL Europe Holland. Там той завърши 2-ри и си тръгна само с $2000. В последното си интервю, Люнгстрьом казва, че може и да се завърне към професионалната игра някой ден, ако излезне достатъчно добро продължение на Quake, но за никоя друга игра. Равносметката от професионалната кариера на Lakerman е $47385 в чековата сметка и ужасно много уважение по целия свят. Можем само да мечтаем да го видим отново на върха някой ден.

ЩО Е ТО КЛАН?

Що е то клан? Какви видове кланове има? Каква е структурата на един голям клан? А на професионалния клан? А ние в България кланове имаме ли си? Кои са най-големите кланове, съществували някога, вече ги няма а трябва да запомним? На всички тези въпроси ще се опитам да ви отговоря на тази страничка.

Какво представлява един клан всъщност? По нашите географски ширини най-често средностатистическия "кънтърджия" Пешо – 12 годишен, пушач, и неговият най-добър приятел и съученик Иван – на същата възраст, един ден въодушевени от други средностатистически индивиди започват да пишат по едно MM, съкратено от "MEGAMANS" пред името. Което всъщност е едно напълно правилно и здравословно развитие на всяко едно community, на която и да е игра. Нормалният клан най-често се прави от хора, които се познават и играят достатъчно често заедно, тренират заедно, участват в турнири и т.н. И макар по мое мнение това да е най-добрият вид клан, той не е единственият. В мрежата могат да се намерят сайтове на огромни он-лайн кланове, състоящи се от хиляди хора, които не са се виждали никога през живота си, играещи най-често на някакви mud-ове, mmorpg-ета и тн – но те не ни касаят, защото тук си говорим за професионални игри и професионални геймъри.

Има два вида професионални кланове. Единият е от типа на клана на Пешо и Иван, споменат по-горе: той най-често се среща в отборните игри (CS, Q3TDM и тн). Представете си, че MM станат един страшно силен отбор – мачкат на pick-up игри, печелят турнири и, най-важното, имат уважението на всички в съответното community – въобще, мечтата на всеки геймър. В един момент някоя голяма фирма решава да се възползва от това положение, свързва се с момчетата и им казва: "така и така, ние ще ви дадем машини, ние ще ви плащаме интернета, ние ще ви поемем разходите за турнирите, единственото, което вие трябва да казвате, е, че ви спонсорираме". Разбира се младите надежди на counter-strike-а се съгласяват доволно бързо и – хоп – за един ден кланът им се превръща в професионален. Примери за този тип отбори от близкото минало и настоящето бол – 3d, mortal teamwork (и q3 и CS squad-овете), Unmatched (които за известно време бяха Ancients.de) и още и още. Буквално всеки от големите CS отбори е спонсориран.

Вторият тип са изкуствено създадените кланове. Те най-често съществуват при соло дисциплините (warcraft, starcraft, q3 1v1 и тн). При тях няколко ентусиаста намират пари от различни спонсори и се заемат с организационните дейности – организиране на pick-up срещи и clan wars, записване на играчите за турнири, пращане на покани за по-лесно вземане на визи и други сложни организационни дейности. Също така разучават и канят най-големите играчи от своя район (или в някои случаи самите играчи предлагат услугите си), като създават един огромен clan rooster (така се наричат всички играчи в отбора на дадена игра) за няколко различни игри. Европейски примери за този най-професионално изглеждащ тип клан ще ви дам с два отбора, в които има и наше участие – PG (Zografa и Didi) и ESU (four20).

Разбира се, съществуват всякакви видове хибриди и кръстоски между двата вида. Най-интересен пример мога да ви дам с Schoret Kommando клана на небезизвестния Mr. X. Те за първи път получават спонсорство като клан от първия тип – Quake 3 и CS отбора по отделно, в последствие кланът започва да се разширява, появява се скандинавска CS дивизия – sk.sca . А в момента вече се изживяват като клан от втория тип (започнах да звуча като професорката си по математика с нейните "несобствени интеграли от тип А и тип Б), с организатори, огромен rooster за много игри и всички други екстри, идващи с това положение.

Ще продължим кратка си лекция на тема "Клановете – лекият живот на спонсорирания геймър или тегобата на неговата съдба" с дефинирането на един много важен термин, а именно – "clan hopper", от гръцки – clan – клан и hopper – скокливко, а именно "този, който подскача от клан на клан". Това е един сравнително нов термин, появил се в последните 2-3 години, когато отборите престанаха да бъдат от по-скоро "приятелския" вид, и станаха от "професионалния". Тогава вече хората, наричани с това доста обидно в очите на всички геймъри име, спокойно можеха да си сменят клана при появата на всяко нещо, което не ги урежда, по простата причина, че нямаха никакви приятелски отношения с останалите членове, още по-малко с управата на отбора. Може би най-известният clan hopper на всички времена е Prozac, шведът от азиатски произход. След като напускането му на All stars доведе до разпадането му, той успя да премине през още един клан, който унищожи по пътя си, а преди да се спре напусна още 2-3 клана.

В края на статията смятам да направим кратък помен и с носталгия в гласа ще си спомня времената, когато клановете се сменяха доста по-често от гащите, а по-специално просто ще ви спомена няколко клана, които не доживяха времената на спонсорствата, а заедно ги държеше просто приятелството на членовете им (хлип). Deathrow (тag – D+номер) – клана на Thresh с участието на звезди от величината на Makaveli, Soso, Immortal и т.н., Demolition (тag DM) – zero4, C3 и приятели и още няколко, които само смятам да изброя – cafй 9, 9us, flatline, negative burn, all stars и други знайни и незнайни воини на прогейминг сцената, поклон пред светлата им памет.

Big Bad Wolf

НОВИНИ

ICQ Lite гледа сеира на батко си

Съвсем наскоро потребителите на стандартния ICQ клиент, собственост на AOL бяха доста неприятно изненадани. В един прекрасен миг техните контакт листи просто изчезнаха, амин. Разбира се официално логично обяснение за това не се даде, освен техническа неизправност на сървърите им. Пристрастените чатъри могат да страдат, но не и да държат сметка на AOL, защото услугата е безплатна и още при самата инсталация на продукта те се съгласяват, че AOL не носи отговорност за загубена информация.

Тези, които ползваме ICQ Lite, можем да злобеем на воля :).

Попадения

Не може да се спори за това, че съществува много качествен и интересен български софтуер. Добрите програмисти в последните години не спят, а и след създаването на трибуни като download.bg, този софтуер намери и своите потребители.

Представяме ви една много приятна програма - браузър, базиран изцяло на IE. Отличава се с доста приятен интерфейс, лесен е за работа, а и дизайнът му се развива с голяма скорост. За съжаление все още не се разпространява масово с отворен код, но ако ви стига просто да го използвате - адресът е към www.halfsoft.tk/ !

Свобода 00000011

Отвореният код дава адски много възможности за развитие, както на потребителя, така и на програмиста, да не говорим за скорост, с която се развива даденият продукт. Обаче той е като красивото момиче - всички го обичат, ама не всички му мислят доброто.

Тук ще ви препоръчаме една програма за "Търсене на рискови скриптове и файлове" - или казано на по-прост език програма, която засича некоректно въведените файлове или интернет страници с рискови скриптове. Програмата е много перспективна и може да бъде намерена в секцията за сваляне на Alorter (http://alorter.host.sk).

Windows за геймъри?

Windows за геймъри? Dean Lester споделя своите планове да направи Windows gamer-friendly.

"Лесно е да се дават обещания и да се говори. Изпълнението обаче е трудно нещо". Така обяснява Dean Lester преди да разкаже пред IMG как се развиват неговите планове да подобри Windows гейминг. Dean е генерален мениджър на Windows за графичните и гейм технологии и като такъв е правилният човек, който да внесе подобрение в понякога нестабилната операционна система. В по-ранно интервю от тази година Dean отбеляза седемте основни препятствия, пред които е изправен екипът му, за да подобри изживяването на геймъра. Сега разказва докъде са стигнали той и хората му в преодоляването на тези проблеми.

Системни Изисквания

Първо, Dean и екипът му се надяват да опростят обърканата и понякога противоречива представа за системни изисквания. Идеята е да започне да се оценява вашата цяла система като единствено число, като се започне от 1 за най-слабата машина в момента, в който стартира тази форма на оценка и прибавянето на 1 към всяка следваща по-добра конфигурация, която излезе. "Да кажем, че тази година 3 е 4GHz, един гигабайт RAM, Radeon 9700", казва Dean. "Тази машина вие ще дадете на децата си след 5 години". Разбира се, тогава вие ще играете на системи, оценени на 12. Така се избягва споменаването на отделни стойности за RAM, процесор, видео карта, и т.н. Проблемът тук не е токлова техническата реализация, колкото да се убедят всичките издатели да приемат тази идея. Засега според Dean реакцията е положителна.

Parental Controls

Екипът на Dean също така работи над системата за родителския контрол.Тук работата не е толкова по създаване на нова система, колкото до унифициране на вече съществуващата такава, за да може да се приеме и приложи във всички държави по света.

Инсталиране

Тук всичко е готово и остава само да се приеме. Dean и екипът му виждат бъдещето на този проблем с играенето на игрите направо от CD. Това няма да бъде приемливо за всички игри (например няма да стане при тези, които се играят от няколко диска), но Dean казва, че той и хората му са се срещнали с много разпространители и реакцията на повечето от тях към тази идея е била положителна.

Стандартни Контролери

Идеята за стандартни Windows контролери също била много добре приета. Като се позволи на разработчиците да вкарват в игрите си профили за новия стандартен Windows геймпад, ще може повече конзолни игри да се появят и за PC. Dean обяснява, "Има много разработчици, които посочват липсата на стандартни контролери за Windows като основна причина да не издават своите конзолни игри на PC."

Драйвери/Поправки

Идеята за автоматично сваляне на ъпдейти и патчове все още се обработва, но също така изисква и сътрудничество. Както Dean обяснява, "В момента работим с момчетата на Windows update и се опитваме да уточним как можем да направим това по най-добрия начин".

Мултиплеър

Екипът също така бил много напред в създаването на нов мултиплейър "onramp", който ще позволи на играчите по-лесно да намират игри и противници онлайн. Според виждането на Dean има два вида геймъри: "Има закоравяли хардкор онлайн геймъри, които живеят само заради това... И всички останали. Малко са хората в средно положение." Използването на съществуващ "контакт лист" ще помогне на по-малко закуравелите :) геймъри да се придвижват напред и нагоре в онлайн гейминг пространството.

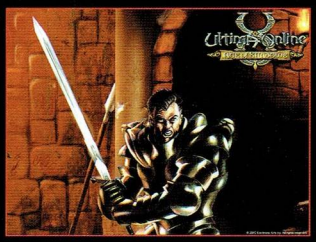
Всичко наедно!

По темата за новия Games Activity Center (аналог на My Pictures или My Music директориите), Dean казва: "Време беше Windows да си има едно място, където да се записват всички свързани с игрите файлове – от стартиращи през тестове за системата и запазени игри до деинсталиращи." Въпреки че не е толкова новаторско, колкото повечето от другите неща, които той предлага, а по-скоро логично, ясно е, че това е една голяма стъпка към изграждането на Windows като по-gamers friendly ОС.

Интересното е, че някои от нещата в Longhorn, стартирали като подобрения за геймъри, явно ще започнат да се прилагат цялостно към Windows. Dean казва, че системата за оценяване на компютрите е много полезна, "независимо дали си купуваш Photoshop или first person shooter". Подобно на "способността да се визуализират shortcut-и по интуитивен и красив начин би трябвало да се присвои към всяка програма, независимо дали е игра или не". Няколко от нещата в Longhorn, които тръгнаха като играещи решения, са направили прехода в безбрежния океан на Windows. Dean твърди, че "способността на кратки пътища да дисплейната програма в известна степен е много интуитивна и красива и затова би трябвало да бъде отнесена към всяка програма, без значение дали има отношение към гейминга или не". Dean също така намеква, че има още козове в ръкава си, които засега обаче е длъжен да запази в тайна.

MrAK

Ultima Online
Age of Shadows



Търсят се сериозни RPG играчи!

Матрицата търси истински герои за да изкоренят злото от невероятния свят на UltimaOnline!

Повече информация на **www.uo.ma3x.net**

МАТРИЦАТА

МАТРИЦА I - ул."Крум Попов" №64
МАТРИЦА II - бул."Янко Сакъзов" №14
МАТРИЦА III - ул."Неофит Рилски" №70
МАТРИЦА IV - ул."Бистрица" №2
МАТРИЦА V - Зона Б5, бл. 8А
МАТРИЦА VI - Младост II, Деница

НОВИНИ

Измина повече от година, откакто две компании - OSTA (Optical Storage Technology Association) и I3A (International Imaging Industry Association), обявиха разработката на новия отворен стандарт MusicPhoto/Video (MPV). MPV се разработваше във вид, съвместим с XML, но трябваше да използва съществуващи спецификации като например SMIL 2.0 и да е съвместим със стандартите за цифрови камери DCF и EXIF. Идеята е стандартизиране на запазването на музикални, видео и фото данни върху различните носители.

Оттогава не се беше чувало нищо за този стандарт, но ето че точно преди CeBIT 2003 се появи група компании, поддържащи на MPV. Сред тези компании са ACD Systems, Ahead Software, ArcSoft, Eastman Kodak, HP, LG Electronics, Olympus Optical, Planetweb, Roxio, Royal Philips Electronics, Samsung Electronics, Sonic Solutions и Sony Corporation. Очаква се някои от тези компании да започнат производство на продукти с поддръжка на MPV - плъри и програмни приложения още през втората половина на 2003-а година.

Контролният файл на формата MPV представлява съдържанието на записаната на носителя информация - музика, фотографии, видеозаписи. Устройството, поддържащо MPV - CD, DVD, флаш-плър и пр. по този начин ще разпознава съдържанието на носителя и ще може да осигури бърз достъп и лесна навигация до желаната медия. Форматът MPV ще е съвместим с файловите системи ISO 9660-1 и Joliet, поддържа multi-session запис на CD. Поддръжката на MPV може да се осъществи от производителите с добавянето на малко устройство, а за програмите ще е необходим само малък патч. Занапред се подразбира поддръжка на MPV и от цифрови камери, сканери, интернет устройства и пр.

MPV е отворен индустриален стандарт и се разпространява от асоциацията OSTA (Optical Storage Technology Association) на безплатна основа.

Нов подход за компенсиране на загубите от разпространението на софтуер и музика чрез мрежите за обмен на файлове е предложен от холандската компания "Honest Thief" (бел.кор. "Благороден крадец").

Идеята се състои в използването на свободното процесорно време на участниците в мрежата за обмен за решаване на задачи, непосилни и за най-мощните съвременни компютри, като приходите от тази дейност се използват като компенсации за нарушените права на музикалните и филмови компании.

Това предложение идва в момент, когато звукозаписната индустрия не успява да се наложи чрез средствата на съдебното преследване, а паралелните мрежи за обмен се радват на все по-голяма популярност.

Всички клиенти на "GloBul" вече ще имат възможност да изпращат кратки

ArtMoney

Изкуството да мамиш... но не за пари!

Чийтърите са особена порода играчи. Ако за един геймър играта е предизвикателство за реклексите и ума, то за заклетия чийтър тя е комбинация от красива графика, як екшън и задължителния god mode. И докато на пазара почти всяко заглавие вече идва с вградени чийт кодове, все още се намират такива, които не толерират чийтърското племе. Но с програма като ArtMoney чийтъра във всеки един от вас ще може да надигне глава и да се възправи срещу тази несправедливост.

ArtMoney (идва от Artificial Money) е универсална програма за чийтване в игри, с чиято помощ може директно да търсите данни в паметта, където дадена игра съхранява такива важни данни като парите и ресурсите на вашата раса или живота на героя ви и да ги промените или дори "замразите", при което стойностите им спират да се променят. Единственото, което трябва да направите, е да намерите точните клетки, в които те се съхраняват. Като се има в предвид, че игрите често заемат стотици мегабайти памет, това далеч не е лесна задача. Вградените възможности за търсене в паметта на ArtMoney обаче са изключително мощни, позволяващи с малко упоритост да откриете почти всяка величина или показател, независимо дали знаете точната й числена стойност или не. Краткото ръководства на тази страница ще ви помогне да се справите с по-голямата част от игрите, а за по-сложните (напр. използващите DMA метод за динамично разпределение на памет) има обширно ръководство към програмата. Щом откриете търсените клетки от паметта и ги промените, можете да ги запишете в файл, което ще ви спести усилия следващия път, когато искате да "превъртите с много усилия"

Ако вече съм успял да ви надъхам достатъчно, сигурно ще се зарадвате да научите, че ArtMoney е напълно безплатна програма, която ще намерите на диска към списанието. Руснаците, които са я направили, обаче забраняват (поне на думи) използването й в игри, които нарушават правата на други играчи (да се чете: не чийтвайте в мултиплеър, вече застреляха един CS пич, вие ще сте следващия) и в които се правят пари (да се чете: не чийтвайте в онлайн игри, все още никой девелопър не е застрелял чийтър, но вие може да сте първият). Иначе, ArtMoney е незаменима срещу игри без чийткодове, с "неудобни" чийткодове, игри за емулатори и всяка друга, която искате да "пречупите" със собствени усилия.

Как да cheat-на...?

В случай, че всичко казано дотук ви звучи прекалено сложно, тук ще намерите кратко ръководство по елементарно мамене, което ще ви свърши работа при повечето игри:

1. Заредете едновременно ArtMoney и играта, в която искате да мамите.

2. Играйте до момент, в който може да установите стойността на дадена величина в играта, напр. животът на вашия персонаж.

3. Превключете в ArtMoney. Изберете името на играта от менюто Select Process. Натиснете бутона Search и въведете стойността на величината. Програмата ще претърси паметта за всички клетки, съдържащи търсената стойност.

4. Върнете се в играта и променете стойността на величината, напр. поемете дадени щети, намерете аптечка и т.н.

5. Върнете се в ArtMoney. Натиснете Sieve и въведете новата стойност на величината. Програмата ще претърси предишните резултати за клетки, които са променили стойността си до търсената.

6. Повторете стъпки 4 и 5 докато броя на откритите клетки не спадне до няколко на брой.

7. С бутоните със стрелки прехвърлете клетките от левия списък в десния. Експериментирайте да променяте стойностите им и наблюдавайте промените в играта. Възможно е някоя промяна да доведе до нежелани резултати, но не се отчайвайте.

8. Щом откриете клетката, съдържаща търсената стойност, променете стойността й по желание и след това натиснете най-лявото поле в десния списък, под буквата F. Ще се появи знака X, което означава че стойността е замразена и няма да се променя.

9. Сега се върнете в играта и я превъртете за час-два. Честито!

Picasa

Един различен албум

Програмите за разглеждане на изображения са до болка познати на всеки, предлагат обикновено едни и същи възможности и независимо дали залагате на IrfanView, ACDSee или някоя от хилядите неизвестни програми, работата, която ще свършите с тях винаги е една и съща. Все пак се намират програми, които се отличават от софтуерната тълпа със своята индивидуалност и специфична насоченост. Наместо стандартните стотици възможности за разглеждане, конвертиране и редактиране, Picasa предлага изключително средства за организация на вашата колекция от изображения. След като укажете директориите, в които съхранявате своите колекции от картинки, Picasa следи в реално време за нови изображения, премахва дубликати и сортира файловете по ключови думи, име и дата, така че по всяко време колекцията ви е актуализирана. Създадените по този начин албуми могат да бъдат разглеждани като слайдшоу, което може да бъде придружено от MP3 озвучаване, както и в един доста ефектно анимиран "календарен" режим, в който колекцията ви е представена чрез времева скала. Picasa предлага и ограничени възможности за сканиране и импорт от дигитални фотоапарати, както и редактиране на заснети изображения - изчистване на "червени зеници", регулиране на яркостта и т.н. Интеграцията с пощенски клиент ви дава безценната възможност с натискането на един бутон да изпратите дадено изображение на приятел. А ако има една наистина добра причина да инсталирате Picasa на своя компютър, това е интерфейсът. Той е невероятно добър, естетичен и лесен за употреба. Може би прекалено мазен и лъскав за нечий вкус, но не може да се отрече, че е удоволствие да се работи с него.

Като цяло, Picasa е една задължителна програма за хора с гигабайтове изображения, които търсят начин да въведат ред в хаоса. Ще я намерите на един от дисковете.

Copernic Agent

Търсачка на стероиди

Програмите за търсене и сравняване на информация в Интернет се радваха на голяма популярност в

миналото, когато търсачките представляваха тежки и мудни сайтове с много реклами, а работата с тях отнемаше особено много време. С появата на сайтове като Google ситуацията рязко се промени - в днешно време е много полесно просто да напишеш www.google.com, отколкото да се бориш с програми като WebFerret в името на няколко допълнителни резултата. Явно авторите на Copernic, една от най-добрите програми от този род, са осъзнали накъде духа вятърът и в новата, шеста поред версия, залагат предимно на удобството на работа и възможности за анализиране на получената информация.

В Copernic Agent са достъпни над 500 търсачки от всички сфери на живота - Интернет, наука, забавление, програми, кино, регионални и т.н. Може да избирате кои сайтове да използвате за търсене във всяка категория, както и броя резултати, които програмата да изтегли от всеки сайт. Понеже се изтегля само HTML кода, търсенето в интернет магазини или по-тежки откъм оформление сайтове е много пъти по-бързо, отколкото със стандартен браузер. Получените резултати се сливат в единен списък и оценяват с процент в зависимост от позицията си на всеки сайт.

Освен стандартните фукции са налице и някои доста атрактивни възможности. Можете да проверявате списъците за "мъртви" страници, така че да филтрирате отдавна несъществуващите сайтове. При наличие на достатъчно добра връзка за всеки резултат може да се изготви умално копие от страницата - безполезна, но атрактивна възможност. А благодарение на модула Summarizer, Copernic Agent изготвя и кратки (до 100 думи) резюмета на текста, наличен на страницата.

Copernic не може да замести удобството да посетите Google от някой интернет клуб, но в домашна обстановка придава ново значение на термина "търсене" - по-ефективно, по-бързо, по-приятно. Единственият недостатък е, че трябва да се бръкнете за повечето удобства - безплатната версия се предлага само с няколко най-популярни търсачки.

ToM Reader

Книга на екрана

Кажи ми, драги читателю, кога за последен път прочете книга на монитора? Предполагам в онзи паметен ден, когато след час взиране в екрана очите ти сълзяха обилно, присвити и зачервени, неспособни с часове след това да се настроят на дневна светлина. Жестоката реалност, на която подобно изпитание може да ни научи, е че мониторът не става за четене. Всеки опит да се преборите с някой по-обемист текст при изкуственото осветление на екрана може единствено да доведе до скоропостижна амортизация на едно от най-важните ни сетива. И въпреки това на всеки може да се наложи да жертва зрението си, за да заучи ново ръководство по програмиране или да прочете книга, свалена от Интернет, без да жертва за това своя принтер (стига да има такъв). За тези обречени люде спасение има и то се нарича ToM Reader.

Накратко, програмата представлява четец на текстови файлове, при който благодарение на подбрани фонови картини и увеличен шрифт с възможности за заглаждане се симулира естествения вид на книга. Това позволява да се насладите на своето четиво без да се намирате на сантиметри от монитора (авторите препоръчват разстояние от един метър между екрана и очите), а следването на текста се извършва по страници чрез ляв/десен бутон, а не чрез постоянно скролиране надолу. Макар разликите в методите да звучат по-скоро козметични, на практика това не е така. Комфортът, предлаган от ToM Reader, позволява на четеца да се концентрира по-добре, а естествените цветове на фона (който може да се сменя и на сайта на авторите е наличен голям избор от книги - от модернистични до старинни томове) не дразнят очите.

ToM Reader поддържа обикновени текстови файлове, както и RTF и Word формати, но не и PDF. А в случай че искате да се насладите на избрана книга с ушите си, може да инсталирате и симулатор на реч, който обаче не поддържа български. Програмата се предлага в два варианта - напълно безплатна с руски интерфейс и платена за англоезичните народи. Но ние като братски народ намазваме авантата...

Crystal Player Pro 1.01

Един файл

Руснаците като че ли са на път да поставят стандарт по създаването на малки, компактни и особено полезни програми. Ако обаче предложената в този брой ToM Reader не ви е впечатлила, то сега вече Crystal Player без съмнение ще го стори. Защото не всеки ден на твърдия ми диск попада видео плеър, който по възможности надминава дори BSPlayer и RadLight, а като размер се разпространява в един (добре прочетохте - ЕДИН) изпълним файл с размер половин мегабайт.

Crystal Player е напълно функционален видео плейър, който поддържа всички формати, за които имате codec драйвери (с изключение на запазената територия на Microsoft - ASF и WMV). Притежава възможности и за организация на файловете в playlist, който за разлика от тези на програми като BSPlayer е изключително удобен за използване. Това, което обаче го отличава от конкуренцията, е че предлага наред със стандартните фукции и такива, които няма да намерите във всеки плеър. Като за начало Crystal се справя с автоматичното разпознаване на субтитри далеч по-добре от BSPlayer или ReadLight. Имате възможност за автоматичен размер на текста, както и за прозрачни такива и плавно изчезване. Благодарение на DirectShow филтри имате пълен контрол над картината. Независимо че едва ли ще искате да превърнете един цветен филм в черно бял и други подобни видеоперверзии, искам специално да обърна внимание на опцията Double Saturation, която обогатява цветовете и вдъхва нов живот на филмите, особено при анимационните, при които има изчистени цветове. Полученият контраст е невероятен. Аудиофилтрите също не отстъпват назад - имате възможност за автоматична нагласа на звука в зависимост от аудио настройките, както и екзотични екстри като подсиляване на баса или стерео-ефектите. Можете дори да премахнете гласовете на актьорите, като същевременно оставите всички звукови ефекти и мелодии!

Единственото нещо, което разваля удоволствието от използването на Crystal Player, е цената му. Ако не се бръкнете за 20 долара, ще трябва да търпите рекламни съобщения върху гледания филм.

Chappy

НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ

текстови съобщения до имейл адреси и да получават на мобилния си телефон имейл съобщения под формата на SMS, съобщиха от мобилния оператор.

Инструкции за ползването на услугата абонатите могат да получат и в сайта на компанията GloBul.bg, както и ако изпратят SMS с текст HELP на номер 1552.

За активиране на новите услуги няма да има инсталационни или месечни такси. За изпращане на съобщение абонатите на основната програма ще плащат 0,12 лв./съобщение, а клиентите, използващи b-connect - 0,15 лв./съобщение (без ДДС).

За потребителите на младежката програма "Chat ли си?" ще важи познатото намаление на цената на SMS в зависимост от количеството изпратени съобщения - от 0,11 лв. до 0,08 лв./съобщение (без ДДС).

В края на януари компанията даде възможност на потребителите на основната програма и на предплатената комуникация да ползват и услугите: мобилен достъп до интернет, WAP браузване и пренос на данни, припомнят от "GloBul".

Новите услуги ще са полезни в много отношения, обясняват от мобилния оператор. Те могат да се ползват за спешни съобщения от хора, които все още нямат мобилна връзка, за SMS уведомяване при получаване на имейл, както и за едновременно изпращане на едно и също съобщение до голяма група хора

IBM заменя дефектни монитори.

Компанията обяви, че е продала над 100000 монитора модел G51 и G51t с дефект в трансформатора.

Дефектните партиди са произведени за IBM от Lite-ON през 97-ма година.

Ако имате такъв монитор от серия 6541-02N, 6541-02E, 6541-02S, 6541-Q0N, 6541-Q0E или 6541-Q0S трябва да ви бъде сменен безплатно.

NVIDIA GeForce FX 5600 и 5200

Както се очакваше, на сайта на NVIDIA се появи анотация на новите графични чипове на GeForce FX. Бяха представени GPU GeForce FX 5600 и 5200 - чипове, поддържащи DirectX 9.0 за масовия пазар.

Сеа освен GeForce FX 5800, в новата серия GPU-та GeForce FX влизат още 3 чипа, всеки от които поддържа CineFX архитектура и унифицираните драйвери на NVIDIA - UDA (Unified Driver Architecture).

Чипът GeForce FX 5600 (NV31) е разработен по 0,13 микронна технология, състои се от 88 млн. транзистора, поддържа памет DDR-II и всички други възможности на фамилията GeForce FX, включително Intellisample 2.0. Чипът GeForce FX 5600 може да работи на честота до 400 MHz. Отначало картите с тези чипове ще се пускат със 128 MB 128-битова DDR памет, с работна честота 325 MHz на чипа и 275 MHz на паметта.Приблизителната цена на тези карти е около $190.

Чипът GeForce FX 5200 (NV34) ще е първият масов DirectX 9.0 чип на компанията. Картите, базирани на този чип, ще се вър-

мят около $100. Чипът се произвежда по 0,15 микронна технология, съдържа 81 млн. транзистора, поддържа само DDR-I. Тактовата честота на картите GeForce FX 5200 - е съответно 250 MHz на чипа и 128 MHz на паметта, която ще е 128 MB 128 битова DDR.

Вариантът на GeForce FX 5200 Ultra ще се различава от стандартния 5200 единствено по 200 мегахерцовата DDR памет и цената от около $140. Очаква се FX 5200 да може да се "клоква" до 250 MHz.

Картите от фамилията GeForce FX ще се появят към края на този месец, като с производството им се заемат компаниите ABIT Computer, AOpen, ASUSTeK, BFG Technologies, Chaintech, Creative, eVGA.com, Gainward, Leadtek Research, MSI, Palit Microsystems, Pine XFX и PNY Technologies.

Междувременно подразделението по микроелектроника (Microelectronics Division) на IBM съобщи, че са подписали дългогодишен договор с NVIDIA, според който IBM ще произвежда новото поколение чипове GeForce по своята 0,13 микронна технология. Производството на чиповете ще започне още през лятото в завода на IBM в East Fishkill.

Досега NVIDIA произвеждаше своите чипове предимно в заводите на TSMC (Taiwan Semiconductor Manufacturing Co). Според съобщението от NVIDIA са решили да се възползват от различни производствени мощности.

Освен това NVIDIA имат достатъчно поводи да са недоволни от тайванските си партньори - до края на миналата година TSMC имаше проблеми с изкарването на качествени 0,13 микронни чипове и много от клиентите им, като например Broadcom, NVIDIA, Qualcomm и Via загубиха някои свои поръчки, защото не успяха да ги изпълнят в срок.

В същото време IBM започват да навлизат все по-надълбоко в световния пазар за чипове, като изместват полека тайванските си конкуренти.

Intel официално обяви пускането на 3,06 и 3,0 GHz Intel Xeon процесори за двупроцесорни сървъри и работни станции.

Процесорите Intel Xeon на 3,06MHz имат 512 K L2 кеш и поддържат FSB 533 MHz, а тези на 3,0 GHz 512 K кеш поддържат FSB 400 MHz.

Intel Xeon 3,06 GHz е съвместим със системите на база на чипсети E7501 и E7505, а 3 гигахерцовата версия с тези на E7500 и i860. Масовото производство на тези процесори вече е започнало.

По-интересната новина от този месец е официалното обявяване на новата мобилна платформа на Intel - Intel Centrino.

Тази технология включва процесора Intel Pentium M, фамилията чипсети Intel 855 и мрежовия интерфейс Intel Pro/Wireless 2100. Всички компоненти от технологията са оптимизирани и тествани за работа в мобилни системи. Посредством средствата за безжична връзка, технологията на Intel Centrtino включва функции,

CeBIT 2003

Между 12 и 19 март най-голямото технологично изложение отвори врати за пореден път в Ханновер (Германия). Имах възможността лично да присъствам и на следващите няколко странички ще се опитам да ти опиша най-интересното от отминалото събитие, без да претендирам за изчерпателност, че иначе този брой щеше да се казва CeBIT Workshop...

Мястото и участниците

Изложението определено е огромно. Няма да те занимавам със скучни цифри в квадратни метри, вместо това ще ти кажа, че за да стигнеш от единия край до другия по диагонал ти трябва към половин час бърз ход (без да влизаш в самите зали). Е, има си и няколко автобусни линии за удобство.

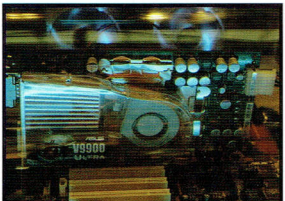
Та на тази площ са се ширнали 18 зали, най-малките от които са като че ли малко по-големи от българското БАИТ Експо. Участници също не липсваха, въпреки негативното отражение на политическата и икономическа ситуация напоследък, която взе своите жертви под формата на силно намалена посещаемост и изложбена площ на други изложения (примерно COMDEX). Очевидци разказваха, че миналата година и CeBIT-ът е бил по-впечатляващ, но и този път шоуто беше на ниво.

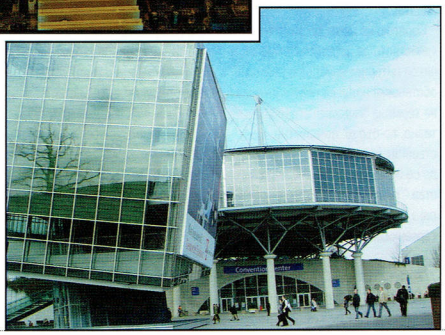
Участниците покриват почти всеки аспект на информационните технологии и електрониката – от нормални компютри, дъна и пр., през грамадни сървъри, информационни системи, медицинска техника, мрежи, мобилни телефони, развлекателна електроника, та чак до финансови системи и други подобни. Няколко хиляди изложители представяха този разнороден спектрум, а около 650000 посетители се очакваше да пребродят изброеното многообразие. Но да не губим повече време, направо ще премина към някои от интересните новости от областта на компютрите и отчасти -електрониката.

Intel Centrino

Е този път Intel удари направо в десятката и пренаписа представите за mobile computing. Дебела червена точка в графата на гиганта, останала без отговор от конкуренцията. Centrino-то поставя няколко прецедента в индустрията – Интел за първи път обозначава с име не само процесор, а цяла платформа – включваща CPU, дъно и контролер за безжична мрежа (WLAN). Само компютри ползващи и трите компонента на фирмата могат да носят името Centrino. Останалите трябва да се задоволят само с името на процесора – Pentium M. А като стана въпрос за него, това е и първият чип дошъл от някой от основните играчи на пазара (чети: Интел или AMD), който е специално и единствено разработван за лаптопи. Досега практиката беше да се скалират десктоп CPU-та , да им се сложи по някоя и друга power saving технология и готово. Тук обаче историята е различна – чипът от самото начало е проектиран с мисълта за пестене на енергия и за висока производителност. За начало се предлага в 1.3, 1.5 и 1.6GHz-ови версии, но добре премислената архитектурата и единият мегабайт кеш второ ниво позволяват на топ модела да се мери по производителност с 2.2-2.4GHz Pentium 4-M. Интел са предвидили и два различни чипсета за новата си платформа – с или бе з интегриран графичен контролер, давайки цвобода на действие на производителите на мобилни компютри.

Като цяло, Centrino-то подарява две основни предимства на индустрията – доста по-висока издръжливост на батериите, комбинирано с висока производителност, и налагането на WLAN като стандарт. Новата генерация мобилни компютри по правило издържат поне към 4-5 часа на батерия и събират екстри като DVD/CD-RW комбо, високопроизводителни графични ускорители и други подобни в кутии със средно 3см дебелина. А на изложението не липсваха и фирми, които да демонстрират тези предимства в свои продукти. Повечето основни производители на лаптопи представиха нови модели със зашеметяващи параметри. Toshiba показа две нови модификации на Tecra серията си с модели предлагащи 1.3-1.6GHz, 256-512MB DDR, 30-60GB HDD, DVD/CD-RW, ATI Mobility Radeon 9000 64MB и разбира се WLAN. Sony представи VAIO Z1SP с грабващ окото дизайн, както можеш да се убедиш от снимката встрани, но за съжаление с не дотам мощната първа версия на ATI Mobility Radeon. Представител на фирмата изрази в разговор задоволството си от новата платформа на Интел, която позволява миниатюрни, но мощни продукти, съвсем в тон с "ви-





зията на Сони, целяща иновативност и вдъхновяващ дизайн". Подобни мисли сподели и служителят посрещнал ме на щанда на IBM, докато ми показваше върховия модел на T серията – 1.6GHz, 512MB DDR, 40GB HDD, DVD/CD-RW, собствено WLAN решение, съвместимо с бъдещи високоскоростни мрежи, гигабитов LAN и Bluetooth. А използваният професионален ускорител ATI Mobility FireGL 9000 превръщат лаптопа в съсвсем прилична работна станция, тежаща 2.4 кг с дебелина малко под 3 см. За капак IBM са дооборудвали машината със солидна батерия, която държи седем(!) часа без зареждане.

Ще продължа с един модел на Samsung – X10, който освен, че разгледах на CeBIT, имам възможността и да тествам от няколко дни. Конфигурацията включва 1.6GHz, 512MB DDR, 60GB HDD, DVD/CD-RW, NVIDIA GeForce4 440 Go (64MB), WLAN, FireWire, Memory Stick слот, S-Video изход, оптичен аудио изход и (!)четец на отпечатъци от пръсти. Всичко това тежи 1.8кг при дебелина 24мм. Как да ти кажа – просто изглежда секси...и прави около 5000 точки на 3D Mark 2001SE, почти всички актуални игри вървят повече от прилично в 1024x768, дисковете се печат за броени минути, а при наличието на подходящ усилвател наоколо (+/- телевизор), AV изходите го превръщат в завършен мултимедиен център. И отново обърни внимание на размерите!

И за да завърша тази част от статията, нека обобщя – мобилните компютри пристъпват все по-уверено на гейм сцената. Горните примери са само началото, а и GeForce4 440 Go далеч не е най-доброто. Mobility Radeon 9000 прехвърля седемте хиляди на 3D Mark 2001SE, а съвсем наскоро ATI и NVIDIA обявиха DirectX 9 графични ускорители. По всичко личи, че когато излезе, DOOM III ще може да се играе добре дори и на лаптоп. Не случайно в Германия и други развити страни, мобилните компютри започват да са предпочитана машина за LAN партита и това не е случайно. За съжаление, сравнително по-високите им цени ги правят малко приложими в българските условия.

Още от света на компютрите...

Централното определено беше Централно събитие, но далеч не изчерпва всичко интересно. Откъм процесори – AMD показваше Athlon XP 3200+, но по-интересното ставаше на закрити врати, където фирмата демонстрираше Opteron сървъри. Фирмата също обяви, че дългоочакваният 64-битов Athlon (ClawHammer) за масовия потребител няма да го бъде преди септември, с други думи ще сме съсметлии ако го видим по магазините преди Коледа. Сериозни забавяния, като се има предвид, че го чакахме миналата година. Въобще, AMD е под напрежение напоследък. Фирмата опита да контрира Интел, показвайки нови мобилни процесори с ниск волтаж, но те са доста, доста по-безинтересни от творението на конкуренцията.

Освен процесори, съвсем естествено можеше да се видят и много дънни платки от всички водещи производители. На вниманието ти на снимката встрани – ASUS P4P800. Поддържа до 800Mhz системна шина (200MHz quad-pumped), предвидена за бъдещите P4 процесори на Интел, ползва DDR400 и идва директно с гигабитов LAN и FireWire. А не беше толкова одавна времето когато 66 Mhz шина беше истинска гордост за собственика...

Пак при ASUS човек можеше да забележи футуристично опакованата V9900 Ultra – върховият графичен ускорител на фирмата, базиран на GeForce FX 5800 Ultra. Истина е, че новите ГеФорс-ки са горе-долу звучен провал за NVIDIA. Не че картите не са бързи, но фирмата за първи път изостана с графика зад ATI и отстъпи короната за най-бърз ускорител. На всичкото отгоре, FX-ът уж е факт от няколко месеца насам, но едва наскоро взе на практика да се появява за продажба. В общи линии, NVIDIA вече гледа напред към NV35, но беше радостно, че доста производители представиха пълни линии FX ускорители на CeBIT – 5200/5200U, 5600/5600U и 5800/5800U. Подобни карти освен при ASUS, можеше да се видят и на щандовете на Innovision, MSI, Leadtek, Chaintech и др.

Разбира се, картите на ATI се радваха на не по-малка популярност. Radeon 9000/9200/9500/9600/9700 и съответните Pro версии се забелязваха при фирми като Gigabyte, Tyan, Sapphire и доста други. Някои компании показваха и карти с чисто новия Radeon 9800/ Pro. Например с изненада попаднах на будката на фалирялата миналата година ELSA (явно междувременно върнала се в бизнеса), като разработени за увеличаване времето на работа чрез автономно захранване, намаляване на обема и тежестта на ноутбука и достигане на висока производителност.

Процесорът Pentium M се произвежда по 0,13 микронна технология и съдържа 77 млн. транзистора. Има 400 MHz системна шина и икономичен 1 MB L2 кеш с функция за изключване на неизползваните блокове, както и специални функции за намаляване на разхода на енергия от платформата. Процесорът съдържа усъвършенстванията Intel SpeedStep технология с възможност за избор на няколко работни честоти и мощност на захранването.

Чипсетът Intel 855 включва два нови набора микросхеми, разработени специално за пазара на мобилни компютри: Intel 855PM, работещ с външна видео карта и Intel 855GM с вградена Intel Extreme Graphics 2. Чипсетите поддържат технологията Intel SpeedStep и режима Deeper Sleep. Чипсетът 855GM има също така режим на понижена консумация на графичния контролер. И двата чипсета поддържат технологията IO Hub и до 2 GB DDR266 памет.

Мрежовият интерфейс Intel Pro/Wireless 2100 е разработен и проверен за пълна съвместимост с технологията 802.11b, за безжични мрежи. Картата е снабдена с вградени средства за безопасност при безжични LAN, включително технологиите 802.1x, WEP и VPN, с възможност за софтуерно обновяване до поддръжка на WPA. Освен това благодарение на партньорството със Cisco Systems технологията Intel Centrino за мобилни компютри ще поддържа и Cisco LEAP с възможност за поддръжка на Cisco Compatible Extensions.

Големите производители на мобилни системи вече започват производството на ноутбуци на базата на Centrino. Средната цена за такова компютърче ще е около $1400

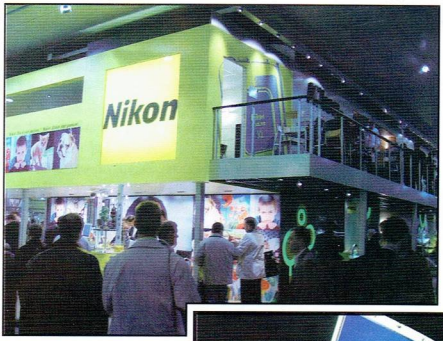
Малко след като излезе тази новина от ATi Technologies обявиха, че са подписали лицензионен договор за използването на шината на Pentium M в разработките си. Този договор позволява на ATi да разработва свои чипсети за системи базирани на Pentium M.

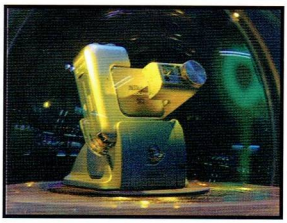
Не е ясно след колко време канадците възнамеряват да представят своята версия на i855 във вид на наскоро обявения Mobility Radeon 9600 Pro.

До колкото е известно ATi е първата компания, получила такива права. и е напълно възможно да е последната, тъй като нито SiS, нито ALi, а още по-малко VIA не се проявяват на този пазар, а дали някой от тях ще получи подобен лиценз, е много съмнително.

Междувременно след като обявиха новия чипсет, Intel побързаха да обявят и спирането от производство на ULV версиите на 866 и 850 MHz процесори Pentium III-M, а също и на 733 и 700 MHz версии на Mobility Celeron. В средата на месец май ще престанат да се приемат поръчките за тези процесори.

Последната новина свързана с Intel е, че явно компанията е разработила метод,





workshop.headoff.com

който да не позволява "овърклокването" на техните процесори - като разбере, че се опитват да го "изпържат" процесорът сваля своята честота. Не само, че са открили такава технология, но и от Intel дори са я лицензирали!!!

Обяснението за разработването на такава технология е безкрайно малумно: При съществуваща възможност за "овърклок" някои недобросъвестни дистрибутори можели да сменят маркировката на процесора и да ги продават на по-високи цени!

Първи 4 гигабайтови модули памет DDR Registered DIMM от Micron

Компанията Micron Technology представи първите 184-контактни registered 4 гигабайта модули DDR SDRAM по стандарти PC1600 и PC2100.

Новите модули, според изявлението на Micron, са предназначени за сървърни системи и работни станции Образци бяха представени сега, но масовото производство ще започне в третата четвърт на тази година.

ASUS се отказва от VIA KT400A?

Според информация от сайта на OCworkBench, техни източници са разбрали, че компанията ASUS е взела решение да преустанови пускането на своите дънни платки с чипсет VIA KT400A.

Причината е достатъчно проста: предстоящото пускане на обновената версия VIA KT600, който се отличава от KT400A по поддръжката на 400 MHz FSB. По предварителни данни новият чипсет VIA KT600 ще бъде представен в началото на месец май.

Samsung започна производство на 1 GB DDR-II модули. Съобщиха, че са пуснали в масово производство 1 GB модули DIMM памет DDR-II.

Захранването на модулите е 1,8 В, а скоростта - 533 Мбит/с и 667 Мбит/с в модулите, предназначени специално за мрежово оборудване.

Dell официално анонсира собственни принтери

Dell официално обяви, че започва производството на принтери. Като начало на пазара ще се появят 4 модела: Dell A940 - мастилено струен, мултифункционален модел, включващ в себе си принтер, скенер и копирна машина. Принтира със 17 страници в минута черно-бял печат и 12 стр/мин цветен. Dell P1500 лазерен принтер със скорост 19 стр/мин, Dell S2500 - лазерен принтер за работни групи, печата със скорост 22 стр/мин, Dell S2500n същият като предишния, но с вграден мрежов адаптер. Цените на принтерите са от $139 до $839, а примерната цена на тонерите - $29,95 и $75.

Източници: setcom.bg, IXBT, Silicon Strategies, The Inquirer, OCworkBench, The DigiTimes

дето гордо присъстваше новият GLADIAC 9800, "powered by ATI". Като цяло канадците стоят доста добре на пазара на последък, и NVIDIA ще трябва да положи доста усилия, за да си върне лидерската позиция, както на десктоп, така и на омбилния пазар.

Но да оставим играчките и да се прехвърлим на нещо по-сериозно – охлаждането. Сигурно помниш статията на FonManiac преди време за пелтие елементите. Тогава решенията базирани на тях не бяха съвсем доусъвършенствани, като изключим факта, че бяха и доста скъпи. Днес обаче съществуват солидни охлаждения, базирани на пелтие елементи, които са лесни за инсталиране и използване дори от начинаещи. Spire показваше такова на изложението, а техен представител ми обясни, че надеждно и високо производително решение би ми струвало от порядъка на 50-60 евро.

Пелтие елементи – добре, но най-интересната част беше свързана с водното охлаждане. Ей, сигурно минах през поне 7-8 места, където фирми показваха разнообразни водни охлаждания, рекламирани като лесни за инсталиране, user-friendly и с висока надеждност. Вътрешни, външни, преинсталирани, с помпички отпред, отзад, въобще завъртя ми се главата, а и да си призная – не съм чак такъв специалист на тема водно охлаждане. Важното е, че явно водното охлаждане ще става по-достъпно и лесно приложимо за въдеще и може би след време ще ви подготвим по-задълбочена статия по темата.

Някои други джаджи и играчки

В последната част на статията ще отделя малко място на дурги интересни новости, които не се вписват съвсем в темите, за които си свикнал да четеш в хардуерната рубрика. Нека почнем с дигиталната фотография. Като минавах през зала 1 имах чувството, че основните производители в бранша са си построили малко градче наоколо. В една част от халето бяха подредени щандовете на Nikon, Canon, Minolta, Olympus и други имена в жанра. Окото хващаше новият Nikon Coolpix SQ с вдъхновяващия си квадратен дизайн и 3 MPixels. За професионалистите млади девойки показваха най-новите Digital SLR камери, обективи и др. Друг основен играч в областта на дигиталната фотография, Sony, липсваше от семейното събиране в зала 1, но показваше камери в част от грамадната си изложбена площ в зала 2. Всичко от миниатюрните CyberShot U до новата 5MP V1 и полу-професионалната F717. Memory Stick Pro карти с капацитет до 1 GB също не липсваха. Няма да се впускам в по-подробни технически прегледи, само искам да отбележа основното нещо, което ми направи впечатление – дигиталните камери започват уверено да добиват масов характер. Почти всички производители предлагат модели за всеки вкус и докато цените в по-горния клас остават сравнително високи, камерите насочени към нормалния потребител стават все по-достъпни. Съвсем нови модели с между 3 и 5MP от топ производители се предлагат за по 400-500 евро, а за по-непретенциозните цените за прилични камери почват от 150-200. При тези темпове на технологично и ценово развитие, нищо чудно след време дигиталките да добият по-широка разпространеност и в България.

За малко да пропусна конзолите... Шоуто се водеше напрактика от Microsoft и Sony, като първите развозваха насам-натам черно-зелени X-BOX Live камиончета, в които можеше да се поцъка на актуални игри и да се пробват он-лайн възможностите на конзолата. На щанда на Сони пък, гъвкав азиатец демонстрираше интересна нова периферия за PS2 – управление на играта чрез камера. Идеята е проста – малка камерка заснема движенията ти и ги предава на конзолата. И да – наистина работи, което ме учуди най-много. Съвсем реалистично, съвсем точно и гладко. Определено тема за някоя бъдеща обзорна конзолна статия.

Няколко метра встрани, пак на щанда на Сони, стигаме до следващата тема – PDA устройства. Т.е. ония малки органайзърчета, на които си записваш срещите и пр. Само дето междувременно същите тези смешни машинки са станали доста мощни. Кристални цветни екрани, 64MB RAM, MPEG-4, до 400MHz процесори, софтуер като PocketWord и PocketExel, графика от ATI, WLAN поддръжка и други подобни. Върховият модел на Сони предлага дори и вградена 2MP дигитална камера, при това със светкавица. Специално внимание заслужава и HP iPaq h5450. Изключително компактен, само около 200 грама, но може би сред най-мощните устройства. Ползва PocketPC 2002 (Microsoft) за операционна система и идва с вградени екстри като WLAN и Bluetooth. Поиграх си за малко с него и се оказа, че машинката е способна да подкарва и доста прилични игрички, проектирани за нея.

Има още доста за разказване, но ще спра до тук, че мястото привърши. На тези три странички едва ли съм описал и 1 процент от най-интересното, което можеше да се види, но едно трябва да е станало ясно: компютърните технологии и електрониката продължават да напредват с гигантски скокове. Новото днес е история само след броени месеци. Въпросът обаче е дали потребителите могат да издържат на подобно пренасищане на пазара с нови идеи, колкото и добри да са те.

SaintP.

Бичето

Въпроси и отговори. ;)

"Идем из село..." сподели той делово В откриващото изречение на дебютната си песен. Просто, за да сме си наясно, че това неговото не е някакъв стаен социален протест, да речеш. Той иска да ни набие и опъне, просто защото така си му идва от вътре.

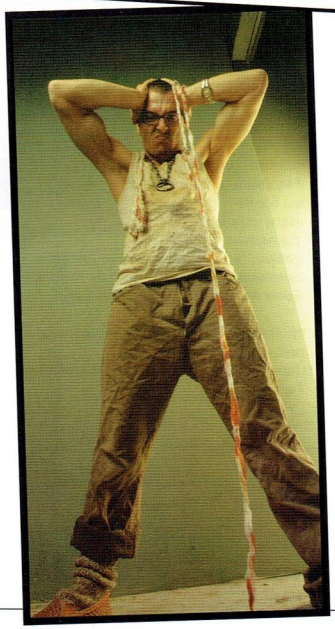
Той е Бичето. "Най-добрият аренби изпълнител" по собственото му определение. И най-добрият български екстремен стихоредец, под чиито цинични лирики, съпроводени с тежки, пълтни китари, клати глави в захлас все по-впечатляваща фенска маса. Днес, след три песни, четири клипа с негово участие (неговите си, плюс актуалното видео на "Ре-Вю" 1968) и една поява като Водещ на музикални награди (пък били те и веслите анти-награди на Кречетало), Бичето се оказва едно от най-впечатляващите явления на нашата принципно скучновата музикална сцена и нямаше как да не направим опит да ти представим колоритната му персона. Проблемът е, че имидж-машината вече се е завъртяла твърде сериозно и истинската самоличност на изпълнителя с плетените обувки и мръсния потник, вече потъва все по-дълбоко между зъбците ѝ, далеч от досега на която и да е медия. Историята, започнала като на шега, в момента започва да се превръща все по-сериозно в индустрия и някои хора полагат нечовешки усилия, за да може фактът, че Юли (това е истинското му име и - повярвай ми - единствената вътрешна информация, която ти е позволено да знаеш) не е бисексуалният алкохолизиран и прост селянин, за какъвто се представя. А романтичната тайнственост на Бичето и обвилата го неизвестност трябва да бъде опазена максимално дълго с чисто комерсиална цел.

Долното интервю ни беше дадено по имейл, просто защото Бичето избягва да се появява лайв без да е надянал селската маска и просташкия имидж. Това е и причината в него да отсъства диалог между мен и него. А тази лаконичност просто е всичко, което би искал да сподели с теб за момента, защото по-дълбок поглед в личния му мир би могъл да застраши нечии финансии. Сори, ако ти разбивам вярата в ъндърграунд сцената.

Така или иначе Бичето предпочита да бъде възприеман основно чрез музиката и имиджа си - две неща, на които можеш да се наслади на живо на 18-и април ВъВ Военния Клуб В София.

Много тайно го раздаваш нещо. Защо избягваш да даваш интервюта на живо?

Немам кво да кажа. А и повечето време съм мъртъв.



След малко ще те питам и за сценичния ти имидж, но преди това бих искал да науча нещо за теб. Кой е Бичето, когато свали плетените обувки и мръсния потник и камерите спрат да работят? Разкажи ми нещо за себе си? Нещо, което да е в тотален разрез с това, което хората си мислят за теб?

Аз съм много просто момче, спажурка и недовиждат.

А нещо за групата ти, хората около теб? Май никой не знае нищо за тях. И отново да питам – защо е цялата тази тайнственост около теб. С комерсиална цел ли я поддържате или просто не искате майките ви да научат с какво се занимавате?

Групата ми е сбирщина от неудачници, водевили, музикален пролетариат. Често се налага да ги респектирам физически. Пиянки са.

Смяташ ли, че трябва да си скандален и циничен, за да бъдеш на гребена на вълната у нас? В последно време в текстовете на песните, дето ги пускат по телевизията, чувам повече приписквания, заглушаващи поредния цинизъм, от други думи. Коментирай това.

Този въпрос е много дълъг. Прекалено много неща са включени в него,

workshop.headoff.com

но моето мнение е, че щом се изхождат трявва да са естествени.

Защо точно Бичето. От къде идва артистичният ти псевдоним?
Защото съм откърмен с бича коластра.

Очертава ли се да чуем твой албум в скоро време?
Май.

След "Идем" очаквах да продължиш с идейната нишка Селяните Vs. Столицата, но в следващите ти песни аграрните идеи се позагубиха. Защо?
Идейна нишка нямам – Всичко иде от сърцето.

Не мислиш ли, че безобразно култовите ти клипове отклоняват акцента от музиката ти. Мислиш ли, че Бичето дължи популярността си предимно на визуалния си имидж и клиповете ти са обречени да останат по-известни от съпътстващите ги песни?
Учуден съм, че някой ги харесва, но съм гледал и по-тъпи. А песните ми са като хлеб.

Което ме подсеща – кой е авторът на клиповете ти? Има ли режисьор зад цялата тях или просто импровизирате с колегите ти и монтирате крайния резултат?
Това и аз питам, но никой не си признава. Но искам да заявя, че не съм се гримирал никога.

Стартира като пародия на хип-хоп бума. Насочеността на ебавката беше зададена с изказването "Аз съм най-добрият Ар ен Би изпълнител" в началото на клипа към "Идем". В момента обаче Бичето е известен колкото Мишо. Какво се случва, когато пародиращият настигне по известност пародирания. Какво следва от тук нататък?
Никой не заслужава да му посветя творчеството си. Това е обидно. Тоя Мишо не го познавам, а от тук нататък ще гледате моите златни хитове.

Как ти се връзва идеята за ъндъграунд изпълнител като теб, който е сочен като фаворит на ММ-наградите от повечето родни звезди? Какво ще промени в музиката и визията ти все по-нарастващата ти слава?
Е па аз съм си най-добрият. Славата ще ми осигури безплатни вечери, но и ще задълбочи алкохолния ми проблем.

Основни музикални влияния, любими групи и изпълнители?
Шарл Азнавур, Карел Гот, Клемент Готвалд.

Какво мислиш за колегите ти, така да се каже. За българската музикална сцена в момента?
Аре всеки да си гледа в копанята. Иначе някои стават за пръцканйе.

Любима книга, любим филм, любим албум?
Тоалетна книга. "Белият делфин с черното ухо", "Златните блусове" на Скорпион.

Играеш ли на компютърни игри? Ако да – сподели с нас любими заглавия, жанрове. Какво мислиш за геймингa по принцип?
Не. Що е "гейминг"?

Любима секс поза? Прочее наистина ли няма значение дали е момиче или момче?
Любимата ми поза – да е у гъза.

Няма да дълбая из личния ти живот, но все пак бих искал да разкриеш пред нас романтичната страна на характера си, ако имаш такава в наличност. Предполагам че не подхождаш към някое заинтригувало те нежно създание с "Искам да те ебъ в гъзъ, ма"... Кое е най-романтичното нещо, което си казвал и правил в последно време?
Най-романтичното е, че когато колим кокошка – всеки път плачем! А с момите не говорим – подпетвам ги.

Какво трябва да се случи, за да се навиеш да запишеш нежна, лирична балада с прочувствен текст и без цинизми?
Кому е нужно това?

Какво мислиш за войната в Ирак и световното положение в момента изобщо?
Рядко мисля.

Коя е най-красивата ти мечта?
Да си имам магаренце.

Кой е най-големият ти ужас?
Вода, сапун, пешкир.

Как би предпочел да умреш?
Кърлан.

А как би предпочел да живееш?
Кърлан.

Къде виждаш Бичето след 10 години?
В гробищата.

Какво би променил в тази държава, ако имаше власт?
Затварям държавата.

За финал имаш няколко реда, в които можеш да кажеш нещо, което винаги си искал да видиш напечатано черно на бяло в няколкохиляден тираж, но до момента не си имал възможност да го направиш. Оплачи се, похвали се, рекламирай, проклaмирай, псувай... каквото искаш.
Здравейте, приятели!

НАРЪЧНИК
ЗА ПОСТИГАНЕ НА ЩАСТИЕТО

Моето занимание драги приятели, може да се класифицира в категорията на обществено полезните дейности. Силно допринасям за развитието на човечеството и намалявам броя на самоубийствата от самотност. С това последното между другото подбивам пазара на компания "Предсмъртна бележка". Изненадан съм как толкова цинична дейност, може да придобие такъв голям размах. Освен това недоумявам как компания, която зависи от изчезването на своите клиенти, може да продължава да съществува. Та аз го познавам копелето, той няма никакъв пазарен усет, но да не се отклоняваме.

Сигурен съм, че вече се питате, с какво мога да бъда полезен на обществото. Вие също можете, при това без много усилия. Нека помислим заедно. Вие сте човек с не големи интелектуални възможности, но не сте тъп, не особено красив, но харовен, имате сравнително добра фигура, но не сте Аполон, освен това сте мъж. Имате прекрасни шансове да станете общ работник или нещо също толкова престижно, освен ако не си изберете нещо благородно за вършене. В такава позиция беше и вашият скромен разказвач, до неотдавна. Работех си като помощник-смесител на варов разтвор, което преведено на нормален език означава, целодневно бъркане и носене на кофи по разни строежи, под постоянните крясъци на някакви майстори-олигофрени. С надниците които вземах, ако ми останеха някакви сили, си купувах алкохол, за да отпусна малко мускулите. Това в продължение на около година, изкара най-доброто от мен. Изтощение, досада и непоносимост към строителството и всичко свързано с него се смесиха в самоубийствени пропорции. Напуснах преди да реша да се гръмна. Ако правилно успявате да следите мисълта ми, ще схванете, че смисъла е онова, което ми убягваше.

Почти съм убеден, че повечето от вас са си задавали и по-фундаментални въпроси от този от какво е направен алкохола или с какви бикини днес е сладката съседка от третия етаж. А може би не, както и да е не се притеснявайте, аз също не си бях задавал, до момента, в който напуснах строежите. Но ето че и това се случи. Нещастието ми се допълваше и от факта, че нямах с кого да го споделя. Може би, ако имах нямаше да съм нещастен, както се и оказа впоследствие.

Време е да стана по-конкретен. Една вечер излязохме с моя приятел президента на Компания "Предсмъртна бележка", която по това време правеше първи крачки, но вече имаше "стабилна", т.е. лабилна клиентела. Циничната твар искаше да почерпи за първото спечелено в съда дело. Отидохме в един доста претенциозен и лъскав клуб. Там драги приятели, беше фантастично. Невероятни жени и прочие. В крайна сметка се спрях на една прекрасна млада дама. Когато отидох да я заговоря обаче, тя само изсумтя и ми каза да изчезвам. Не можах да повярвам, илюзиите ми разбити! Моят човек само не потупа по рамото и ми каза, че ако имам проблем мога да отида в офиса му, той лично щял да ме обслужи, противният тип.

Нека да не се занимаваме повече с него. Това което се случи онази вечер беше повратният момент, в моята житейска кариера. Не че и преди не са ми отказвали, но предвид настоящото си състояние го приех особено болезнено. Кратката равносметка на и без това не особено съдържателният ми живот показа следната картина:

- посещения по клубове с цел неангажиращ секс: неизброими
- успехи: малобройни
- процент жени, посещаващи клубове с цел неангажиращ секс: голям
- успеваемост сред красиви жени: мълк
- успеваемост сред жени с "вътрешна красота": голям

И с невъоръжено око се вижда очертаващата се тенденция. Вашият скромен разказвач успява сравнително лесно да завърже връзки с жени. Не съм някакъв смотльо, но обезпокоителен ми се стори факта, че процентът на красивите жени сред моите връзки е доста нисък, за сметка на не толкова красивите жени. Уважаеми мои, ето тук истината за пореден път прояви склонността си да се появява ненадейно. Ключът към моето бъдеще и начинът за неговото постигане, се криеше в ощастливяването на безбройните жени благословени от природата с вътрешна красота за сметка на външната. В повечето случаи тези жени остават анонимни, жертва на красотата на техните съпернички. Борбата за вниманието на мъжете е безмилостно жестока. Повечето от тези жени изпадат от класацията само при кратката поява на някое по-красиво същество. Това разбира се не значи, че те самите нямат качества. Тъкмо тук драги приятели са и техните предимства. Не особено привлекателният външен вид понякога може да е като липса на важно сетиво, страшно, но не фатално. Даже напротив, липсата се компенсира с натрупването на множество други качества. Това особено силно се проявява, когато нещата опрат до секс.

Сексът с жени с вътрешна красота е най-невероятното преживяване, което може да ви се случи. Неописуемо щастие, ода на радостта и желаното доволство, опера за постигането на абсолютното щастие. Сексът, който рядко спохожда тези жени, те изживяват пълноценно. Отдават се изцяло на своя партньор, безусловно, сякаш няма утре. На повечето от тях наистина не им се случва да повторят скоро. Можете спокойно да ми се доверите. С това се занимавам от половин година. Онова което ме държи в бизнеса и ме кара да продължавам е изразът по лицата им след секс. Истинско благоговение, искрена любов, непостижимо задоволство. Тези жени, повярвайте ми, доста трудно достигат до целта. Красивата жена няма проблем да си осигури секс. Хората по принцип са естети и оценяват външното. При красивите жени, предизвикателството е да я накараш да спи точно с теб, а не с някой от другите шестима, които са я почерпили, а защо не и с всички едновременно. Често впоследствие сексът се оказва на не чак такава висота, каквато предполага външния вид на жената. При красивите жени се измества същественото. Концентрираш се върху лова, за сметка на консумацията. Аз, уважаеми мои съм откровен консуматор, живея в консуматорско общество и не мога да хабя усилия само за опаковката на некачествен продукт. При жените с вътрешна красота няма лов макар, че понякога и на тях им е приятно да се чувстват харесвани, усетят ли, че гостите са на път да бойкотират мача предават фронта, извинете за футболно-военната лексика.

Скъпи мои, всеки от вас трябва да е наясно с дълга си към обществото. Наш граждански дълг като мъже е да спим с жените, с цел продължаване на рода. Това е вярно, но за нашите цели се нуждае от сериозна ревизия. Ето ви един кратък теоретичен наръчник. Принципно правило е: задължително да опитаме да спим с всички жени. Първо безпринципно приложение: вече знаете при кои ще успеете. В крайна сметка всеки трябва да уважава собственият си мързелив задник. Второ безпинципно приложение: основният еволюционен принцип за продължаване на рода, може спокойно да бъде заобиколен. Още от времето на Онан, секс се прави без продължение на рода. Закон за утвърждаване на успехите: никога, повтарям никога не разкривайте, основната си цел. Не бива да ги карате да мислят, че го правите от съжаление. Вие не го правите от съжаление, а от мързел или липса на възможности да сваляте по-красиви жени.

Каквото и да сте чели в книжките досега, няма по-голямо удоволствие за мъжа от предложения му секс от жена с вътрешна красота. Освен това в тъмното разликите не са толкова големи.

Ивайло Станиславов - Tataf

workshop.headoff.com

Материалното VS. Духовното
[или лоши ли са богатите]

С риск да си навлека неприязън от читателските маси в чест на нелеката позиция, с която съм се нагърбил, преди началото на Всичко друго, ще направя едно доуточнение. Всичко казано в следващите редове е авторова позиция, вълнтена с думи и примерни случки, част от които дори – действителни. Ако някоя от тях ви се стори в разрез с вашите позиции по въпроса, не бързайте да хвърляте статията през балкона. Иначе казано, не застрелвайте пощальона, за бога – не е виновен той, че вестите са лоши.

Проблемът с истината винаги е бил, че тя е някъде по средата. Но тъй като колегата е заел едно интересно пространство – по към средата, отколкото към края, иначе казано – повече към самата истина, аз ще променя малко темата, а именно: Когато се говори за материалния и духовния свят, трябва да се знае, че всеки човек приема тези две неща по различен начин, един вид ги персонализира. Колкото по-рано се направи разграничение между двете позиции – толкова по-добре. Духовното, като разбиране, е твърде абстрактно понятие. Ако питате двама души, какво влагат в тази дума, убеден съм, че мненията им ще се препокрият едва на 40%. Виж за материалното нещата не стоят точно така.

Какво според мен означава "духовно"? Едно от лицата му е следното – да обичаш или уважаваш някой, който е различен от другите, да работиш в чест на идея, от която получаваш вътрешно удовлетворение – било то при никакви финансови покрития. Духовно е също да преследваш идеалите си, каквото и да ти струва това, въпреки че всички останали ги смятат за абсурдни. Духовно е да вярваш в себе си – а дали ще вярваш в нещо друго си е твърде личен въпрос. *Защото идеални хора няма – има идеални намерения.* Романтизмът също е част от духовната постройка на човека. Бих твърдял, че това по своему е един начин на мислене. Колегата Snake подхвана един много интересен въпрос относно "серенадата" и "чукането". Убеден съм, че всички ще предпочетете второто – няма нищо лошо в това, дори е похвално. Аз бих предпочел варианта първо да предразположа жената до мен по начин, който би ѝ харесал – дали ще бъде Вечеря на свещи, любовна музика на Бах или скъпо шампанско е просто въпрос на такт. Едва тогава идва момента с чукането, което ще ѝ държи топло дълго време, но замълчи сърце. И каква стана тя – с един куршум – два заека.

Сашо говореше и за манталитета на човека. Тук водата става твърде дълбока за онези, които не умеят да плуват. Материалните (богатите) "пичове", както ще ги наричаме отсега, имат един твърде забележим проблем – "неебателни" са към всичко и към всеки. Подчертавам, че тук също не намирам нищо лошо, но ако става въпрос за човешки взаимоотношения – става фатално за всяко приятелство. А и не можете да ме убедите, че ако някое дете е израснало прекадоволено от всичко – то ще има правилни ценности. Няма начин. Знаеш ли приятелю, какво разбрах от живота - очаквай да чуеш най-голямата истина за света, не от най-мъдрия професор или учен – Не. Ще чуеш най-красивите думи за света от онзи човек, който има само риза на гърба си и спи по уличните пейки. За този човек, освен духовното в себе си и вързопа свит на четири, не съществува нищо друго. И знаеш ли защо казаното от него може да те вцепени с истинността си? Защото има запазена ценностна система. Би било нелепо да сравнявам богатите и бедните хора. Разделението на личностите отдавна не се обусловя по този начин – прекалено много неизвестни има в това сравнение, за да бъде то вярно. Всичко зависи от това как живее самия човек и какво, и доколко оценява сам стойността на парите. Не виждам никаква пречка човек да може едновременно хем да бъде богат и доволен от живота си, хем да бъде в хармония със себе си. Двете неща много рядко се препокриват, но хипотетично явно е възможно. Всеки си има и добри и лоши страни – мога да ти дам хиляди примери за това, как някой богаташ дава всеки месец пари в дом за сираци, или пък как някой свещеник краде от подаянията за църквата, след което ходи в публични домове. Живеем в абсурден свят. Изборът зависи само от теб. Затова и казах, че сравнение не може да има. А колкото до лицемерието, мога да кажа само, че то е по-скоро черта на характера, отколкото придобито в последствие качество. Добре е, човек да отбира от история – това е факт, както е факт че "тези, които не помнят уроците ѝ, са обречени да ги повторят", но от друга страна историята е просто една статистика и не винаги е добър съветник за бъдещи дела. Още повече, когато се държи като продажна кучка, която всеки оправя или преправя, както му скимне.

Не ме разбирайте погрешно – аз не съм сто процентов последовател на духовното лоби. Но със зъби и нокти бих бранил тезата, че тя е по-важна от материализма, въпреки че примерът за "ризата" и "фабриката" на колегата върши добра работа. От друга страна смятам, че хиперболизацията в неговия случай не е в особен интерес на твърдението, че материалното е винаги за предпочитане. Мисля, че е крайно време да се замислим не само за "Материалното" като такова, а и за последствията от него. Лично според мен, ако се прекали достатъчно – то много лесно може да се превърне в болест, която трудно се излекува. Лесно се свиква да се живее в голяма къща – но трудно се отвиква от нея.

В "Ана Каренина" има добър пример. Главната героиня, която е най-духовният персонаж в цялата книга в краят се самоубива – нещо, което е в разколен разрез с идеалите ѝ дотогава. От другата страна най-атеистичният (невярващ в нищо) герой – Левин се превръща в най – одухотворената личност. Не случайно този парадокс е описан от Толстой – в живота се получава по същия начин – в живота винаги има водовъртежи, а водовъртежите изграждат личността. А дали имате себе си като духовен и материален човек, няма никакво значение нито за мен, нито за останалите около вас, стига да знаете какво искате от живота и какъв път избирате, за да го постигнете.

Има много начини човек да пребори вътрешните си конфликти. Материалните пичове според мен, отдавна са се отказали от тази битка, понеже знаят, че с пари всичко може да се постигне. Кажете ми, в такъв случай, колко лева трябва да дам, за да се превърна на човек, който оценява живота не като даденост, а като дар. Колко пари трябва да дам, за да започна да се възприемам като най-важната личност на планетата и колко пари ще ми Вземат, за да ми присадят душа? И за каква материалност си говорим, когато никой от вас не може да ми посочи нито един човек, който напълно може да се нарече с мръсната дума "материалист". Наистина вярвам, че е така; и то не от наивност, а от вяра в човека – защото рано или късно всеки намира себе си! Вярвам в това.

Dimensin

Да, знам че формулирана по подобен начин темата на настоящето противопоставяне предизвиква леко недоумение. В края на краищата материалното и духовното са двете страни на една и съща монета, ин-а и ян-а на собственото ни битие. Неща, които не би трябвало да възправяме едно срещу друго, освен в някой яростен религиозен трактат, който да те убеждава да отречеш плътта си, да ядеш трева и да се биеш с камшик три пъти дневно, за да можеш да отидеш в Рая. В настоящето есе се визира по-скоро тоталното лицемерие, обхванало сериозна маса от сънародниците ни, които с Исусов плам отричат Сатанинските материални изкушения. И за да бъда съвсем конкретен в позицията си ще направя рязък завой, за да заобиколя със свистене на гуми любимите си сексистки анализи и с усилие ще се въздържа от пренасянето на този дуел в любовната сфера, където "материалното Vs. духовното" може да бъде възприето като "платоническата Vs. плътската любов" и респективно "е ли писането на любовни писма и пеенето на серенади по-удовлетворяващо от едно здраво чукане". Този път социалните ми стрели ще бъдат насочени единствено и само в отколешното слабо място на българина, а именно – в портфейла му. Както и в начина по-който съдържанието на този кожен аксесоар влияе директно върху манталитета му.

Факт е, че положението в страната ни е трагично. Факт е също така, че за болезнено много хора тройката кебапчета с гарнитура от лютеница, сервирани в хепи ауъра на кварталната кръчма с 30% намаление, са лукс, който могат да си позволят само в петък. Факт е и неприкритата омраза, с която последните гледат на всеки добре облечен индивид, който, приседнал на някоя от съседните маси си поръчва голямо уиски за шест лева. И, да знам, факт е, че няма прецедент в световната история при който бедните и богатите да са изпитвали пламенна любов помежду си, а на всичкото отгоре у нас практически липсва уравновесяващата средна класа, която да се възправя между тези два полюса на материалното положение и да поема част от прехвърчащите между тях искри. Проблемът е, че при подобни нива на драстична бедност хората по света теглят една цветиста псувня, да награбват мотиката си и оптват някоя революционна реч пред наличните си съседи, за да могат после всички вкупом да отидат да проверят дали главите на тези, дето им препоръчват да ядат пасти, като нямат хляб са прикачени достатъчно здрави към телата им. Пословичната пасивност на българина обаче не предполага към подобна революционна дейност. В края на краищата много по-лесният път води към директното отричане на материалното благосъстояние, като нещо *недостойно*. И така стигаме до вече споменатото лицемерие. До момента, когато някакви спонтанно измислени духовни ценности, заместват с различна степен на успеваемост острата липса на пари. Стена, отвъд която биват поставяни онези неприятни гадове с уискитата от по шест лева, които с неприязнено суптене биват определяни като "гъзари, мама им дееба богаташка". Ние, бедните, сме правилните пичове в края на краищата. И сме правилни, 'щото не са ни замъглени съзнанията от бляската на златото, не за друго. К'во кат немаме кинти?! Важното е, че сме... ми да речем сме гостоприемни. Освен това... а, да – почитаме семейните устои. И ходим на църква почти сека неделя, да не забравяме...

Вземете сега гореописаната въображаема стена от духовни ценности и я оставете да се разраства на спокойствие в рамките на векове, през които – по злощастно стечение на историческите обстоятелства – в родната ни България *богатите* винаги са били от *лошите*. Византийски мекерета, турци, не-особено-родолюбиви чорбаджии, комунисти, мутри, седесари, царски хора... Няколко стотин години по-късно въображаемата ни стена се превръща в монументална конструкция, един от малкото непоклатими устои на обществото ни. Ето така се ражда тук разисканото противопоставяне.

Знам, че властимащите в България по начало са предимно шибани измекяри, пред които Капоне изглежда непорочен като Дева Мария. И на мен ми е гадно от тази работа. Това обаче е поредният аспект на криворазбраната цивилизация, в която на всички ни са отредени неприятно трагикомични роли. Просто по света хората първо забогатяват и едва след като навъртят милионите обръщат поглед към Властта, за да могат да поуправляват малко. И – това ти се струва странно, нали – да потворят малко добро, да помогнат на хората. Когато си богат, когато финансовата страна на живота ти е акуратно задраскана от списъка с наболелите ти проблеми не ти остава нищо друго освен да работиш за потенциалното обезсмъртяване на името си. Или пък да правиш разни хубави работи, просто защото е гот, пък и народът те гледат с благоговение. Ху гивс а фак, в края на краищата. Важното е, че наистина богатите хора, освен в редки патологични случаи, използват властта си така, че на теб, на мен, на сираците, китовете и сомалийците им става мъничко по-добре. У нас, разбира се, нещата са обърнати и към управляващи постове се стремят главно хора, на които много им се яде черен хайвер и им се кара мерцедес, ама не могат да си го позволят. Почтените богаташи пък, които по начало си карат мерцедеси и вече им се повръща от черен хайвер [да, колкото и да не ти се вярва има и такива, но ти така и не си ги виждал в медиите, просто защото...], изобщо нямат и желание да се докосват до властта, за да не се омърсят. Защото властта у нас вече е нещо мръсно. Но това е друга тема. Въпросът е, че тези неприятни исторически реалии са издигнали онази неприятна стена, разделяща от край време българите на добри и лоши. На духовно и на материално богати. Стена, от другата страна, на която – сравнението с Берлинската такава е напълно уместно – е почти невъзможно да преминеш. А *богатите* не са духовно ограничени гадове. Наистина. Ние сме си ги направили такива. Защото дори и лошите ни политици са били закърмени със същите приказки за *лоши* чорбаджии и *добри* бедняци, дето са ти ги чели и на теб. Както неедноократно казах – Въпрос на манталитет.

Иначе богатите наистина не са лоши, повярвай ми. Може да не им пука особено много конкретно за теб, но ако попаднеш в ползрението им по причина различна от "абре келеш, ти чий го дириш в леглото при жена ми бре?!" шансът да видиш някаква реална полза от тях – като отделен индивид и като член на обществото, е съвсем реална. Наистина, човекът, който дарява едната от двете си ризи на първия срещнат прави много по-голяма жертва и е много по достоен за уважение и *духовно* възвишен от богатия копелдак, който ти дава цяла текстилна фабрика и после отива да се топне в джакузито при манекенките. Но все пак, кажи ми честно без да се криеш зад онази лицемерно-духовна стена, ти лично какво би предпочел да получиш? Риза или фабрика? А?

Snake

workshop.headoff.com

Дявол на доброто
[Daredevil]

Жанр: комиксов екшън
Участниците: Бен Афлек, Колин Феръл, Майкъл Кларк Дънкън, Дженифър Гарнър, Джо Пантолиано
Режисьор и сценарист: Марк Стивън Джонсън (*Саймън Бърч, Сърдити Старчета*)
Оператор: Ериксен Кор (*Бързи и яростни, Разплата*)
Музика: Греъм Ревъл (*Титан А.Е, Тумб Рейдър, Червената планета, Косвени жертви*)
Официален сайт: http://www.daredevilmovie.com/

Историята: Мат Мърдок е симпатично зубърче с високи житейски идеали. Един прекрасен ден установява, че баща му работи като бияч на местния мафиотски бос, депресира се и без да иска предизвиква инцидент с радиоактивни отпадъци, при който ослепява. Със загубата на зрението му обаче идва и рязък напредък на останалите му налични сетива, така че пичът може да те пребие с бялото си бастунче преди да си успял да си отвориш устата и да кажеш "Ама тоя е сляп, бре!". Двадесетина години по-късно нашият човек вече се изживява като супер герой и вечер громи с подръчни средства престъпниците, които през деня не е успял да вкара зад решетките докато адвокатствува в съдебната зала.

Похвалите:
Режисьорът Марк Джонсън, за когото бях сигурен, че никога няма да заснеме нещо различно от лигава комедийка, успя да ме приковe към стола с един толкова безкомпромисен като хореография и толкова добре заснет екшън, че започнах сериозно да се замислям какво точно трябва да ни покажат в новите *Матрици* (освен Моника Белучи), за да надскочат тази толкова високо издигната летва. Но екшънът далеч не е всичко. *Деърдевъл* (разпространяван у нас като *Дявол на доброто*, но нещо просто не мога да си изкривя клавиатурата да го напиша) се оказва най-добрата игрална адаптация на комикс от първите Батмани насам. На шареният и крайно анимационен свят на миналогодишния касов шампион *Спайдърмен* е противопоставена мрачна готическа визия и безмилостно насилие. Факт е че в първоначалния си вариант (който, дай боже, ще видим на ДВД) филмът е бил оценен като неподходящ за лица под 18 години и след натиск от страна на продуцентите някои от най-бруталните голи сцени и кръвища са били изрязани, за да не се изгуби тийн аудиторията. Но дори и в цензурирания си вид *Деърдевъл* влиза в изненадващ разрез с повечето канони на комиксовото кино и самата дефиниция за супер герой. Още в откриващата сцена нашият пич върви като прасе, овесил се на кръста на една катедрала (сцена, за която Тим Бъртън сигурно би продал и баба си, прочее), първата му битка приключва с плюене на избити зъби, а първата му голяма любов приключва доста трагично. Как да не харесаш такъв филм? В добавка имаме силен саундтрак и наистина добър каст, който дори успява да демонстрира и актьорска игра в паузите между клютека. Специални акламации за болезнено сексапилната Дженифър Гарнър и емблематичния ирландски злодей на Колин Феръл, който успява да фокусира цялото зрителско внимание върху скромната си персона при всяка своя поява на екрана.

Критиките:
Знам, че при подобни продукции е израз на лошо възпитание да коментираш луфтовете из сюжете, защото щом приемаме за даденост, че сляп човек може да счупва от бой лошите като същи Нио няма да седенем да издребняваме за това как точно трето-разреден адвокат успява да поддържа крайно скъпото си на вид супергероично убежище. Трябва да си пределно наясно, че – колкото и очарователно мрачен да е *Деърдевъл* – в основата си сюжетът ще е доволно тъп, краят ще е отворен за продължение, лошите ще бъдат наказани и ендът ще е сравнително хепи. Лично аз се подразних единствено от гениално замислената и отвратително изпълнена сцена, в която Мат трябваше да "види" възлюбената си Електра под дъжда. Е, как точно й се видяха красивите очи и всяка извивчица от съвършената й физика някой ще ми обясни ли? Тази сцена щеше да е едно от най-красивите неща, които са се появявали в киното изобщо, ако не беше така осрана.

Факти:
Преди Колин Феръл за ролята на Булзай са били спрягани Ед Нортън, Гай Пиърс, Мат Деймън и Вин Дийзъл.
Небезизвестният на комиксовите фенове Стан Лий, който е сред създателите и на *Деърдевъл* се появява за малко във филма като дядката с вестника, който малкият Мат спира да не пресече улицата.
В комиксите Кингпин е бял, но след няколко тотално плачевни кастинга за ролята авторите на филма решили, че в края на краищата Майкъл Кларк Дънкън е техният човек
Въпреки, че Спайдърмен и Деърдевъл съжителстват в една и съща комиксова среда, а тук появяващият се журналист Бен Юрик (Джо Пантолиано) е колега на Питър Паркър в "Дейли бъгъл," двамата супер герои никога няма да пресекат пътищата си на голям екран, а всички паралели между тях ще бъдат заличени, защото правата за Паяка и Лудата глава са закупени от различни компании.
Във филма е имало една сюжетна линия с рапъра Кулио, която е била изцяло изрязана. Въпреки това Кулио се появява в някои от трейлърите

Змийски откровения: В Щатите този филм не се прие особено добре, защото им бил твърде мрачен на американците. Тук също не вярвам да се превърне в хит, защото на българина просто му липсва цялата онази комиксова култура, с която са закърмени хората на запад, а е изключително важно този филм да се възприема в контекста на кутийките със статични картинки и балончетата с реплики. Лично за мен пък *Деърдевъл* е най-добрия комерсиален филм за 2003 година, дис фар.

Оценка: 8,5/10

Соларис [Solaris]

Да филмираш съзецателния и философски роман на Лем не е особено лека задача (питайте иначе гениалния Тарковски, който така и не успя да ме удържи буден навремето) и при все огромното си уважение към Стивън Соденбърг не възлагах особени надежди на този филм. Пък той взе че ми хареса, да му се неначуди човек. Сюжетът не следва особено плътно книгата, но това някак си не дразни. Джордж Клуни, който тук удивително много прилича на Бойко Борисов, успява да изнесе на гърба си по-голямата част от продукцията, а там където актьорските му таланти не достигат Соденбърг удря едно рамо с уникалния си визуален стил. И то какво рамо. Соларис е стъписващо красив и съзерцателен филм. Факт е, че трябва да си в съответното настроение, за да можеш да оцениш пълноценно историята на психолог на средна възраст, който среща точно копие на мъртвата си съпруга благодарение на тайнствено космическо явление. Факт е също така, че Соларис е първият филм от *Гатака* насам, в който думата "фантастика" в графата "жанр" не предполага към многомилионни компютърни ефекти. В края на кращата този, както и едноименната книга, си остава произведение за ценители.

Оценка: 9/10

28 дни по-късно [28 days later]

Новият филм на славния английски режисьор Дани Бойл. Пак по текст на Алекс Гарлан. Само дето този път наместо идилични тропически пейзажи и мазната усмивка на Леонардо ДиКаприо се радваме на пост апокалиптични пейзажи и озверели зомбита, появили се в следствие на изтърван от някакви секретни лаборатории вирус. Очаровително откъдето и да го погледнеш. Освен на едно от най-интересно въведените заглавия в историята на киното *28 дни по-късно* се радва на тотално отсъствие на известни актьори, пълна липса на научна обоснованост на случващото се (никой не ти обяснява с лекторски патос какъв точно е страховитият вирус, както се случва обикновено в подобни филми; хората просто се зомбирт от него и точка по въпроса) и толкова нисък бюджет, че и при двата визуални ефекта, които се мяркат на екран е добре да отклониш поглед от учтивост. Историята проследява пътешествието на няколко оцелели по случайност индивиди към потенциалната сигурност на едно военно укрепление. Цялостното усещане е, че мистър Гарлан е преписвал много надлежно от *Сблъсък* на Стивън Кинг, но по някое време пак го избива на неговите си социални метафори и леко заебава апокалиптичните внушения. Моралните послания за човечеството, което си е зло по принцип и няма нужда от никакъв вирус, за да озверее и да твори мизерии спокойно можеха да ми ги спестят, но като цяло филмът е доста забавен алтернативен хорър, а музиката му е повече от прекрасна. Обърни специално внимание на момента, в който главният герой постепенно започва да осъзнава, че в Лондон не е останал пукнат човек, а нежният пианов мотив прелива в тежък китарен реквием на хорската гибел.

Оценка: 7/10

Ледена епоха [Ice Age]

Първият проблем на това иначе доста свежо филмче е, че пристига на голям екран у нас с престъпно закъснение и е твърде вероятно – запален от културния трейлър с катерицата и жълъда – вече да си го изгледал на някой не особено легален носител. Вторият е досадната родна традиция всички филми, характеризирани като детски, да бъдат надлежно дублирани. Нищо против Христо Мутафчиев и Николай Урумов, но аз лично искам да си слушам Денис Лиъри, Джон Легуизмо и Горан Вишнич зад микрофоните на анимационните зверчета, така че просто нямаше нужда.

Иначе *Ледена епоха* разказва за приключенията на мрачен мамут, откровено малоумен ленивец и саблезъб тигър с подмолни цели, които се опитват да отнесат едно изгубено човешко бебе при съплеменниците му. Закономерните сравнения с *Шрек*, който все още си остава еталон за качествена компютърна анимация определено не са в полза на ледниковия екшън, както на ниво сценарий, така и чисто визуално, което в никакъв случай не значи, че *Ледена епоха* е лош филм. Никак даже. Наместо да се целят във висините от Фокс са направили елегантна крачка назад – анимацията им е по-първична, по-директна, по-малко иронична и доста по-детска. Тя носи в себе си нещо от онази неподправена веселост, която навремето ни караше да се търкаляме по пода от смях, докато гледахме Том и Джери.

Оценка: 7/10

Шанхайски рицари [Shanghai Knights]

Типичният филм с Джаки Чан, който предлага много блестящо хореографирани схватки, елементарен, но поучително човеколюбив сюжет, в който лошите са тотални гадове и биват наказани по много категоричен начин и заразително глуповат хумор, който очарова с наивитета си. *Шанхайски рицари* явяващ се повече от приличното продължение на *Шанхайско пладне*, не е изключение от правилото, така че ако досега не си харесвал кино-изявите на Чан няма точно това да е продукцията, която да те накара да ги заобичаш. Ако обаче, подобно на мен, харесваш дребничкия екшън герой с неизменната заразителна усмивка, ще останеш повече от доволен. Още повече, че визията е съвсем прилична, благодарение на сравнително високия бюджет, музиката е свежа, а колаборацията на Чан с Оуен Уилсън е с пъти по-добра от часпиковите брътовлевения на Крис Такър. Много съм доволен, наистина. Този филм ми напомни нещата, на които се радвах в крехка детска възраст и съм повече от щастлив, че все още не съм ги надраснал.

Оценка: 6/10

workshop.headoff.com

Специален доклад [Minority Report]

Вече ти го хвалих предостатъчно. Филм, който би могъл да се превърне в еталон за антиутопичен сай фай и да застане в списъка с мрачните фантастични шедьоври рамо до рамо с Блейдранър, ако Спилбърг не се беше олял пак из неговите си човеколюбиво оптимистични внушения.
[VHS/DVD]

Царството на огъня [Reign Of Fire]

Идеята за пост апокалиптичен екшън с дракони принципно хич не е лоша, но очевидно с парите от заплатата на сценариста и бюджета за специалните ефекти са били закупени анаболни стероиди за Матю Макконъхи, защото единственото наистина качествено нещо в този филм е неприлично едрата му мускулатура.
[VHS/DVD]

Хари Потър и стаята на тайните [Harry Potter And The Chamber Of Secrets]

Значително по-добър от първата серия *Стаята на тайните* се размина на една боя с някои доста хорър внушения, но в крайна сметка успява да остане услужливо детски. Повечето от визуалните му достойнства обаче се губят на телевизионния екран, такаче VHS/DVD-форматът е подходящ единствено за колекционерски настроените Потър-ултраси.
[VHS/DVD]

Експресно фото [One Hour Photo]

Прекрасен трилър, който по неясни причини се размина с големия екран и се появява директно на видео. Като бонус идва резкия актьорски завой в правилната посока на абонирания за лигави романтични комедии Робин Уилямс.
[VHS]

Самоличността на Борн [Born Identity]

Стилен екшън-трилър с глуповат финал, който сравнително успешно се опитва да превърне Мат Деймън в екшън звезда. Лошо няма.
[VHS/DVD]

Достатъчно [Enough]

Холивудска трактовка на темата за домашното насилие. Дженифър Лопес разполага с едър задник, мила дъщеричка и зъл мъж с афинитет към изневерите и боя. Бившата мила съпруга разучава набор от бойни техники и нашоква канчето на мъжа си. Приятно гледане.
[VHS/DVD]

Аз съм Сам [I Am Sam]

Шон Пен се подлага на любимия на цялата актьорска гилдия изпит за талантливост, състоящ се в изиграването на идиот. Явно го е минал, съдейки по миналогодишната оскарова номинация за ролята му на ментално изостанал пич с добро сърце. Самият филм е топъл, тъжен, човешки и безобразно муден.
[VHS/DVD]

Кино-загадката:

Верният отговор на въпроса кои са четирите филма на Том Хенкс, продуцирани от Спилбърг е следният:

Joe Versus The Volcano (1990)
The Money Pit (1986)
Saving Private Ryan (1998)
Catch Me If You Can (2002)

Победителите от този месец са [прочее пишете си имената, да не ви представям само по мейли]:

th3_sph3r3@yahoo.com печели **Футуристичен на вид ръчен часовник** от *Treasure Planet*

lurker@gbg.bg печели **Пътническа чанта на PanAm** от *Catch Me If You Can*

cali@abv.bg печели **Тениска** от *Jungle Book 2*

На печелившите – честито, дето се вика. Обадете се на редакционните ни телефони за информация как да си получите дарове-те.

Новият въпрос от съвместната ни игра със **Sunny Films** е:
Какво е заглавието на първия филм с Джаки Чан. Ако го спелувате на китайски ще бъде бонус :)
Както обикновено първите трима отговорили ще получат по нещо хубаво.

И понеже сте ми силно симпатични този път ще има и допълнително въпросче, отговорилият от който ще получи подарък от **Alexandra films**. А именно:
Кой е в действителност операторът на Соларис? Защото това дето го пише в надписите е псевдоним.
Отговорите си изпращайте на: **snake@netbg.com**

Snake

Музика
Нови албуми

Apocalyptica
Reflections

Апокалиптика са ми болезнено любими и фактът, че всеки техен следващ албум е небивал прогрес спрямо предишния ме изпълва с телешки възторг. В *Reflections* виолончелните герои вече са трио и са решили да разнообразят саунда си с клавири и ударни (при това ударни от класа – за три от песните гост зад тупаните е легендарният барабанист от **Слейър** Дейв Ломбардо), клавири, цигулки и дори някой и друг тромпет. А музиката... ех, музиката им е толкова красива, мащабна и всеобхватна, толкова агресивна и лирична, че направо не можеш да повярваш, че това са същите онези пичове, които навремето просто искаха да покажат възможностите на виолончелата си и свиреха кавъри на **Металика**. Остава ми единствено да ти завиша общата култура, като те просветля, че финалното парче *Epilogue (Relief)* е писано за сценичната версия на "Престъпление и наказание" на Ф.Достоевски. Мдам, гиганти.

Cradle 2 The Grave
Original Soundtrack

DMX очевидно иска да си извоюва титлата на най-големия екшън герой в рап средите. След като разгроми лошите в компанията на Стивън Сегал в *Открити рани* сега мистър Бърл "DMX" Симънс подпомага Джет Ли в актуалния хит *Cradle 2 The Grave*. Междувременно продуцира и саундтрака към него и дори се включва с четири песни в озвучаването на клюпека. Албумът е повече от приличен и включва още парчета на **Клипс**, **Фет Джо, М.О.Р**, адски актуалния в момента рапър **50 сент** и прочее светила на черната сцена. Специално внимание заслужават песните *Go To Sleep*, в която **DMX** е вокално подпомогнат от **Еминем** и **Оуби Трайс** и бонус тракът *Getting Down*, с който Симънс представя най-обещаващите звезди на собствения му лейбъл Bloodline Records.

Emerald
A Tribute To The Wild One

Поредната компилация с кавъри във вече безкрайната поредица трибюти, взима на прицел легендарните **Тин Лизи**. Да претворят със съвременни средства рок хитовете им са се заели някои от емблематичните имена на хеви метъл сцената в момента – **Skyclad**, **Anthrax**, **Primal Fear**, **Running Wild**, **Pretty Maids**, **Six Feat Under**, **Therion**, **Godgory** и прочее симпатяги. Освен неподправена радост да чуеш кавър на седемдесетарско рокче, сътворен от блек-извергите от **Годгори,** подобна компилация несъмнено е крайно подходяща за общата ти култура, защото в общи линии показва нагледно развитието на тежкия рок в последните тридесетина години. Единствения сериозен минус на този трибют идва от факта, че от петнадесетте налични песни едва четири са записани специално за *Emerald* и ако се интересуваш от рок сцената шансът вече да си чувал останалите 11 е повече от реален.

Lacrimosa
Echos

Според доста хора именно **Лакримоза** са основателите на готика (което не е съвсем вярно, защото тази титла се пада на **Перъдайз Лост**, ама важно е общественото мнение), а когато си основател на нещо можеш да си правиш с него каквото си искаш. Включително и да изневериш на любимите на всинците ни режещи китари и да прегърнеш страстно класическата музика. Echos е нежен и лиричен до безобразие, хладен и атмосферен, красив с онази нечовешка, безсмъртна прелест, която може да бъде открита единствено отвъд океана на сълзите. И въпреки че идеалът ми за готик албум все още си остав *Velvet Darkness They Fear* на **Theatre Of Tragedy** не мога да не подгъна коляно пред гения на Тило Волф и Ан Нурми.

50 Cent
Get Rich Or Die Tryin'

3 милиона продадени копия за десет дни не са шега работа и шансът **Къртис "50 сент" Джексън** да се превърне в бестселинг хип-хоп изпълнителя на годината (след **Еминем**, разбира се, но то си е малко нетактично да продаваш повече от собствения си продуцент) е повече от основателен. Има защо. *Get Rich Or Die Tryin'* ще донесе неподправено удоволствие на всички фенове на жанра, защото дори да осатавим настрана перфектния саунд и професионалото продуцентство песните на Къртис звучат болезнено истински. Поредно доказателство на старата теория, че за да правиш качествен гангста рап първото условие е да си гангста. Второто вече е талантът. Чу ли, Мишо?

Sinner
There Will Be Execution

Едно си **Синър** знаят, едно си баят, милинките. Винаги съм уважавал емблематичния им вокал Мат Синър, който остава една от културните фигури в историята на хеви метъла, харесвах и ранните албуми на **Синър** от осемдесетте, но от тогава минаха двадесетина години все пак. Проблемът е, че Мат и компания или си нямат календар на стената в студиото или си имат, но са решили да го игнорират категорично и да си записват все същия праволинеен и клиширано мелодичен хеви метъл докато смъртта ги раздели. Няма лошо. Но пък аз не съм длъжен да го харесвам, нали?

Gareth Gates
What My Heart Wants To Say

Британски поп. Лигав до безобразие. Изпълняван от **Гарет Гейтс**, 19 годишен пикльо, който с гордост заявява, че основните му музикални влияния идват от **Бритни Спиърс** и **Роби Уилямс**. Отврат, и аз това казвам. Но пък *What My Heart Wants To Say* е крайно ценно попълнение към колекцията ти, ако смяташ да каниш потенциално гадже вкъщи и имаш нужда от лиричен фон за романтичното ви прекарване, ах ти долни свалячо.

Snake

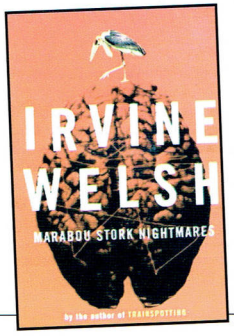
worktshop.headoff.com

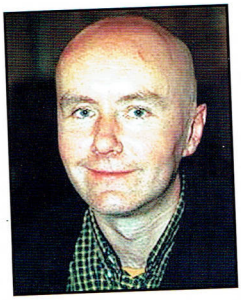
Ървин Уелш

"Съжалявам, че съм толкова мързелива путка" споделя култовият шотландски автор Ървин Уелш от заглавната страница на официалния си сайт [www.irvinewelsh.net], оправдавайки се за безкрайно редкия ъпдейт. Самият сайт представлява толкова очарователен хаос от отвратителен дизайн, лоша цветова гама и хаотични текстове, че докато го разглеждах установих, че спретнатите биографични материали, които си бях подготвил за основа на тази статия просто няма да ми свършат работа. Защото самият Ървин най-вероятно би се обидил адски много, ако го представя в подредена серия от години и факти. Той е твърде емблематична фигура, за да се опитвам да го натикам в утвърдените правила и норми на журналистиката. Така че не ми оставаше нищо друго освен – неприкрито обожание – да поразхвърлям малко книжната страничка на този брой.

Ървин Уелш

е роден в Шотландия както би трябвало вече да знаеш, ако си чел внимателно текста до тук. През 61 година. В Единбург. *"Израстнал съм в северозападен единбургски квартал, който беше в непосредствена близост до един катун. Имам чувството, че крайните квартали в Единбург винаги са до катуни. Ебали го що е така. Сигурно 'щото е евтино и гадно, пък и по този начин държат всички отрепки далеч от самия град"*. Така че





просто не се учудвай защо не разбираш много от писанията на Ървин [ако си тръгнал да ги четеш в оригинал, де]. Никой нормален човек не би могъл да разбере шотландски с цигански заемки. Той самия не си го разбира, понякога и за това мрази да си препрочете нещата. Но това просто си е неговият

език

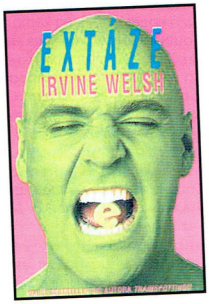
Прочее по цял свят произведенията на Уелш вече могат да бъдат открити на щанда "шотландска литература" в съседство с Уолтър Скот и Робърт Бърнс и на равни интервали от време литературните критици правят подробни анализи на жаргона в неговите романи. Ървин не се сърди. Всъщност не му пука особено. Но след като произведенията му са преведени на повече от 33 езика нещата започват да стават леко сложнички. *"Обажда ми се някакъв пич и ме пита какво значи "A bairns airm wie an eerle" и аз трябва да му обясня, че съм се опитал да опиша нечия ерекция. Преди време като ходихме до Америка с няколко аверчета и ни гащи някакъв Ню Йоркски журналист. И трябваше да си говоря на един език с него и на друг език с аверите. Сложничко е при положение, че бях пиян като гъз."*

Но Уелш вече е световноизвестен така или иначе и може да си позволи да си говори на каквито езици му скимне. След като с написването на "Трейнспотинг" промени популярната литература завинаги, а едноименния филм на Дани Бойл окончателно изстреля името му в околоземна орбита циганско-шотландския му изведнъж се превърна в култ. Стана модерно да наричаш футбола "fitba" и половото сношение "getting yer hole". Да, стигнехме и до

Цинизмите

Каквото и да си говорим голяма част от популярността на Ървин се дължи именно на цветистия език в книгата му. Много критици отбелязват, че преексплоатирането на псувните редуцира ефекта, който последните биха имали, ако се употребяваха рядко, но на място. Майтапът е, че мистър Уелш е напълно съгласен с тях. *"Аз се имам за човек, който е противник на псуването. Аз рядко говоря и пиша псувни. Значението на думите се изменя с употребата ум. Така например ако кажа "Денят е шибано прекрасен" аз просто подчертавам колко е хубаво времето всъщност. Или пък "Снощи се напих като путка". Ми то си е показател за степен, като "много". В нашия край би било крайно неприлично да употребиш думата "путка" за назоваване на женски гениталии."*

Нашият край, разбира се. Никога не трябва да забравяме откъде точно произхожда Ървин. Всеки ред от неговите книги би трябвало да се разглежда през призмата на



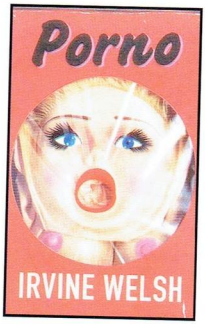
гадното предградие до катуна. *"Знаете ли, на хората от средната класа им е крайно трудно да разберат работническата класа. Няма начин да разберете колко нормално, колко ежедневно е да си способен да виждаш един друг свят и да*

не можеш да го достигнеш. Работническата класа вижда, че са й отказани образователните и социални инструменти, за да се измъкне от капана на своята бедност. И хората от нея всъщност няма смисъл да си поставят бъдещи цели, защото знаят, че ще бъдат разочаровани в опитите си да ги достигнат, че няма да успеят. Това си е нормално състояние-
гневът и разочарованието."

На някои хора им е трудно да приемат тези неща, но Уелш е летописец на същата тази работническа класа. И човек трябва да разбере това, за да разбере, че шотландския писател не подтиква към насилие и наркомания. Не кара боят и друсането да изглеждат култови, за да накара и теб да се друсаш и биеш, с цел да станеш култов и ти. Боят и наркотиците просто са част от реалността на Ървин. А героите му са – ех, тази паразитна думичка – култови, просто защото нищо друго не им е останало освен непукизма, мръсния език и саморазрушението. *"Искаме да се чувстваме хипер-живи и колкото по-гротескни, анимационни ако щеш, можем да направим животите си – толкова по-добре. Светът в който живеем е станал твърде сигурно място и става все по-трудно да съгрешиш истински. Но желанието да съгрешиш си остава. Много хора успяват да се приспособят, но си има и такива, които са си съгрешителни по природа – като Брус Уилис, да речем – и те си играят по свои собствени правила. Но дори и те се подчиняват на някакви обществени норми. И днес на реалните "съгрешителни" хора не им остава нищо друго освен да бъдат по-брутално антисоциални от когато и да било. Опитваме се да се докопаме до ултимативната простотия и въпреки това сме неспособни да победим баналността на реалния живот и дори самата борба става баналност. Моите герои се друсат, за да се опитат да изкопаят съкровището на собствения си дух изпод руините на конформизкма."*

Сложно звучи, а. Човек би казал, че пичът не е бил особено в час докато е приказвал тези неща, но реалният факт е, че горната извадка е от интервю, което Уелш е давал в неприлично трезво състояние. Интервюиращият Сали Винсънт от "Гардиън" е бил изумен, когато Ървин отказал предложената му биричка по време на диалога. *"Уелш е адско балансиран"* спомня си журналистът *"Той не иска да пие "една биричка". Той е от типа хора, който отиват в кръчмата и пият много бирички, след това отиват в клуба и пият още и накрая се надрусват, за да се омажат тотално. И продължава така понякога с дни, докато не се обезобрази съвсем. После почива и се възстановява. Той гуляе или се въздържа. Ето това е баланс. Ървин не е човек, който ще излезе за няколко питиета и на другия ден ще отиде на работа с махмурлук. Той е човек, който иска*
всичко или нищо."

Ървин също така е човек, който цял живот си е губил времето. Сега пише и открива, че всъщност нищо не е било изгубено. Всяко хубаво нещо, което някога е направил, както и всяка простотия, сега са материал за книги. Уелш е човек, който, вървейки по пътя на самоунищожението по някое време с изненада е установил, че всъщност е постигнал нещо. При това нещо хубаво. Днес бившата [и настояща, всъщност] отрепка от северозападен Единбург отново се взира вечер с разфокусиран поглед в звездния небосвод. Но вече не си пилее живота. Сега прави изследвания за бъдещия си роман.
И независимо дали смяташ героя на тази хаотична и крайно неинформативна статия за гений или за отрепка не можеш да отречеш, че той



БезсПОРНО
е един от най-емблематичните съвременни писатели. И ти ще прочетеш следващата му цинично-весело-тъжна книга, за да го псуваш или възхваляваш. Но така или иначе ще я прочетеш. И ще осигуриш на Ървин още няколко паунда за бира, трева, рок концерти и футбол. А той ще се радва на живота. Наистина.
"Не, сериозно, писна ми хората да ми обясняват, че съм сдухан депресар или някаква шибана откачалка щом пиша гадни истории с гадни герои. Трябва да ви кажа, че всеки път когато съм имал досег разни поети, които пишат за цветенца и дръвченца, за тържеството на живота и човешката душа и други подобни веселби, се е оказвало, че същите тези поети са ебати отчаяните копеленца. Ама винаги се оказват някакви шибани депресирани мизерници. То е същото като с комедиантите. Това всъщност са наистина депресираните мизерни копеленца в реалния живот."

Snake

workshop.headoff.com

Попитали Радио Ереван:
- Какво би станало, ако някой хакер срине страницата с вицове на Dir.bg?
Отговор:
- Нищо особено, просто "Шоуто но Слави" ще може да се побере на мястото на Сънчо.

Питат Радио Ереван:
- Кога ще се пренасели Земята?
Отговорът е:
- Когато Възложат на Microsoft производството на презервативи...

Две приятелки си приказват:
- Е, как е хавата с новото гадже, с което се запозна в дискотеката?
- Той се оказа изключителен нахал и наглец!
- Защо?
- Представяш ли си - когато му казах, че не желая да го видя повече, той взе, че загаси лампата!

- В амерканската армия има следните типове ракети:
- Въздух - Земя
- Земя - Въздух
- Земя - Земя
- Въздух - Въздух
- Свой - Свой

Замърсеното тяло поддържа духа неспокоен.(Надпис в обществена баня)

Хигенизацията е враг на бактериологическата диверсия.

Въшката е най- опасен враг на родината. Унищожавайте я.

Мечката се мие, чисти в потоците сребристи. Има ли за тебе пречка да постъпваш като мечка?(От агитационен плакат за чистотата)

Не слагай чужди тела в устата си!

Събличай се бързо и други чакат след теб!

Планината е извор на прогресивни идеи.

Дръж маркуча си в изправност!

Обещаваме да намалим стойността на един човеколеглохраноден с 0.02 стотинки.(Обещание в почивна станция)

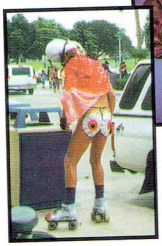
Водачи бъдете остроожни! Секунада невнимание, а послецял живит мъртъв.

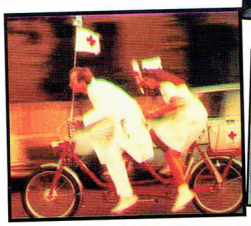
Теляшка бригада за комунистически труд "Н.В. Гогол"

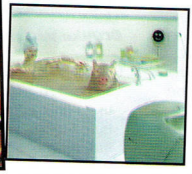
Почин на моряците от кораба "Лом": "Закачи- откачи"

Да покрием на време младита кобилки.

Във всеки дом добитък.(Плакат, издаден от "Наука и изкуство")







Другаря, помни, че Всяка изгубена минута струва 0.05 стотинки.

Българско значи висококачествено, а тополовградско- отлично.

На партията- вярност, на народа- чиста вода.(Надпис в служба "Водоснабдяване и канализация")

Човекът е главна фигура в животновъдството.

Да живее българо-съветската дружба между народите!

Да живее международното положение!

Дружбата между хората раждa криле на същите.

Всяка ръка на крак!

Да строим социализма с подръчни средства!

Всеки палет готова продукция-гвоздей в легото на империалистите.(Лозунг в консервен завод)

Всяко яйце- бомба, Всяка кокошка- летяща крепост срещу агресорите!(Лозунг в птицеферма)

След глад и мизерия настъпи тежка индустриализация.

25 години народна власт- 25 години цирк.(Светлинен надпис над купула на цирка)

Цехът за бързи услуги е дело на партията.

Комунизмът е неизбежен.

Повече камъни за народа. (Надпис в каменна кариера)

Студенти икономисвайте отпадъците! Те са за вас. (Лозунг в студентски стол)

Граждани, гответе се за отпадъци! (Лозунг на кампания за събиране на вторични суровини)

При директора се влиза само по голяма нужда!(Надпис на вратата на директорски кабинет)

Рейгън- враг номер едно на Тутраканската селищна система!(Лозунг на входа на град Тутракан)

Да живее 10. Септември, ден на народната милиция- единствена опора на народната власт!(В участък)

С всички сили- пет за четири!(Петилетката- за четири години)

Всеки кооператор- свиня! Всеки комунист-две!(Животновъдна кампания)

ПИСМО НА БРОЯ:

Sraveite moe lqbimo spisanie (bih shelal tova pismo da ne se otpe4atva dashe napravo go iskam).Bih iskal da rabotq za vas ino nqmama kop a hodq po klubovete za tova vi molq da mi pratite 1500-leva a as ste rabotq za 10 broq as sam ot pleven i isrite na koito trqbva da napravq testove ste mi gi prashtate s prepora4ana poshta ako ste saglasni e-meila mi e (censored) a as ste prashtam statite shte gi prashtam po e-meila vi are 4ao

Когато хладната снага на нощта се надигна от изток и затенените й коси се вплетоха във върхарите на щръкналите ели, старецът отвори очи. Погледът му за миг задържа последната ласка на слънцето, което за кой ли път покорно се поклони в изящен реверанс към своята тъмна дама и потъна зад прегърбената снага на планината, оставяйки след себе си изстиващата диря на страстта и ованктения небесен трон на вечната си любов. Старецът обичаше този ритуал. Всяка привечер той изминаваше 100-ната крачки отстояние от аскетската си пещера и идваше тук – на върха на своя хълм; сядаше, сгъваше крака под себе си и затваряше очи. Бавно изчистваше мислите си, изтлаксваше тленността на ежедневието, освобождаваше духа си от оковите на земното. За да е готов за този единствен миг – когато двамата влюбени се настигаха за мимолетен поглед, протягаха ръце един към друг и копнежът им потапяше хоризонта в магията на залеза. Старецът знаеше, че докато може да идва тук всяка вечер никога няма да умре. Че няма да позволи на смъртта да го отвлече от великолепието на това преживяване...

Ти още ли си тук?

Freeman

Subject: Diqn Dimitrov

Благодаря за списанията. Имах си една мечта: да видя как изглежда от вътре редакция на геймърско списание. Сега имам една мечта по-малко. Добре, че нямаше време да ми обърнеш за 5 мин. внимание, иначе щях да се помисля, че съм умрял и съм попаднал в рая ;-)

Исках да изчета всичко преди да седна да ти напиша нещо, но сега съм изпаднал в пълна безсловестност. Всичко, което исках да кажа някой друг читател го е казал преди мен и то по-добре, всичко, за което исках да те питам има отговор в списанието. Чудесно е да видиш генезиса на една добра идея и развитието и към по-добро, дори когато растежът е болезнен.

Само едно нещо наистина на мога да разбера: наистина ли смяташ, че преди списанието е било по-добро? Знам, че хората имат тази способност да идеализират миналото, но понеже Уркшоп не е част от моето минало, струва ми се, че мога да бъда сравнително безпристрастен. Първите ви броеве наистина са адски чаровни, но /моля те да не се обиждаш/ доста недодялани. Впоследствие определено търпите развитие и то не само като форма и концепция, но и като съдържание. Сигурен съм, че в началото ви е било много по-приятно да работите, но това просто е друго. Всяко начинание започва с много надежди и ентусиазъм, които по-после сланата на реалните попарва, но ако не се предадеш и оцелееш придобиваш много ценни качества: и опит, и мъдрост, и калена в битките увереност. Колкото и да тъгуваш за миналото, предполагам си на ясно, че ако сега пуснете брой като втория /да речем/, това ще е последното нещо, което излиза на пазара с марката Уркшоп.

Мога да се досетя какъв е проблема. /ебати самозвания психоаналитик съм/ Това, че чувството за смисъл за това, което вършиш се изчерпва: Ни пари, ни признание. Нали? И за какво да се бъхтиш? Даваш всичко от себе си, а изстраданите та посланията достигат до ей толкова малко, от ей толкова много от нас. Никой не ви чува. Малко ви купуват. А, читателите само мрънкат.

Знам, че е цинизъм да те убеждавам , че сте потребни, че имате мисия, че трябва да останете, когато умората и разочарованието те смазват. /Аз самия съм в непрестанни съмнения, че това което правя си струва, че да надъхвам другите./ Ама какво да направя, като адски ме кефите. Това, което ми дадохте е несъизмеримо с това, което мога да дам насреща. Въпреки, че знам че е егоистично искам още и още от същото. Някакъв критик беше написал за любимия ми писател: Той не е просто писател-фантаст, той е ПИСАТЕЛ. Същото може да се каже за Уркшоп. Това е не просто геймърско списание, това е СПИСАНИЕ.

Сега като сте почнали активно да пишете не само за компютърни игри, но и за други развлекателни индустрии и за разни на общозначими теми есета и импресии, моето мнение е, че трябва да продължите. Дължите си го. И то не за да образовате необразованите, а защото Ви се отдава. Последното ви списание е върхът! Това е грозника с еленовите роги. Само самоуважението ми пречи да заблея в овчи въторг. Искам да знаеш, че по моята скромна оценка броят е поне два пръста над това, което сте правили досега!

П.П. Пожелавам ти най-добрия брой на Уркшоп никога да не е в миналото, а винаги в бъдещето.

Д. Дж.

Това, което аз мога да си пожелая е повече Читатели като теб.

Freeman

П.П. Апропо, бях написал Човеци, но ми се стори, че става твърде лигаво.

Subject: pro4eti I shte vidish

Здравейте. Ще карам по същество. Последните два броя са добри. Рубриката Lifestyle си е съвсем на мястото, двата диска също. Въобще, развивате се в положителна насока...

[мерси, мерси]

...Не отделяйте повече страници за конзолните игри (3–4 max). Не казвам, че конзолните игри не струват, напротив – има заглавия, при които липсата на PC версия си е направо престъпление. За съжаление конзолите са слабо разпространени у нас, пък и не са по джоба на повечето геймъри...

[БЯХА слабо разпространени]

...Мдам... от тук до края следва една словесна тирада, провокирана от писмото на госпожица Георгиева публикувано в последния ви брой...

[а, не – тук ще направим едно малко "клъц" на текста]

...Snake... независимо дали това, което си написал е било авторова измислица или го вярваш наистина, то до голяма степен е вярно. Адски трудно се намира любов в днешно време! Но затова естествено сме виновни ние, мъжете, защото "се отнасяме с жените като с вещи "...

[самокритичност ли долавям?...]

...И тя как очаква да се отнасям с нея, при положение, че единственото, което прави е да хленчи, че не й отделям достатъчно време и да вдига скандали за всичко, което не й изнася...

[май не]

...Ей на това се основават представите на тези женички за хубава връзка – да искат, да искат и пак да искат - внимание, уважение... пари :(Жалки егоистки!!!

[да видим... какво искат, и искат, и искат мъжете – BMW, голям член, и няколко празноглави кукли, които да припадат по последния]

...Празното ми нощно гърне струва повече от всички ви взети заедно. Циврите, че не ви разбират, но вие никога не се опитвате да разберете другите...

[а, да – и ако може жените им да им бъдат и майки]

...И какво, Snake не иска да си хаби чувствата за такива като теб, Георгиева, и ти бързаш да го обявиш за безчувствен глупак. Таке де – и аз като бях 6 годишен,
смятах, че майка ми не ме обича, когато откажеше да ми купи шоколад...

[та какво говорех за майките]

...Ти спомена, че си му била фенка. Може би просто те е хванало яд като си прочела писанията му и си разбрала, че номерата ви няма да минат при него :))) Каквато и да е била причината, ефектът не беше постигнат!

Нямам какво повече да ти кажа...

["тва ние много добре го знаеме"]

...От опит знам, че с такива като теб не може да се води разумен диалог. Жалките ти...

["клъц"]

...Не... аз не мразя жените. Просто ми става много тъжно, като гледам в какво се превръщат. Къде отидоха жените с веселите усмивки и топлите очи?!

[къде отидоха силните, благородни и щедри мъже, защо улиците се напълниха с женчовци и унисекс]

...Жените, които не са дребнави, искрените жени!

[истинските мъже]

...Жени, които можеш просто да обичаш без да си уязвим заради чувствата си. Защото с такива жени дори раздялата е сладка, а спомените за прекараното с тях
време са безценни.

[защото такива мъже като те зарежат поне ти оставят спомена за здрав секс и може би фалшива, но все пак – романтика]

...Ехххххх... размечтах се :)...

[да бе, и аз... не остана вече конкуренция]

"...Snake, ако успееш да се отърсиш от тоя твой скептицизъм, може да се забавляваш много, не само в киносалона :)"...

[да бе, Snake, все се каня да те питам – верно ли не можеш да се забавляваш извън киносалона, знайш ли как хубу си купонявам аз "сам в къщи" след 12, пред телевизора]

...Ама гледай по-весело на нещата! Аз всеки път, като се прибирам у дома и сядам на масата, си казвам – "Днес беше хубав ден!". И той наистина е такъв, най-малкото, защото съм жив и здрав, и си седя вкъщи на масата :))) Хайде ,
до скоро!

[това за масата го разбрахме]

...Dredfort

[Freeman]

...P.S. Ей Freeman, като ти видях снимката в предишния брой, ми се иска да те питам нещо. Някой да ти е казвал, че като си пуснеш малко брада, приличаш на исламски фундаменталист? Не целя да те обидя с този въпрос (много добре си изглеждаш :-), просто на мен това ми го казват непрекъснато и ще ми олекне, ако знам, че не съм единствен :)))

[п.с. казвали са ми го, ама ти пак си единствен, щот' аз съм още девствен]

subject: Февруарския брой

Здравейте...

Абе тоя... предпоследния ГВ/февруари 03/... нещо мнoо смешен, бе! Така не съм се смял от доста време, ей. Направо невероятно! Особено писмата. Най-вече
онова за оня с прецакания диск. Тестът... Представете си следното.

12:20 през нощта. Всички спят. И моят смях наоколо. Ама сигурно се чуваше етаж-два по вертикала и хоризонтала.

То списание за игри бива, бива, а ма чак пък толкоз! Евала, екипа.

Но да караме хаотично.

Статията за Хиподил - не коментирам още - времето ще покаже дали неща от този сорт стоят добре на страниците на списанието. Но "Любов вс. Секс"... Много с[т]илна статия. Обичам да чета такива. Един въпрос - какво значи "рейл" /най-великия рейл, който се е раждал някога/?

Статията, която дълго ме остави буден след като си легнах е PRO-ГЕЙМИНГЪТ. Не знам кой я е писал - няма и значение, постигнал е емоционалният взрив! - но такова чувство не се изпитва всеки ден. Такава атмосфера блика от изреченията, че нямаш сили дори да настръхнеш! Друго не ще спомена - думите, написани върху страниците, са по-силни от какъвто и да било коментар...

От преди известно количество ваши броеве видях статия за www.oldgames.bgbest.net. Вече мога смело да кажа, почти целия съм го изследвал - относно игрите. Свалих си няколко - ок. 20-та. И се натъкнах - не я търсех на момента, но като я видях и: download! - на Играта, която се споменава в PRO-ГЕЙМИНГЪТ. QUAKE 1. За ОГРОМНО щастие тръгна на XP-то. И... Това наистина е ГЕНИАЛНА игра, "предлагаща невиждана до този момент бързина на действието и безкомпромисна агресивност". Към датата си на излизане. Иначе сега в QUAKE 3! За мен.

Малко се поублякох. Извинете.

Най-заинтригуваща статия - за мен - : DUALITY. Доста по- от Impossible creatures.

Има и доста още, ама сигурно вече ви отегчавам.

Аз май не се представих. ФЕН СЪМ ВИ ОТ ПЪРВИЯТ ВИ БРОЙ! И ТАКЪВ ЩЕ СИ ОСТАНА ДО ПОСЛЕДНО - КАКВОТО И ДА СТАВА!

от Nezouser.420

P.P. Чете се "незоюзерточкачетиристотинидвайсет".

P.P.P. И още нещо - не виждам статии от Елехис и Алех III. Що така?

Христо Димитров

А после някои разправят, че традициите не били тоза, което били.

Не, някои неща не се променят. Каквото и да става!

Така например ние все още разсмиваме хората, все още някак успяваме да не противопоставяме вътре в себе си любовта срещу секса, а да излъчваме към нежното създание на отсрещната страна на масата, което сме поканили на вечеря тоза, което то иска да види и което в крайна сметка ще ни отведе по-бързо до сцената с измачканите, потни чаршафи и тежкото, накъсано дишане. Също така продължаваме да не се отегчаваме от читателските писма.

"Рейл" идва от реългън, а "най-великият рейл, който се е раждал някога" значи чисто и просто "най-великият рейл, който се е раждал някога", иначе казано – Blue, човекът с лазерен мерник в окото (само не ме питай какво значи това).

Freeman

Subject: FREEMAN, ti lud li si ili da

Здравейте тролчета,

Писмото ми е относно статията за и против вмигирането. Незнам за тебе Фриийман, щом ти харесва в чужбина, ходи там, обаче не карай и другите да го правят. Какво не ти харесва в България, е вярно, че в чужбина може и да получаваш повече пари, може и да имаш по-висок стандарт на живеене, но не като в България.

Браво на Сneик, това е правилното мнение по въпроса. А да сега малко да сменя темата. Имам едно много яко предложение, можете да отделите отделно място от рубриката писма за диалог между г-ца Георгиева и г-н Снейк.

Поне мен много ще ме изкефи.

Чао ви.

P.S Фриийман и си вземи поука, краино време е да смениш мнението си в правилна насока.

Като си получа епикризата ще ти кажа съвсем точно.

Иначе... е, прав си – в чужбина получаваш повече пари; да, стандартът е по-висок; и да, хич не е като в България!

Да оставим това обаче. Сега ще ти доверя нещо интимно. Много се кефех едно време на казармата. Като старо куче. Едни ми ти лъснати новобранчета, стегнати с коланчетата – едва дишат, трепереши едни такива, неплашени – строени на плаца като хамсийки. Ний наоблягали се по оградите си зяпаме като прегледнели котараци, кепетата накривени, ама не много, за да не се видят скритите под тях прекалено дълги перчеми, колените отпуснати, куртките разкопчани до пъпа. Хайлази! Пафкаме цигарки и чакаме капитана да свърши да пляпа и да разпусне киртаците по спалните помещения, където вече ще ни паднат в ръчичките. Да видиш как едно спално с 60 човека затихва, ама направо да долавяш във въздуха вибрациите от препускащия ритъм на 60 пърхащи сърца, и 60 чифта уплашени очи да шарят панически в неведение къде е най-безопасно да насочат погледа си, а ти да си просто един от тримата сгърчени от служба, цинични стари песа, застанали на вратата с мръснишки усмивици – ето това е изживяване, мой човек. Това е власт. Долна, първична власт, основана на силата и страха. И е по-хубава от секса, само че по един различен начин. Там нямаше не искам, не мога, и беше единственото място, където съм карал когото и да е, да върши каквото и да било. Защото можех! Сега никого нищо не карам, защото не мога. Само изказвам мнение. Приемам за комплимент опасенията ти, че имам власта да задължа някой да си оправи живота извън родината.

Freeman

Subject: Leko Pisamce

Здравейте казвам от Стара Загора на сички газета дет правят най-якото списание за сички времена както в БГ така и въобще. Мааа фацка, кефите е хора. Неска кат видях новия брой, направо са насрах еиии. Няа шига рата. Насрах са, и то баш пред будката, и оная откачена продавачка почна ми врищи там... хихи... Бъзикам са естествено, ама новото списание кат го видях ми окапаха очите. ЕбаСи луДниЦаТа. Направо сте дали 6+++++ от себе Си. Та аз така, за сифте ви пиша де, да ни са чудите "Къф е тоя дет на занимава тука с неговите дребни житейски проблеми". Незнам дали си спомняте, ама миналата година една нахална групичка от 4 момчета от Стара Загора ви дойде на гости... е, аз съм един от тях. Па ако не помните - здраве да е. Незнам кой ще го чете тва писмо ама ний кат дойдохме до редакцията успяхме да се запознаем само с балрог и фриийман (спомням си балрог играеше на Wacraft 3 Бета няква си там, а фриийман кат на видя му стана лошо :))... другите бяха или отишли да са напият някъде или нинам де, ама секи случаи ги нямаше. Аз даже са опитах да подрънкам на пианото ама... то си ибало майката е. Земете го акордирате малко :)) Та такяви раоти. Много поздрави и от другите тарикати от групата, дет додохме миналата година... те упорито са опитват да ми земат клавиатурата изпод ръцете, че да драснат и те някои ред ма кат ги знам кви са леваци....:)

.....

Е, край ся вече ш ги завъря за стола!

Е лудаци, тва е от мен зася. Голям кеф еии ... да пишиш на Gamer's Workshop и да ни знаиш ко да кажеш :))

Аааа btw са натъкнах на идин мноо як сайт. Ако не го знайте (което ма съмняа) моите му фрулите ино учо:

http://pcmania.hit.bg/

чаО чаО...ако някои няа ко да прай мои ми драсни идин мейл....по желание на зрителя :)

MiZraeL

Като чуя Стара Загора оттогава все за вас се сещам, пичове. Тебе специално и пианото даже те помни, за съседите да не говорим.

Какво да ви кажа иначе, момчета? Носете си новите дрехи и не забравяйте старите гаджета, че не се знае кога пак ще потрябват.

Freeman

Subject: Rise of angry voice

Хей...

listen...

Живи-здрави!

Почитател съм на PC! И ми е писало да гледам необразовани хлапета да играят тълпотията на micro&soft. Сакатата графика на клонинги като емпире earth и AoM е атестат за некадърност. Къф чеп пък може да бъде rise of nations?!? Ами sorry, ама играта е за путки!

Еха, колко ни е благо звучащ родният език! Идилията на всеки ламер за "no rush", ама тя работата на тактика е да стои над картите, а? Аз не съм тактик, мамка му, аз съм player. И лигави недомислици като age of nenam-си-кво-си аааа нерват! Мога да ти разкажа тъпата игра, а тази статия премного гладоаря, ама вече съм я чел. Дядо Рейнолдс е комерсиален, изсъхнал и мноо умрял - имало 8 ери, а? Мале кфа невероятна заривявка да праим игра по 1-2 часа. Най-тъпото е, че все някои ще се зарили. И ще продължаваме да получаваме лайна като тази игра. На никой не му пука за друго, нали? Освен за пълен джоб с пари пич! Еби ги тия чудеса човече! Sorry lady, ама ми писна! Яко ме уцели с таа статия, почитавма. Йо, Freeman на 23 сам, мой, и слушам black, ама метал. Snake, майсторе, защитавай си колежката де:-), ама знаеш, че съм прав нали? НАЛИ? Респект наще, ама до едно време. Искам кръв в очите от статии за такива игри, а не депресивно действащи рекламни брошури. Много ли е? Бъдете искрени, бе!

what do i fell, what do i say - fuck u and it all gets better.

how do i fell, what do i say - in the end it all goes away.

system of a down & Xlnt loggin out now...

Nobody

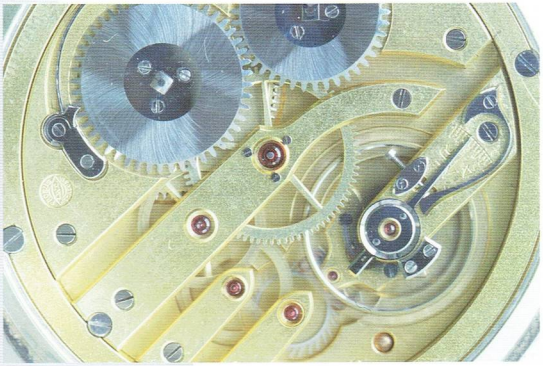
П.П. Ще коментирате ли изказването на Тилерман относно Warcraft III и това защо той смята, че играта има нужда от тотална промяна? Ще бъдете ли БГ gamers workshop или ще си пишете статийки за разни игрици? Кажете нещо за лигата на матрикс-залите, защо няма турнири в БГ, а? А? Докога ще стоите безучастни бе, телета! Хей, Freeman, що не реагираш като мъж тоя път, а? Мноо ясно съм ядосан, мой! Щот аз ти прехвърлих топката и винага сега е твоя! Ти си виновен задето излизат такива игри, пич. Искаш ли енергия, вземи си от мен! И направи нещо, кой друг, ако не ти?

Как кой бе, мой? Господ!

Сбъркал си етажа, брато.

Freeman

НЕ е необходимо да знаете, как работи един часовник, за да го ползвате безпроблемно...



... и с компютрите е така.

BGservice

Решава ВашИТе проблеми

- Абонаментна поддръжка на компютърна техника
- Отстраняване на хардуерни/софтуерни проблеми
- Внедряване на информационни системи
- Структурно преокабеляване
- ИТ консултации

София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 , тел. 986-65-05, 980-96-22
e-mail: info@bgservice.net , www.bgservice.net

MAGIC
The Gathering®

повече от игра...

www.paladium-games.com