цена: 4,90лв. | 2,50лв. без 2CD | брой 5 | май 2003

gamers' WORKSHOP

СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

2CD

ревю

BloodRayne
КРЪВ, ЕКШЪН И... ЗЪБИ!
В ИЗОБИЛИЕ

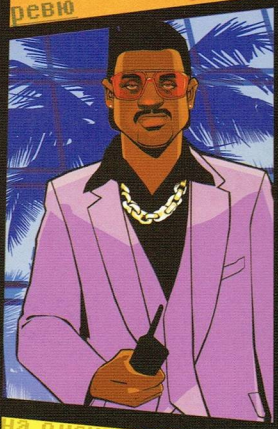
Vietcong
МИРИСЪТ НА ДЖУНГЛАТА И ВОЙНАТА ОТВЪТРЕ
или защо американците загубиха Виетнам?

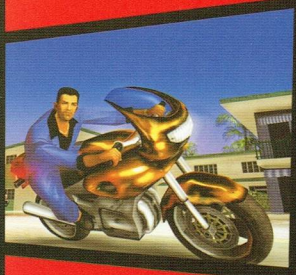
Red Faction 2
GEOMOD ЕНДЖИНЪТ В ДЕЙСТВИЕ?
ДАЛИ се оправдаха ГОЛЕМИТЕ очаквания?



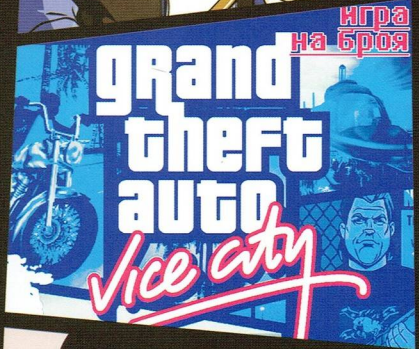
Tropico 2
ToCA Race Driver
Postal 2
Anno 1503
C.S.I.
Port Royale

ревю





игра на броя





Half-Life 2
Jedi Knight 3
Chrome
The Movies
Black & White 2

предварителен поглед

на дисковете

ARMY MEN 2
+ ОЩЕ **10 ЦЕЛИ**
БЕЗПЛАТНИ ИГРИ

Демота:

Indiana Jones
and the Emperor's Tomb
Postal 2
RtCW: Enemy Territory
WW2: Frontline Command

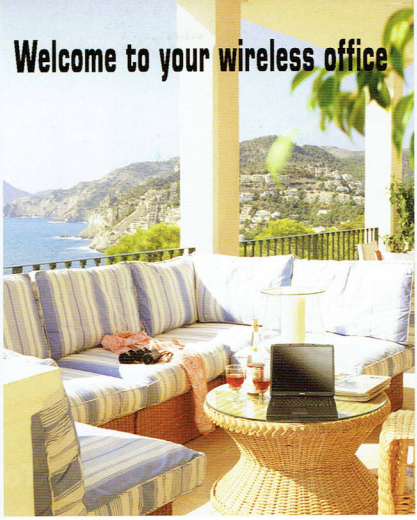
Трейлъри:

Homeworld 2
GTA: Vice City
Tony Hawk's Pro Skater 4
Chaser

и още...

Показаните изображения служат само за илюстрация

Welcome to your wireless office



www.intel.com

DELL

www.dell.com

DELL™ AXIM™ X5 400MHz



- 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

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

Price: 419$ (VAT excluded)

Dell recommends Microsoft® Windows® XP Professional for Business

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 +free Interactive Education of localized version for Windows XP Pro, Word 2002 and Outlook 2002.
- 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 +free Interactive Education of localized version for Windows XP Pro, Word 2002 and Outlook 2002.
- 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.

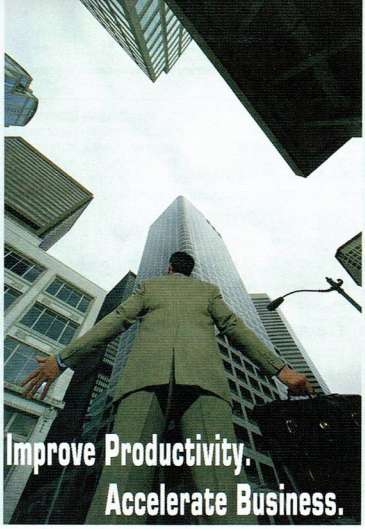
Office: Sofia 1574, 69A "Shipchenski Prohod" str.
Mail: Sofia 1113, p.o. 112
Tel: 02/705 257; 02/8702 119
Service: 02/8704 159; 02/8709 111
Fax: 02/ 973 38 53
e-mail: cadrd@progress.bgnet.bg
Plamen.Mateev@bulmail.gocis.bg

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/ 813 012;
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, Latitude, Inspiron and Axim are either trademarks or registered trademarks of Dell Computer Corporation. Microsoft and Windows are registered trademarks of Microsoft Corporation.

Показаните изображения служат само за илюстрация



www.intel.com

DELL

www.dell.com

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

+free Interactive Education of localized version for Windows XP Pro, Word 2002 and Outlook 2002.

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

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

Price: 1 789$ (VAT excluded)

Dell recommends Microsoft® Windows® XP Professional for Business

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)**

+free Interactive Education of localized version for Windows XP Pro, Word 2002 and Outlook 2002.

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)**

+free Interactive Education of localized version for Windows XP Pro, Word 2002 and Outlook 2002.

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	**BURGAS COMPLEX**	056/ 813 012;
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.

Английският писател Ръдиърд Киплинг бил абонат на известен вестник. Една сутрин, по време на традиционния сутрешен чай, той го отгърнал и с изненада прочел съобщение за своята смърт. Писателят изпратил до директора на вестника следното писмо:
"Вашият вестник днес съобщи за моята смърт. Тъй като информационната ви служба се ползва с доверие, без съмнение новината е вярна. Ето защо, моля, прекъснете абонамента ми. Отсега нататък вестникът ви няма да ми е нужен. Ръдиърд Киплинг"
Хм, нещата май не са се променили много. Тоест променили са се – към по-лошо. Журналистическата етика, като отражение на етиката като цяло?
Всъщност... Не, не ми се подхваща темата. Приемете горното просто като любопитен анекдот. Да говорим за друго. В този брой темата на Противопоставянето е Позитивизъм vs. Негативизъм и като пламенен прокламатор на позитивното мислене е по-добре да не бърникам из тинята на родната ни действителност, няма как да не изцапам ръцете си, или по-зле – току виж проникнала през порите и отровила духа ми. Да оставим калта за тези които обичат да се въргалят в нея. Съветвам ви да го правите и в живота. Да се отвръща на предизвикателствата на нисшите е безсмислено занимание, което те кара да забиеш поглед в земята, вместо да гледаш към звездите. Как да обясниш на мравката хоризонта, ако си орел?

Този месец списанието има юбилей. Скоро ще честваме поредния рожден ден и, както винаги в такива случаи, човек – волно или не – се отдава на равносметка. Нашата равносметка – единствената, за която си струва човек да се бори – сте вие! Когато пристигне писмо, в което пише "Gamers Workshop е част от живота ми", всеки път, когато прочета "Вече не играя игри, но продължавам да си взимам списанието, защото ви чувствам приятели" – аз разбирам, че успяхме. Че постигнахме нещо повече от къс хартия с цветни страници и лъскави корици – превърнахме списанието в живата връзка помежду ни. Създадохме субект...

Една бе ти достойна зарад тях,
И те за теб достойни, майко бяха

Опитахме се да бъдем достойни за вашата гордост. Да не ви караме (прекалено често) да се срамувате, че сте ни фенове. Бяхме искрени, бяхме умни, бяхме смели, бяхме дръзки, бяхме уникални... И още сме. Стъпихме на върхове, които никога сродно издание няма да доближи. Склоновете им са обсипани с черните кости на красноречието ни. Проправихме пътеки, по които и до днес никой не смее да стъпи...

И днес йощ Балканът, щом буря зафаща,
спомня тоз ден бурен, шуми и препраща
славата му дивна като някой ек
от урва на урва и от век на век!

Ще ни запомните. Както ще помните себе си, защото по пътя вървяхме заедно, заедно израствахме, заедно обичахме и мразехме. Не само игрите. И не само себе си. И дори когато годините се натрупат, когато ежедневието ви обгърне в милиметровия свят на грижи и безпокойства, на рутина и кариера – дори тогава, по някакъв повод, по някакъв начин, в някакъв момент ще си спомните за нас и за "доброто старо време"...

Това ми нашепват мислите, в часа на равносметка.
Достатъчно ли е, според Вас?
За да се чувствам удовлетворен.
За пореден път ви пожелавам приятно четене, скъпи приятели. Мисля, че този брой отново ще ви припомни защо Gamers Workshop е вашето предпочитано списание.
И защо някои продължават да го наричат "Списанието с характер!"

Freeman

ИГРИ НА КРЕДИТ

от EuroLine и ПУЛСАР

Вземете своята любима игра (или игри), предпочитан аксесоар (джойпад, мемори карта и т.н.) или PlayStation2 от магазините на Пулсар СЕГА... и

- ✓ *Платете за тях ПО-КЪСНО,*
- ✓ *Наведнъж или на ВНОСКИ С РАЗМЕР ПО ВАША ПРЕЦЕНКА!*
- ✓ *Без първоначална вноска, без гаранти за суми до 4000 лева, с минимална месечна вноска от 20 лева.*

КАК?

Като станете притежатели на *кредитна карта EuroLine* (за повече информация посетете *www.pulsar-games.com*).

И ПО-ТОЧНО?

1. Елате в някой от магазините на Пулсар в *София* на адреси - *бул. "Цар Борис III" №21, ул. "Екзарх Йосиф" №51* или *бул."Патриарх Евтимий" 86*, магазина на Трансфер Груп в *Пловдив* на адрес *ул. "Антим I" №5*, и магазина на Медийна къща във *Варна* на адрес *ул."Райко Жинзифов" №14*, и изберете желаната от вас игра (игри), аксесоар или видео конзола.
2. Попълнете на място заявлението за издаване на кредитна карта EuroLine. За останалото ще се погрижим ние.
3. Ако заявлението ви бъде одобрено, още на следващия ден ще можете да вземете избраната от вас стока без да плащате веднага каквото и да е!

ВАЖНО!

До 50 дни гратисен период.

Необходими документи:

- *За кредит до 2000 лева* - лична карта
- *За кредит над 2000 лева* - потърсете информация на *www.pulsar-games.com*

На вниманието на собствениците на Компютърни зали и Интернет клубове!

Това е вашият шанс да се сдобиете ВЕДНАГА с оригинален софтуер, който да легализира вашия бизнес, и да го изплатите на вноски по ваша преценка и в удобен за вас момент!

ВАЖНО!

Това НЕ Е лизингова схема на изплащане! В този случай, веднага след като кредитът ви бъде одобрен (в рамките 24часа), вие ще получите фактура за избрания от вас софтуер на името на вашата фирма, независимо от срока, в който смятате да го изплатите! Което означава, че имате пълното право *ДА ИЗПОЛЗВАТЕ ТОЗИ СОФТУЕР С КОМЕРСИАЛНА ЦЕЛ БЕЗ КАКВОТО И ДА Е ОТЛАГАНЕ!* Но не забравяйте, че това не изключва необходимостта от валиден лицензионен договор като задължително условие за ползването на въпросния софтуер!



ПОСЕТЕТЕ НАШИЯ УЕБ САЙТ ЗА ПРОМОЦИИ СВЪРЗАНИ С ТАЗИ ОФЕРТА

www.pulsar-games.com

Ето и първата промоция, при която можете да се възползвате от този начин на разплащане:

PlayStation2 конзола + Sony DJ Mix пакет (hi-fi слушалки + музикален диск) + оригинална PlayStation2 игра

569 лв (с ДДС)

EuroLine ПУЛСАР

СОФИЯ, БУЛ."ЦАР БОРИС III" 21
ТЕЛ. (02) 954 98 11

ИГРА НА БРОЯ

17 GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Томи е гангстер.
Страдащ от прекалено
големи уста и амбиции.
Дали заради това,
или заради нещо друго
шефът го праща на превъзпитание
във Вайс сити, където да се грижи
за неговите операции...



предвариТелен поГлед

09 Temple of Elemental Evil
11 Chrome
12 The Movies
14 Black & White 2
16 Broken Sword 3
54 Half-Life 2
56 Jedi Knight III

ревЮ

22 Tropico 2
26 Vietcong
30 ToCA Race Driver
32 Red Faction 2
34 ANNO 1503 A.D.
38 C.S.I.
40 Great Qin Warriors
42 Salammbo
44 Warrior Kings: Battles
46 Port Royale
48 Postal 2
51 BloodRayne

от крак нА крак

58 Nina: Agent Chronicles
59 X2: Wolverine's Revenge

и ОЩЕ

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

ние работим с клавиатури и мишки
CHERRY

gamers' workshop

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

Главен Редактор:
Диян Димитров

Помощник Редактор:
Весела Симеонова

Дизайн:
Иван Христов

CD:
Александър Грънчаров

Реклама:
Юлиян Калдерон

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	
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	
Маската Z	София	ул. "Стефан Сарафов" 24	9534129	50	Pentium III 667, 128 RAM, GeForce2, 19" CTX	1 лв. 5 лв. Нощна	
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 64	665521	116	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 Деница	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, опика, нон-стоп

ДИСК 1

Demos:
Indiana Jones and The Emperor's Tomb
StarScape
RtCW: Enemy Territory
Postal 2
World War II: Frontline Command

Extras:
Virus Definitions
Winamp Skins

ДИСК 2

Patches
Age Of Mithology 10 - 10.5.exe
Arx Fatalis 1.17.exe
Black Hawk Down upd8c.exe
C&C Generals 1.05 EN.exe
Harbinger 1.10.exe
Indiana Jones - Emperor's Tomb 1.01.exe
Mafia 1.1 EN.exe
Post Mortem sp1.exe
Praetorians 1.04.exe
Red Faction 1.01.exe
Splinter Cell 1.2.exe
TOCA Race driver 1.1 120.zip
Vietcong 1.01.exe
Warrior Kings Battles 1.1.ZIP

Programs
12desktop.exe
12wash.exe
aaw6.exe
acdseepowerpack.exe
acehtml5free.exe
cdlabdes.exe
cedt345r.exe
coffeecupftp.zip
CoffeeFTP52.exe
CoffeeHTML95.exe
cuteftp.exe
ds200es.zip
ep2setup.exe
fgf140.exe
freshdow.exe
getrt500.exe
iconed26.zip
icuii56.exe
innologo_per_11.exe
iosetupv32.exe
iview380.exe
lantalk_xp.exe
mike557.exe
mirc603.exe
nero55107b.exe
realp23_047.zip
regetpro.exe
uesetup.exe
virc200rc5.exe
ws_ftple_tuc.exe
zapro26zl26a.exe
DivXPro505GAINBundle.exe
dxplayer.exe
frui.exe
HS5Setup.exe
the_bat.exe

Free Games
Bad Toys 3d.exe
Chicken Shoot 2 x-mas.exe
pack.exe
Dream Stars 2.exe
Eagle Lander 114.exe
Pacman2003.exe
Quidditch.exe
Scatoms
Smoke Attack...

1C на E3

Руснаците идват с големия камион – пълен догоре с нови игри.

Руският издател на игри 1С идва на голямото шоу тази година с похвално количество нови заглавия под крилото си, много от които пазени в дълбока тайна досега. От 1С трудно склоняват да издават подробности преди заветното събитие, но все пак в списъка им с игри за представяне има 14 заглавия, бегъл поглед върху които е хвърлен по-долу. Дали количеството е било за сметка на качеството, ще разберем след E3.

Perimeter. Играта, разработвана от K-D LAB, трябва да излезе тази година. Perimeter е стратегия в реално време, която преплита различни нововъведения в битките със способности за промяна на терена и традиционен геймплей. Играчът ще може да създава сам бойните си единици посредством напредничава нанотехнология, която щяла да позволява модифициране на единиците ви насред играта. Ще имате и кампания за завладяване на територия. В нея веднъж щом завоюваната земя влезе в активите ви, тя се превръща в основен и добре укрепен източник на енергия.

Rig'n'Roll. Разработвана от Softlab-NSK; излиза 2004 г. Играта ще предостави на геймърите възможност да застанат зад волана на реални модели камиони и да почувстват атмосферата на шофьорската кабина. Издателите обещават завършеща 3D графика и множество други достойнства – реалистичен игрален свят и Калифорния (някой множество ли каза?). Играчите ще шофират по хиляди километри действителни пътища, ще имат и възможността да посетят Сан Франциско, LA, Сан Диего и Сан Хосе. Ще карат по известни магистрали и ще съкращават маршрута си чрез малки провинциални пътища. Каква симулация на шофьор на камион ще бъде това, щом няма да можете да пиете бира? Ще разберем след време.

Outfront. Разработчик - Best Way; излиза 2004 г. Outfront е игра с жанр-микстура от вида реалновремева тактическа ролева стратегия. Щяла да има много детайлна 3D графика, голямо разнообразие от исторически достоверни оръжия и машини, реалистично поведение на персонажите и голям брой уникални и отличителни решения, потапящи играча в атмосферата на Втората Световна Война.

Axle Rage. Разработената от Akella игра ще излезе както за PC, така и за PS2 през 2004г. Играта има интригуваща сюжетна линия и огромна вселена. Играчът влиза в ролята на Axle, корав байкър, наемник и член на бандата "No Dice". Неговият дом е Найлсдейл, пост-апокалиптичен град, построен върху изкуствена платформа в морето....беззаконна територия на дрога, насилие и войни на банди. Играчите ще участват в юмручни боеве, високоскоростни мотоциклетни битки, ползувайки всякакви предмети за оръжия, ще имат и специални комбота, за да успеят да се утвърдят като крале на пътя.

Bloody Magic. Производител - Sky Fallen; излиза 2004г. Bloody Magic ще бъде изцяло ориентирана към самостоятелната игра. Това е ролева игра от трето лице, в която оръжието ви е магията. Играта се развива в детайлен свят в средновековен стил и предлага на играча голямо разнообразие в избора в индивидуалните куестове и развитието на героя. Разработчиците твърдят, че играта ще се отличава от стандартните RPG-та по това, че героите, измежду които ще можете да избирате, са все магьосници.

Konung 2. Разработената от 1С Konung 2 е RPG с елементи на реално-времева стратегия и приключенска игра и е продължение на оригиналния Konung: The Legend of the North. Играта се развива в уникален фентъзи свят, изпълнен с магически и легендарни племена диви славянски ловци, благородни търговци от все още силната Византийска империя и безстрашни викингски войни. Ако простим на създателите невежеството в хронологията и локациите на викинги, славяни и Византия, заглавието изглежда интригуващо.

Private Wars. Разработва се от TS Group; излиза тази година. Private Wars е тактически 3D шутър, комбиниращ промъкване и елементи от стандартните шутъри. Играта се прави със Solid Graphics Technology и има огромни открити пространства с детайлни пейзажи. Графичната технология позволява играта да симулира реалистични ефекти като сенки, вятър и други атмосферни ефекти. Играта използва и динамични светлини, bump-mapping и други водещи технологии.

Star Wolves. Производител: X-bow Software; излиза – 2003. Играта представлява 3D космическо RPG със стратегически елементи. Star Wolves захвърля играча в свят на волнонаемни космически ловци в 21-22 век, време на политическа криза за всемогъщата империя и трите мега-корпорации които контролиращи всички познати светове. Корупцията процъфтява на планетите, а в космоса пирати, берсеркери (ИИ компютри, които се бунтуват срещу човечеството) и патрулиращи кораби на империята не дават мира на човек.

Borderzone (работно заглавие). Разработена от Saturn-Plus, играта излиза през 2003. Какво очаква Земята през 9000 година? Просперира или върви назад към отчаянието? Играчът има възможност да разбере отговорите в Borderzone. Играта е ориентирана най-вече към битките, комбинира екшън с елементи на ролева игра. Действието и стратегията в нелинейния сюжет, заедно със псевдоподходови битки, води играча до различни краища, зависещи от решенията му по време на игра.

Sphere. Разработва се от Nikita. Играта е масивно мултиплеър он-лайн RPG, потапящо играчите в изкуствено създадена средновековна вселена, където имат пълната свобода да оформят своята съдба.

MechMinds. Производител - SkyRiver Studios; излиза 2003. MechMinds е екшън ролева игра, която захвърля играча в свят, населяван изцяло от роботи...свят, който в действителност е гигантска военна зона за експерименти. Играчът поема ролята на ИИ робот пътуващ в хидроплан – специално плаващо превозно средство с анти-гравитационни двигатели. Играта комбинира бой, търговия и изследване и изпраща играча на множество куестове и мисии.

Spanking Runners. Разработва се от K-D LAB. В откачената пародия на състезателна игра Spanking Runners играчът контролира "луди" превозни средства с удивително анимирани шофьори, които профучават край препятствия, докато използват идиотски магии. Крайно оригиналната аркадна игра има няколко пристрастителни режима, включващи Реално-времеви, Походови и напрегнатия Hot-Seat.

Insects Invade!

Relic обявиха нов безплатен мод за Impossible Creatures.

Беше трудно да се разбере тяхното миниатюрно участие в последната стратегическа игра на Relic – Impossible Creatures. Но скоро разработчиците ще поправят грешката си и ще представят невероятния свят на насекомите. 15 насекоми ще бъдат добавени в играта - от воненката през брумбара бомбардировач чак до Черната вдовица. Тези нови същества ще предложат и нови девет способности (най-вероятно неща от рода на "ужилване" и "бомбардиране"). Други новости в играта бяха подсказани, но нищо конкретно не беше разкрито. Модът ще бъде безплатен и ще може да се изтегли от интернет.

Но това не е всичко! Заедно с този мод ще бъде пуснат и нова поддръжка със SDK образци за енджина на Impossible Creatures, както и редактор, позволяващ на играчите да създават свои собствени карти и сценарии.

Дата на излизане на Max Payne 2?

В публикация в Yahoo за игрите със съдържание неподходящо за непълнолетни между приказките за GTA има малка информация за датата на излизане на Max Payne 2. Въпреки, че не е потвърдено там се споменава, че продължението на популярния екшън на Remedy ще бъде факт в първата половина на 2005-а. Да, маса време, но дано си заслужава, поне колкото първата част.

Worms 3D обявен

Sega Europe и Team 17 обявиха, че Worms 3D ще бъде разработена и готова за Sony PlayStation 2, Nintendo GameCube, Microsoft Xbox, и Windows OC през зимата на 2003. Това е първото европейско заглавие на Sega, откакто те се превърнаха в софтуерно ориентиран разпространител.

Въпреки, че все още не всичко е ясно, потвърдено е, че основата на играта ще бъде практически непроменена. Единствената разлика ще бъде триизмерната графика и визията на специалните ефекти.

Mythica обявена

Microsoft Games Studios е в процес на разработка на Mythica, нова онлайн мултиплейър игра. Играта използва "Private Realms Technology", която обещава да обедини "дълбината и сложността на единичната игра със социалното преживяване на massive multiplayer online игра"

Интересното е, че в момента в който започнете Mythica, вие вече сте мъртви.

Всъщност вие сте загинал герой, който търси дома на боговете. Обещанията са всяко ваше действие да влияе на играта цялостно.

Mythica се очаква през 2004.

Temple of Elemental Evil

Автор: Whisper

След едногодишно мълчание, Troika Games отново привлякоха вниманието на геймърите и специализираната преса върху себе си. Причините за това са две - един все още необявен проект, върху които компанията работи от близо година, и Temple of Elemental Evil – ролева игра, базирана на 3-тата ревизия на правилата на Dungeons&Dragons.

Повечето от феновете на ролевите игри в България са чували за игралният свят на Greyhawk, но малцина са имали възможността да се потопят в него. Той е разработен още в зората на Dungeons & Dragons от един (може би най-влиятелния) от създателите на тази игрална система - Гари Гайгакс. Greyhawk е изключително комплексен свят, в който различни нации и политически формации се борят за власт. За разлика от останалите игрални D&D вселени, Greyhawk е по-динамичен, с непрекъснати промени в баланса на силите, водещи до драматични изменения в игралната вселена. Това е свят, в който е много лесно да станеш герой, но още по-лесно е да станеш мъртвец.

Пичовете от Troika ще дадат на играчите възможност да започнат играта със самостоятелен герой или с група герои. Максималният стартов състав на групата ви ще бъде 5 персонажа. Абсолютно всички класове и раси предвидени в 3-тата ревизия на правилата на D&D ще бъдат достъпни. Според Тим Кейн, ръководещ проекта, в зависимост от времето, с което екипът ще разполага, могат да бъдат вмъкнати и някои подраси, като горски елфи, планински джуджета и др. Има шанс да бъдат добавени и някои от т.нар „prestige classes", познати от 3-тата ревизия, но все още е много рано да се твърди това със сигурност. При всички положения, ако не в самата игра, то в нейното продължение (ще има продължение, юпиии!) със сигурност ще намерят място и някои от най-популярните престижни класове.

При създаването на групата от персонажи, играчите първо ще трябва да изберат уклона на цялата група. Ако изберете групата ви да бъде с Chaotic Good уклон, то отделните й членове ще могат да избират измежду Chaotic Good, Neutral Good, Chaotic Neutral или True Neutral. Според Тим Кейн, уклонът на групата ви, както и поведението ѝ, ще играят огромна роля за развитието на играта.

За разлика от всички ролеви игри по AD&D или D&D за последните две години, Temple of Elemntal Evil ще има горна граница на опита, който героите ще могат да трупат. Засега като таван се спряга 10 ниво и има вероятност това да остане непроменено до края на разработката. Според авторите на играта, а и на самия мен, вдигането на тавана на опита и над 20-то ниво, както беше в Neverwinter Nights, Icewind dale II и Throne of Bhaal до голяма степен обезсмисля играта. В D&D герой 10-12 ниво е много, ама много сериозна сила. Персонажи от порядъка на 20-то ниво и нагоре във вселената на Forgotten Realms, а дори и в Greyhawk, са доста ниска бройка, така че не е много нормално всеки един играч, само в рамките на 100-тина часа игра, да успее да достигне до нива достъпни само за най-великите герой на тези светове. Да не говорим, че след 12-13 ниво разработчиците много трудно могат да създадат смислени препятствие за героите, като едновременно с това да поддържат интереса към играта жив. А какво реално означава таван от 10-то ниво? Ами достъп до 5-то ниво магии за всички магически класове (Cleric, Wizard, Sorcerer, Druid), а немагическите класове таванът на нивата много не ги бърка, като оставим настрана факта, че варваринът, крадецът и рейнджърът може би ще са най-потърпевши от липсата на повече нива, тъй като тези класове са най-завършени към 20-то ниво. За сметка на този лимит обаче, пичовете от Troika ще предложат на играчите абсолютно всички достъпни магии до 5-то ниво, които правилата позволяват, наред с 55 feat-а (сред които Craft Magic Arms and Armor, Craft Wonderous Item, Whirlwind Attack, Shot on the Run и др.) и 22 skill-а. Най-хубавото в цялата тази работа е, че – според Тим Кейн – абсолютно всеки един skill ще бъде разумен избор и ще може ефективно да се ползва и да помага на героите ви. Ако ви е направило впечатление, сред достъпните feat-ове се открояват тези, свързани с изработката на магически предмети или омагьосването на предмети. Тяхното използване ще помага да се създават уникални предмети, като за изра-









Производител:	Troika Games
Разпространител:	Infogrames
Жанр:	РПГ
Сайт:	www.troikagames.com
Дата на излизане:	Края на 2003
Очаквания:	Големи

workshop.headoff.com

ботката на някои от тях ще трябват хиляди жълтици и доста хиляди точки опит. Именно заради това, макар и да могат да се развиват само до 10-то ниво, персонажите в играта ще трупат опит дори и след като достигнат последното ниво.

Много интересен елемент в играта ще внасят управлявани от компютъра персонажи, които с течение на играта ще проявяват интерес към вас и ще ви предлагат услугите си. Към всяка игрална група ще могат да се присъединят до 3 NPC-та. По-интересното в случая е, че тези NPC-та ще бъдат абсолютно независими от игралните персонажи. Те ще имат собствена история, задачи и мотивация да се присъединят към групата ви. Някои от тях ще останат с вашите герои до края на играта, други ще напуснат групата ви след като си постигнат целите, а трети дори могат да се обърнат срещу вас и да ви нападнат в най-неподходящия момент. Играчите няма да могат да научат никаква информация за тези NPC-та освен това, което самите те им споделят. Това ще е предпоставка, както за доста интересен role-playing, така и за потенциално драматични сцени с напредването на играта. Засега се говори за 36 такива NPC-та, като крайният им брой може да се промени до завършването на проекта.

Друго нещо, което определено ще привлече вниманието на играчите е тоталната нелинейност на играта. Според създателите ѝ, за около 30-40 часа ще можете да изпълните главния куест, но ако си направите труда да се позанимаете с над 100-те странични куеста, игралното време ще се удвои, а дори и утрои. Troika Games обещават към 20 различни края на играта, в зависимост от това дали сте играли с добри или зли персонажи, и от това какви решения сте взимали по време на играта и т.н. Тим Кейн твърди, че именно в тази игра желаещите да развиват зли персонажи ще останат максимално удовлетворени, защото за тях играта ще предлага същото удовлетворение и пълноценност, както и за играещите с добри герои.

Няколко думи за графиката. Пререндвани фонове, върху които ще бъдат разполагани 3D моделирани персонажи – това, според разработчиците, е оптималната комбинация за игра от този вид, даваща едновременно детайлност и широк спектър от анимации, без да тормозят компютъра. Всички визуални ефекти в играта ще бъдат тримерни, като благодарение на т.нар „particle system" за акуратно пресъздаване на отделните частици на даден ефект или среда ще можем да се насладим на реалистични огнени мечове, ледени стрели и магически ефекти. Действието в играта ще върви с добре позната и доказана за този жанр изометрична перспектива, така че играчите би трябвало да се чувстват в свои води от самото начало на играта.

Нещо съществено за Temple of Elemental Evil, което кара много фенове да повдигат вежди, е фактът, че битките в играта ще бъдат на ходове. Да, и аз веднага се сетих за едночасовите епопеи на моите четирма герой с три орка в Pool of Radiance, но пичовете от Troika твърдят, че подобни неща няма да се случват в Temple-а. Изборът на походовите битка е бил направен, за да могат по-реалистично да се пресъздадат правилата от 3-тата ревизия. В играта ще се отчитат инициативи и последователността на действие на различните участници в дадено сражение, като компютъра ще следи за тях, и ако няма конфликтни ситуации, ще пресъздава едновременно действията на екрана.

Temple of Elemental Evil е планирана за края на септември тази година. Тим Кейн, заедно с останалите 13 души от екипа, работещ върху играта, обещават една увлекателна и дълбока ролева игра, каквато феновете на този жанр заслужават. Дано фактът, че мултиплейър не е предвиден означава, че соловата кампания ще бъде едно наистина запомнящо се приключение.

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

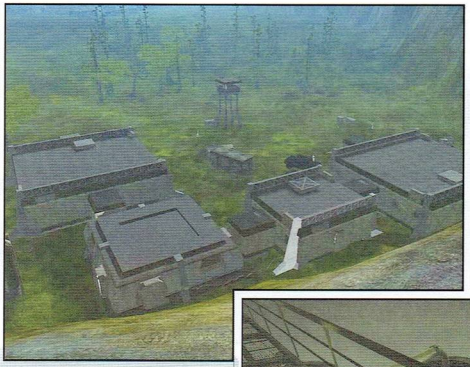
Chrome

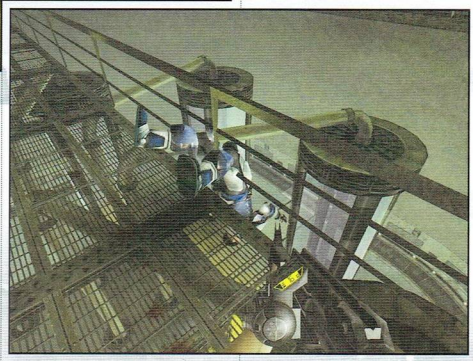
Автор: Damond

Падаш ли си по яките, сурови наемници с мускули, заплашително опънали потника? Тези, които успешно прикриват редуцираното изпомпването на кръв към мозъка с непукизъм от сорта „Ам дъ мен! Що ми е да мога да решавам логаритмични уравнения, когато с верния си hi-tech пищов сам затривам малък град. Ти да не би да можеш стреляш и мислиш едновременно?!".

Такъв тип ще и нашия герой – Bolt Logan, ловец на глави, отчаяно опитващ се да избяга от своето минало, заселвайки се на отдалечената планета Валкирия (аналог на Дивия Запад), и започвайки начисто. За истинските герои, както е известно обаче, почивка няма - все някой трябва да я спасява тая Вселена, по дяволите! Конфликтите са като магнит за „Мълнията" Логан и той някак успява да се забърка във войната на две мега-корпорации. Мдам, приликите с Unreal 2 не са плод на въображението ти, или ако са – значи сънуваме един и същи сън...

Съобразно най-добрите традиции на киберпънка и в тон с новата мода в геймплея да се включват, със или без нужда, RPG-елементи, разработчиците яко са се опрели на нано-технологиите и био-имплантантите. С тяхна помощ, Лоугън ще повишава издръжливостта, точността, скоростта си на придвижване, ще подобрява рефлексите и възприятията си. Тези екстри ще са окажат изключително необходими при броденето из джунглите и пустините на Terbon, ледниците на IceGuard, промъкването сред избуялата и опасна растителност на Herbus (визуализирани със собствен графичен енджин, впрочем). За прекосяването на огромните открити пространства, Болт ще разчита на бъги, спийдър, подобният на







танк ArmoBeatle4, а нерядко и на различни летящи машини. Мисиите? Накратко – 5 планети, 14 мисии, няколко алтернативни подхода при изпълнението на всяка.

Враговете? Наред със значителния брой войници и наемници, застанали на неправилната страна на Логан ще му се налага да се справя и с нерядко крайно враждебната фауна на планетите, които ще посещава. Очакват се и задължителните за жанра досадни роботи и автоматични оръдия, чието основно предназначение в крайна сметка се свежда до сбиране на всички дочули изстрелите гадове от близката околност. Или поне така би трябвало да се получи, ако AI-то се окаже такова, каквото разработчиците обещават. Враговете няма да се редят един по един пред мерника

Производител: Techland
Разпространител: Strategy First
Жанр: Екшън
Сайт: www.chromethegame.com
Дата на излизане: 2003
Очаквания: Големи

като бирени капачки на стрелбище, а ще използват тактики, околните предмети ще им служат за прикритие, ще сменят местоположението си.

Нивата ще завършват с традиционните мъчно умиращи босове.

Стигаме и до любимата част – арсеналът. Пистолетът, заедно със задължителния нож, въпреки всепризнатите качества на описания наемник, едва ли са достатъчни за подобен геноцид. На помощ идва тежката артилерия: познатите помпа, снайпер, лека картечница, гранатомет и 6 футуристични оръжия със сложни имена.

Все още няма достатъчно подробности за мултиплейра, освен обещаните 9 режима на игра и до 32 участника.

Предвид набиващата се на очи прилика с Unreal 2 (не и графично, за съжаление), можем само да се надяваме, че Chrome ще бъде достоен конкурент.

Скоро ще разберем.

workshop.headoff.com

The Movies

Автор: Krasleto

Производител: Lionhead Studios
Разпространител: Activision
Жанр: Стратегия
Сайт: www.themoviesgame.com
Дата на излизане: ---
Очаквания: Големи

Че Питър Молиньо е един от колосите на гейм индустрията, това ние много добре го знаеме! Че това е човекът дал на света Theme Park, Populous, Syndicate, Dungeon Keeper и Black & White също. Това, което не знаем са подробности за новия му проект „The Movies", а ето какво Работилничката, в мое лице, успя да изрови, сдъвка и храносмели за Вас.

Както личи от заглавието, г-н Молиньо се е захванал с една тясно свързана с игрите през последните години тематика, а именно - киното. Спомнете си само, колко пъти сте излизали от киносалона, анатемосвайки родните връзки на създателите разочаровани от поредната холивудска боза, с убийствен трейлър, специални ефекти и актьорски подбор, но тотално опропастена я от сценариста, написал или преработил сценария, я от режисьора, който се учи в движение накъде да върти камерата, я от калпавата музика, я от нещо друго. Крайно време беше някой да се сети да обясни на нас, вечно мрънкащите кино консуматори, колко време, усилия и мангизи се хвърлят по правенето на един филм, било той и троторазредна съвместна продукция на Конго и Заир, дублирана на суахили...

The Movie е Тусоп-о-подобна стратегия

Включваща всички административни подробности за създаването на печеливше филмово студио – управление на финансите, закупуване на снимачни площадки, намиране на подходящи декори, наемане или създаване (не по естествен път) на актьорите и статистите или може би далеч по забавните дейности като бомбардирането на конкуренцията и кастингът за женските роли. По-интересният и иновативен аспект от кино-продуцирането е самото правене на филма - избиране на сценарий на сцените, разполагане на декорите и актьорите, суетене по заснемането. Колегите, които са присъствали на журналистическото представяне на играта, се дивят на следните онагледени примери:

Мизансцена: Дивият запад (където всеки мъж е готов да отстоява правата и достойнството си, а всяка жена е готова да уважи гореспоменатите мъже).

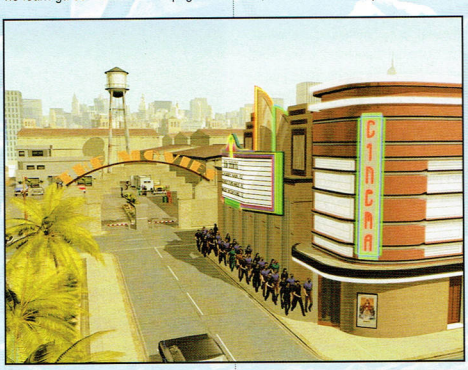
Двама от упоменатите в скобите индивиди, порядъчно небръснати и нечистоплътни, са ситуирани в бара, над чашка истинско уиски и влизат в пререкание, на тема, да речем, дали новият „Индиана Джоунс" става за игра с клавиатура. Абе стават и почват да се налагат. Посредством специален плъзгач, измерващ насилието, играчът контролира реалновремево сцената. В най-десния му край мелето става невъзобразимо - в кютека се включват близкостоящите декори, в ролите - масите, столовете и бутилките, предимно празните, а по-кибритлиите персонажи вадят и оръжие. Друга е картинката, когато плъзгачът е „у лево" - точните удари намаляват, а актьорите се пошляпват досущ като английските благородници с ръкавичките.

Мизансцена: Любовна сцена.

При по-пуритански настроен режисьор актьорите си мятат сламежливи погледи, които когато се кръстосат, мигновено обагрят бузките им вален нюанс. Хардкор версията на въпросната сцена е била спестена на журналистите, но все пак се стигнало и до целувка с език (за повече инфо вижте края на статията).

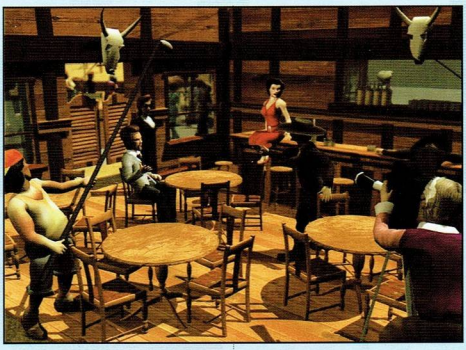
Особености на геймплея

Времево, играта се разполага в интервала от 1920 г. до наши дни, иначе казано – от черно-белите неми филми до компютърно генерираните образи и специални ефекти. Естествено играчът ще трябва да се съобразява с епохата, в която се намира - все пак няма да е много уместно да пуснеш „Матрицата" или „Междузвездни войни" без звук и с участието на Чарли Чаплин. Други фактори, с които ще трябва да се съобразявате са прищевките на актьорите - ако съдим по съвременните такива, като нищо ще попаднете на наркоман/алкохолик, който ще бъде неработоспособен през повечето време, а договорът не ви позволява да го изгоните. Или на звезда, страдаща от хронична диария и бавеща снимките с безкрайните си „почивки". Естествено има вариант да рискувате с неизвестни, но обещаващи млади актьори и актриси, които да изградите и изиграете във филмовите среди. Но най-големият проблем (досущ като в реалността) се очертава да бъде постоянната липса на средства. В началото, като всяка започваща от нулата компания, ще бъдете принудени да се съобразявате с оскъдните средства и да мерите по три пъти, преди да налеете паритe в поредния шарлатанин, предлагащ бомбастичен



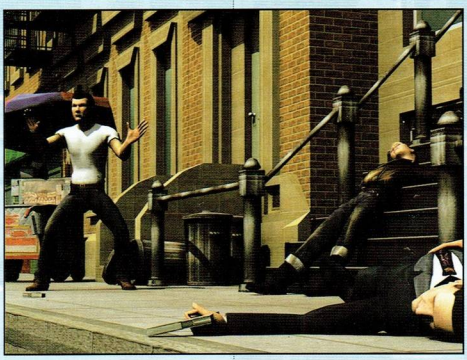


сценарий или за закупуването на подходящи декори. В случай, че сте същински втори Спилбърг или Скорсезе и успеете да създадете своеобразен шедьовър от първите си опити, ще имате удоволствието да изживеете Холивудската мечта и да съпроводите виртуалното си алтер его по червеното килимче към златните статуетки, критиците ще се олеят да ви хвалят и аплодират, знаменитостите ще се натискат да се уредят във ваш филм, а спонсорите ще наливат пари в касичката за следващите ви проекти. Ако се провалите, ви очаква краткотрайно съществуване в бизнеса и саркастично коментарче в двата реда на страниците на Gamers' Workshop от моз'уважавания кинокритик в редакцията -



ще бъдат почти сигурно включени, но за по специфичните ще трябва да разчитаме на евентуалните експанжъни, продължения и онлайн свалки. Молиньо крои





Snake. За съжаление няма да има опция за цялостното ръководене на камерата, визирам избирането на всеки един ъгъл и позиция, а само за избиране на определени насоки. Същото важи и за сценаристите и жанровите определения на филмите. По-известните като уестърн, драма, екшън и комедия планове за изграждане на обширна фенбаза със собствен сайт, където начинаещите режисьори ще могат да обменят опит с по-напредналите, като най-добрите филми и трейлъри (да и такива ще има) ще бъдат награждавани, а най-интересните, естествено, ще бъдат направени не с оригиналните модели, а с ваши собствени аудио и видео ресурси. Нищо чудно следващите версии на GW Movie да се разпространяват в такъв формат (хехе). Какво още да добавя – звучи добре, изглежда добре, прави се от Питър Молиньо...

Какво повече да очакваме от „The Movies", освен обявяването на окончателната дата на излизане, някъде през следващата година.

По непотвърдена информация от първа и предимно дясна ръка, специално подразделение на „Lionhead Studios", наречено „Backdoor Studios", занимаващо се с по-розовите аспекти в кино индустрията, а именно - еротиката, е започнало работа по допълнение към играта, наречено „The XXX Movies". Независимо, че дизайнерите са изцяло от мъжки пол, те гарантират 100% реалистично пресъздаване на женската физика, като за целта са изгледали повечето образователни пълнометражни филми в бранша и изучили специализираната индийска литература. Пичовете дори се оплакаха, че от работа са им излезли мазоли на ръцете. Проблемът с избирането на подходящи декори отпада от плещите на играча, тъй като реално погледнато подобни филми могат да се снимат навсякъде, пък и актьорите не са много претенциозни. Обещани са ни множество опции за филмозаснемане с недвусмислените заглавия „Една за всички, всички на една" или „Добрия, лошият и бисексуалният", като се набляга на масовките и хепиендовете, по възможност едновременни. Тръпнем в очакване, 'иа знайте !

НОВИНИ

EA стават Underground

Need for Speed се приближава до Fast and Furious.

Electronic Arts обявиха, че се разработва нов Need for Speed Underground за PC, GameCube, PS2, Xbox и Game Boy Advance. Всички заглавия разработвани от EA Black Box ще се появят в началото на 2004-та година, според компанията. Need for Speed Underground се описва като "свят на високоскоростни улични състезания". Заглавието включва 20 лицензирани коли, които могат да се преработват напълно и които се обещава да са по-бързи от всякога. Сред тях ще има красавици от марки като Mitsubishi Motors, Subaru, Toyota, и други.

Елементът с преработването се състои в това, че играчът изкарва пари от състезания, за да купува по-добри части и тунинги за автомобила си, за да си създаде перфектната кола. В тях участват компоненти от фирми като AEM, Audiobahn, Bilstein, Dazz Motorsport, DC Sports, Eibach, Enkei, GReddy Performance Products, HKS, Holley, Injen, Jackson Racing, MOMO, Neuspeed, Nitrous Espress, OZ. s.P.a., PIAA, Skunk2 Racing, Sparco, SteretGlow и Turbonetics.

Играчите ще могат да се състезават на редица нощни трасета и ще могат да залагат всичко в името на победата, включително и репутацията си.

Много нови приключения

The Adventure Company представя на E3 много нови игри.

Осем нови приключенски заглавия представя на E3 The Adventure.

The Adventure Company е подразделение на DreamCatcher само за приключенски игри.

Richard Wah Kan, главен директор на The Adventure Company споделя:

"Ако има нещо, което The Adventure Company е доказала, това е, че ние знаем какво е приключение. И тази година продължаваме да го доказваме. Имаме нова серия от фантастични игри и няколко продукта-изненада, които няма да искате да изпуснете"

Ето няколко от по-интересните заглавия:

Cypher: The Sequel to Traitors Gate – есента на 2003

Флагманът на The Adventure Company за това експо. Продължение на Traitors Gate. Приключенска игра, съчетаваща гъделичкащи ума загадки и огромен свят, чакащ да бъде разкрит. Играта има богата и добре рендерирана околна среда и много истински главен герой – Raven, който притежава завидна колекция от всякакви джаджи и напомня малко на господин Бонд, Джеймс Бонд.

Crystal Key II: The Far Realm – Зимата на 2003

Продължението на The Crystal Key. Красива научно фантастична приключенска история, въвличаща играча в интригуващ, уникален и непознат свят. Това, което започва като издирване на отвлечен непознат израства до одисея, чийто край е с епични пропорции.

Jack the Ripper – зимата на 2003

Докато пише материали за ужасяващи убийства в Low Side District, New York, репортерът Jimmy Palmer бива забъркан в смъртоносна игра на котка и мишка. Всекидневните му писания привличат внима-

Black and White 2

Автор: Freeman

Производител:	Lionhead Studios
Разпространител:	Electronic Arts
Жанр:	Стратегия
Сайт:	www.ea.com
Дата на излизане:	---
Очаквания:	Големи

Едва ли ще се намери човек, който да каже, че Black&White беше провал. Факт е обаче, че играта далеч не срещна очакваното от създателите си радушно посрещане. Новаторският дух, който носеше се оказа твърде новаторски за комерсиално настроения пазар, и това съчетано с факта, че той бе изцяло за сметка на действителния геймплей до голяма степен определи ниската популярност на заглавието. Молиньо се опита да разработи нова концепция за „божествените" игри, наблягайки на богата гама от възможности за играча да се забавлява най-вече в тесните рамки около възпитанието и израстването на питомеца му, загърбвайки останалите аспекти. В крайна сметка направи играта някак стерилна и бедна, изхвърляйки от нея всичко познато от другите игри и оставяйки само новото. Колкото и гениално да беше концептуалното ядро в Black&White и напредничав изкуствения интелект, те просто не можеха да компенсират споменатата стерилност в геймплея.

Времето, казват старите хора, е най-добрият учител. И както обикновено са прави. А г-н Молиньо се кани да покаже на геймърите своята преосмислена визия. С други думи, очаква ни ПРАВИЛНИЯТ Black&White – Black&White 2.

Новата игра се разработва в две направления, по които работят в тясно сътрудничество два независими екипа – единият е фокусиран изцяло върху геймплея, другият – върху технологията.

А промените са смели и всеобхватни.

Новото виждане на великия дизайнер е за една далеч по-епична игра, с богат и разнообразен геймплей, в който акцентът няма да е съсредоточен единствено, или поне най-вече, върху питомеца.

В сикуъла огромни армии ще се сразяват в грандиозни битки. Смело можем да кажем, че в новия си вид играта ще се приближи поплътно до традициите на стратегиите в реално време.

Както и в предишното заглавие ще е налице морална дилема – дали да създадете голяма лоша армия, за да оплячкосате и изтормозите земята или да въдворите мир и спокойствие в света, защитавайки хората си от въоръжените лоши?

На въпроса, какви са личните му предпочитания в тази насока Молиньо, типично по йезуитски, дава следния интересен отговор:

„Моята страст, когато играя Age of Empires е да си построя град, да го заградя със стена, та да са напълно защитени хората ми, и след това да изляза да избия лайната. Това не е чисто зло, защото не избивам всички – не и моите хора. Но не е и абсолютно добро, защото все пак отивам и атакувам други хора. Моето поведение е по-неутрално."

Неутрално – дръжки! Но да не се отклоняваме.

В помощ на по-пълното вживане в действията на екрана идва и визуализацията. Втората част ще е по-красива и светът ще е по-богато пресъздаден. Наред с това идва онагледяването на стила ви на игра. Светът отново ще се променя, олицетворявайки уклона на играча. Ако сте наистина добри, от всичко, което вие и животното ви докоснете, ще извира живот". Дърветата ще цъфтят, зайчета ще лудуват наоколо и т.н. Ако сте зли, черни лозници ще пробиват плътта на земята и ще задушават заетите от цветята площи. Ще се променя абсолютно всичко, дори и водата, която ще остава бистро синя, ако сте добри богове и ще тече кърваво мътна, ако сте зли.

Ефектите на времето също ще се включат в общата атмосфера. Така например мъгла ще предвещава наближаването на зли армии. „Всеки пиксел на всеки елемент от графиката има в себе си заложена промяна" – казва Молиньо.

Като стана дума за промяна, тя не е подминала и управлението. Добрата стара ръка държеше екрана чист, но от друга страна бе пречка за мнозина, свикнали на панели с менюта, да разберат интерфейса.

Реверанс към тях е появата на два прозореца, единият ще отваря набор от опции за строеж, другият – опциите за питомеца.

Ще използвам подхванатата тема за управлението, за да изясня едновременно и основните елементи от геймплея. Да започнем с животното. Неговото панелче ще ви позволи да определяте действията, за които то да бъде наказвано или награждавано. Ако правилно съм схванал там вие му съставяте някаква рамка от правила, които то е длъжно да спазва, вместо да го възпитавате, както беше в първата част, посредством метода на пробите и грешките. Ако съществото се отклони от поведенческия модел му посинявате задника, ако го спазва го поощря-





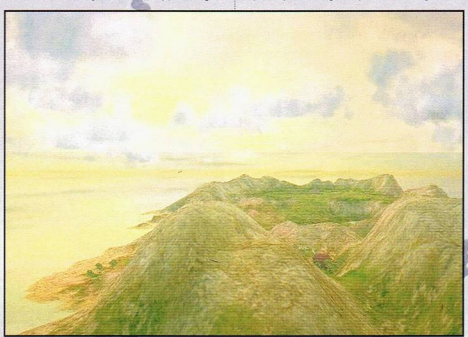
вате. По отношение на крутите мерки ще можете да ползвате ноВи предмети, като пръчка с пирони, за да накажете *наистина* възпитаника си.

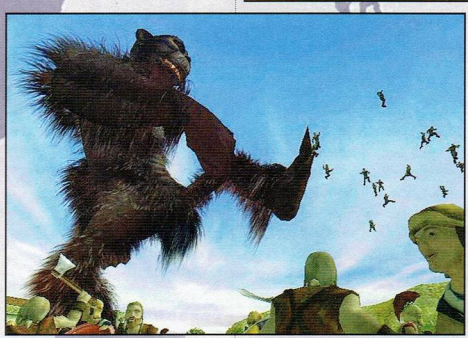
Освен това той ще има водеща роля в битките. „Не го учите къде да иде да се изака; учите го какво да атакува, какво да защитава и какво да строи" – обяснява Питър. В ролята му на главнокомандуващ ще трябва да го научите на различни нападателни ходове и да го инструктирате в най-добрите методи на разполагане на войски – например стрелците да са на възвишения и т.н.

По време на битка най-базовият тип указание за действие, който можете да му дадете, е да му вържете каишката за някой предмет от околната среда, примерно - вражеската стена. Всичко, което трябва да направите (ако приемем, че сте го обучили добре), е да се наместите удобно с купа пуканки в ръка и да наблюдавате как пухчо срутва стената на парчета.

Говорейки за битки, да напомня, че те ще са много по-сериозно застъпени в B&W 2.

Контролът над армиите ще се осъществява посредством система от маршрутни точки. Просгат да бъдат всякаква широчина и височина. Типично за перфекционизма на Молиньо в B&W 2 този елемент ще очертае върховете в утрешните стандарти. Демонстрацията на пластичността на системата показва хвърлянето на скала срещу стената. При първото хвърляне в основата на стената се появяват малки пукнатини. След още няколко този пукнатината се разраства, стената постепенно се руши, докато накрая се срутва. Апропо скалите могат да се използват и за управление на армията. „Връзвате" армията за скалата и я мятате към стената. Войниците веднага се втурват да





то взимате флагчето и го закачате за обекта, който искате да отбранявате или атакувате и армията мигом се раздвижва. Ако трябва да отбранявате хълм например, поставете флагчето там и гледате как съответните войници бързат да удържат тази земя. Можете да закачате флагчета и за враговете.

Разбира се мащабните военни действия предполагат и възможност за строеж на защитни укрепления и стени. Това е нов елемент в играта. Теоретично те ще мо-

я атакуват. Ако парчето пробие, закачената за камъка армия се втурва през пробива, защитавайки безценния ви камък, който вече почива в средата на вражеския град.

Ако се питате откъде ще дойдат войниците, не бива да търсите отговора по-далеч от настоящите примери в стратегиите в реално време. Казарми! Това е. Там ще генерирате различните си видове единици – от въоръжените с мечове, през тези с брадви до лъконосци. Можете дори да оборудвате стрелците със специални огнени или магически стрели.

И като стана дума за магии – чудесата отново са една от главните опори на господстването. Само че вече са два вида.

Първите са за „ежедневна употреба" – неща като огнени кълба и подобните му, познати и от предишната част. Разликата е, че както обяснява Молиньо, че сега „чудесата са много повече физически обекти „. Така че едно огнено кълбо всъщност се държи като реален обект. Новото огнено кълбо е малко като желе. Можете да изстиснете божествената си ръка, за да капе магма надолу в света. Примерно, за да спретнете едно



поточе от лава от върха на хълма във вашата територия, към полите му, които са разположени в територията на противника.

Вторият вид чудеса са „епичните" – земетресения и вулкани, ще има и всичко, което бихте окачествили като божествени сили. Предвид факта, че B&W 2 ще притежава един от най-добрите терени модели въобще, тези катаклизми ще бъдат размазващо пресъздадени.

За финал ще спомена, че засега са разработени пет вида същества, с които да играете и всяко си има набор от изгледи, в зависимост от характера му. Наежената лъскава черна козина и изкривена муцуна на злата маймуна е далеч от меко кафявото, щастливо изражение на неутралната такава. Добрата маймуна е покрита с бяла козина.

С това кратките ни погледи зад кулисите на B&W 2 приключва, но за тази игра тепърва ще има да се изговори и изпише много. Верен на традициите и гения си Молиньо ще ни даде достатъчно поводи за това. Бих могъл да се обзаложа.

нието на мрачно създание, което кореспондира с Palmer чрез вестника. Palmer скоро разбира, че този вманиачен убиец би могъл да бъде само Джак Изкормвача.

Atlantis Evolution – пролетта на 2004

1904. По пътя си към Ню Йорк Curtis Quick, млад приключенец и фотограф попада във водовъртеж, който го изпраща право в сърцето на древната Атлантида. Странник в страна с развити технологии и древна вяра, Curtis ще се опита да помогне на хората от Атлантида да отхвърлят могъщите богове "Атланти".

Advent Rising обявена

Majesco обявиха, че Advent Rising, фантастично ориентиран екшън от трето лице, по сценарий на Орсън Скот Кард (*"Играта на Ендър"*, *"Говорителят на мъртвите"*) в момента се разработва за Xbox и PC.

Научно фантастичния писател е предоставил на Advent Rising историята и ще напише новела по играта. Орсън казва:

"Това, което ме накара да се включа в проекта на Majesco и GlyphX бе тяхното желание да създадат игра, в която историята да служи като трамплин за всички останали елементи."

Играта ще пресъздава приключенията на Gideon Wyeth, едно от последните останали човешки същества. Има легенда, че древна раса, позната като "човеците" един ден ще обедини вселената. The Seekers, които не си падат по идеята за подобно обединение са издирили и унищожили почти всички човеци. Gideon трябва да отключи мистериозни сили вътре в себе си и естествено да нарита доста задници по пътя си."

Ken Gold, Вицепрезидент на Majesco:

"Въпреки че технологичното усъвършенстване продължава да отваря врати за нови визуални изживявания историята си остава критична за усещането на играча като част от играта." Интригуващият тандем между огромния литературен талант на Орсън Скот Кард и визуалните и игрови механизми на GlyphX Games може би ще ни осигурят едно ново, завладяващо екшън-преживяване. Това ще разберем в първата четвърт на идната година, когато книгата и играта ще излязат по приблизително едно и също време.

Take-Two ще купи Vivendi?

Според Dow Jones гейм бизнесът на Vivendi Universal може съвсем скоро да бъде придобит от Take-Two Interactive. Take-Two се съюзяват с група финансисти, за да направят сделката. Dow Jones съобщава, че Take-Two са оценили гейм частта на Vivendi-Universal на близо милиард долара, с $600,000 по-малко от цената обявена от Vivendi, но доста по-високо от цената обявена като вероятна за продажбата, която възлиза на $800,000. Преговорите в момента били "в напреднал стадий".

THQ сграбчва Relic Games

THQ обявиха, че са сключили *"дългогодишно споразумение за разпространение на два продукта"* с Relic. Като се вземе предвид, че Relic имат само два продукта досега Homeworld и Impossible Creatures, тази сделка може би предвещава съвсем нова поредица за производителя на реалновремеви стратегии. При всички положения първият проект в момента се разработва и ще го видим през втората половина на следващата година.

workshop.headoff.com

Broken Sword 3
The Sleeping Dragon

Автор: Damond

Производител:	Revolution Software
Разпространител:	Revolution Software
Жанр:	Куест
Сайт:	www.brokensword3.com
Дата на излизане:	2003
Очаквания:	Големи

The point-and-click adventure is dead. However, long live the adventure... – тези думи на Charles Cecil, създателят на серията Broken Sword, са и най-доброто описание на третата ѝ част.

Освен основната детективска работа, типична за жанра (разбирай безкрайните и понякога отегчителни разговори), се очертават и едва ли не екшън елементи – катерене по скали, промъкване, прочистване на противници. Разбира се, това съвсем не означава, че по мониторите ни ще подскача една нова и по-малко ръбеста Лара Крофт.

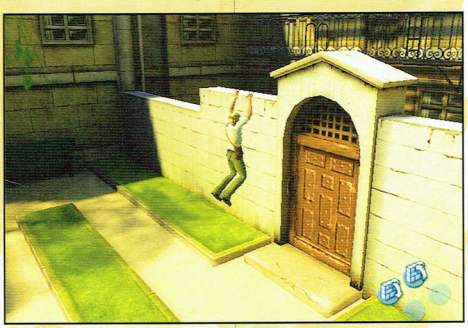


Историята: George Stobbart, познатият от предишните 2 части адвокат решава да разнообрази спокойния си живот с кратко посещение в джунглите на Конго. По същото време негова стара позната, французойката Nico Collard, почуква на вратата на известен в ъндърграунд средите хакер. Докато Stobbart кротко дреме, предвкусвайки очакващите го приключения (и заплащане) самолетът се разбива, пилотът е в безсъзнание, приклещен в кокпита. Е, ако нашият човек нямаше толкова здрав сън..., както знаем, пилотирането на разните хеликоптери и самолети е генетично вродено у всеки герой.

Пак по същото време Нико открива хакерът застрелян. След серия от скокове по балкони и промъкване през прозорци, с изстрели за фон, тя, макар и ранена, успява да настигне убиеца му и да започне шеметно преследване. И приключението е в ход... Целта е отново спасението на света от поредния маниак, готов да пробуди тайнствени древни сили и да ги използва за осъществяване на собствените си кроежи. Всеки от тях започва сам своето разследване като по-късно пътищата им се пресичат. Въпреки, че основен персонаж е Джордж, ще може да се превключва между двамата. Историята ще отговори на някои неизяснени въпроси от BS: The Shadow of the Templars и BS2: The Smoking Mirror.

Revolution Software разчитат и на противопоставянето на характерите: добрият и честен американец, винаги готов да застане на страната на онеправданите, изпълнен с вечен ентусиазъм оптимист. И пълната му противоположност: проницателната, умееща да се справя с всякакви ситуации, израстнала по парижките улици журналистка.

Играта обещава да е изцяло в 3D, с лицева анимация и без предварително рендвани сцени – радостно събитие, навяващо нерадостни мисли за пореден ъпгрейд. Това е и главната причина за промяната в геймплея – спестява се стандартното щракане с мишката върху всеки обект от околната среда като контролът ще е директно върху персонажа. Голяма част от екшън сцените няма да са cutscenes, което води и до неприятния момент с умирането. Да, в този куест или, следвайки изказванията на създателите му, адвенчър, ще се появи подобна опасност и то независеща от сюжета, а само от действията на държащия мишката, задълбочено обмислящ следващия си гениален ход, геймър. Системата на диалозите не е променена – избор на реплики от иконки в cartoon стил.



Атмосферата от предишните части ще бъде запазена, очаква се включване и от 4-5 познати герои.

Информацията относно пъзелите е все още твърде оскъдна. Ако вярваме на обещанията, те няма да са безсмислено трудни, изкуствено удължаващи игровото време, а логични, разкриващи нови подробности от историята. Няма да е необходимо да се обхождат абсолютно всички теми за разговор, за да се попадне случайно на решението на някоя загадка.

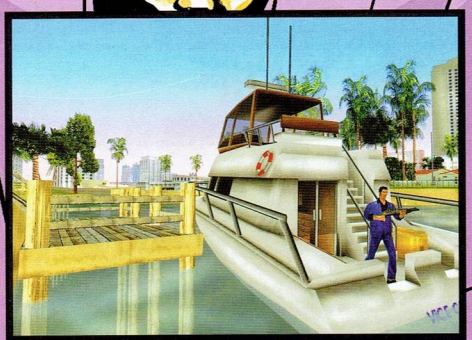
Имайки предвид излизащите напоследък доста посредствени игри, претендиращи за определението „quest" ,може би точно продължението на един от най – известните от тях, ще възроди жанра отново.



GTA: Vice City

Автор: WC Killer

Нерядко се случва в старанието си авторите в Gamers' Workshop да изпадат в лирични отплесвания. Не е задължително това да е проява на творчески нарцисизъм, както понякога ни обвиняват - често просто се налага. Да напишеш увлекателна статия за недотам увлекателна игра си е усилие. Предполагам, трябва да съм радостна в такъв случай, че именно на мен ми се падна игра, в чиято статия ленивите ми напъни са излишни? Да, щастлива съм - защото това е любимата ми игра (още от единицата, нищо великолепни двуизмерни експлозии използваха 15-инчовия Proview на 486-цата ми), защото това е най-прекрасната игра, която съм играла някога, защото тя ми даде онази свобода, която ежедневието отказва на всички ни, защото в нея мога да бъда каквато си поискам, без страх от ограничения и закони; защото ме посипа с вдъхновение, защото... хм, щях да карам без лирика, май...



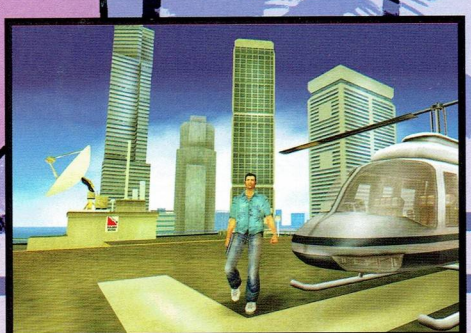
Историята

За разлика от все по-често срещаната тенденция в игрите да се сблъскваме със сценарийни клишета, набързо сшити с бели конци, Vice City още със самата си история нявя на мисълта, че за създаването ѝ някой е някой си е дал много труд. Няма да се увличам в подробности около предисторията и последващото развитие на нещата в самата игра, защото удоволствието от постепенното ѝ развитие е част от геймплея, но ще Ви кажа, че тя е заплетена като гангстерския вариант на Пепеляшка.

Съвсем накратко. Томи е черната овца в щастливо селско семейство... хех, будалкам се - Томи е гангстер. Страдащ от прекалено големи уста и амбиции. Дали заради това, или заради нещо друго (сами ще разберете) шефът го праща на превъзпитание във Вайс сити, където да се грижи за неговите операции. Там той се свързва с един адвокат и урежда сделка тип „дрога-пари". Всичко хубаво, но алъш-вришът се оказва неочаквано провален - и „бялото", и „зеленото" са откраднати. Да откраднеш нещо от дучето на мафията не е най-добрият начин да останеш жив, както е известно. Някой трябва да плати. Кой подхвърли на хрътките бельото на Томи (т.е. Вашето)? *Натопени сте* за кражбата на кинтите и дрогата, трябва да се измъкнете, да откриете кой е в гъното, да отмъстите, да натрупате пари и същевременно - да се изкачите в йерархията. Ако Ви се струва малко, бих искала да чуя коя е последната игра, която сте нарекли оригинална.

Смея да твърдя, че GTA възбужда със самата си концепция. Вие сте лоши, по дяволите. Не спасявате никого. Вие сте алчно меркантилно копеленце. И разработчиците са направили всичко възможно, за да Ви убедят в това - и визуално, и звуково. Озвучителят на Томи е абсолютен личага! Не знам откъде са го изкопали Rockstar, но с него са намерили хиксчето на картата със съкровището.

И така, нещата са ясни - нищо не е ясно и трябва да се изясни. Налага се да се хващате за работа, за да опорвете кожата и да осъществите амбициите си. Затова са необходими МНОГО превозни средства и много оръжия и те Ви чакат, навън - по улиците на града. Във Vice City.



Рейтинг 9.4	
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Rockstar Studios
Разпространител: Take 2
Жанр: Екшън/Рейсър
Сайт: www.rockstargames.com
PC: PIII 900, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Голяма
Ценност за жанра: Голяма
Време за усвояване: 10 минути
Масовост: Голяма
Прилича на: GTA серията

workshop.headoff.com

Оръжията

Много и разнообразни, според мен би трябвало да задоволят всеки вкус. Също и свободата да ги използвате. Можете да налагате *когото си поискате* с мачете, самурайски мечове, чукове, отвертки, месарски ножове, стикове за голф, бейзболни бухалки, полицейски палки, снайпер, M60, узи, всякакви пушки, *огнехвъргачка* (разбира се), гранати, сълзотворен газ, молотовки... Но за да не се прекалява са въведени някои ограничения: въоръжението е разделено на категории и Томи може да носи по едно оръжие от всеки клас. Приятна новост (поне аз не си спомням в предишната игра да го имаше) е възможността да стреляте, докато карате мотоциклет - наляво, надясно или пред себе си, тръпката е уникална - възседнали сте мотора и летите по пътя бълвайки олово на всички посоки, прозорците на витрините се срутват, гумите на колите се пръскат и ме „клякат" реалистично върху джантите; можете да използвате снайпера за отстрелване на наели мутри през прозорците на БМВ-тата им. Това е

Какво дадоха 80-те на историята:

Кокаинът, филма Далас, Мадона, MTV, Черномбил, мюзикъла Котките, както и Коса, Кубчето на Рубик, треската по фитнеса, Бейрут, Алф, Шаде (взела Грами за най-добър нов изпълнител в '85), Джо Кокър, Фил Колинс, Майкъл Джексън, Куинси Джоунс, Принс, Юритмикс, Тина Търнър, Ютоу, INXS, Били Айдъл, The Police, Бон Джоуви.



част от безкрайното множество причини тази игра да ме кефи толкова. Ще го кажа отново - тук можете да правите *всичко* онова, което в реалността не ви е позволено, можете да сте *лоши*, много лоши. Можете да газите симпатични млади майки, ревливи дечица, влюбени младежи, да правите от колите на куките едва-едва тротоляци бракми, можете да си бъркате... опа, това в реалния живот си го може.

Играта ме хвърля към прочувствени спомени за Carmageddon. Най-малкото с надъхващата си деструктивност.

Единственото препятствие за последното е...

Управлението

Спокойно, не е толкова отчайващо положението. Но сравнено с конзолната версия, която вече бях играла нещата стоят по-зле. Управлението се осъществява с традиционната шутър настройка - използват се клавишите W, S, A, D. В случая когато карате превозно средство тези клавиши служат за ускоряване, забавяне и завиване. Когато Томи припка пеш, използвате мишката, за да гледате наоколо и да се целите.

Това, за което се олежавате в тази игра, обикновено е: кое от превозните средства, щъкащи наоколо, най-много ви допада, за да изхвърлите, или направо претрепете, собственика му и да отпрашите нататък, по пътя към изпълнение на мисията.

Това е може би най-голямата красота на играта. Разполагаме с над 120 автомобила, различаващи се по издръжливост, маневреност, скорост, ускорение, спирачки - от обикновени леки коли, през джипове и пикапи, та чак до камиони; с *няколко адски красиви мотоциклета - за тях из града дизайнерите специално са поставили рампи, за да можете да се претрепете, или пък да реализирате зрелищни скокове, докато се правите на пичове или бягате от лошите (ползвам думата условно, тъй като в играта всички са лоши - дори куките, и не бива да се учудвате, когато видите да налагат някой добър човечец по улицата, щото пресякъл неправилно, примерно).* Но ако наистина ви се лети, несъмнено трябва да пробвате хеликоптера. Бога ми, отказах се да ставам парашутистка (съжалявам Alex, губиш ме за каузата)! Адски реалистично е пресъздаден физичния модел на летене. Впрочем, не само на него - едно от нещата, с които играта трябва заслужено да се гордее, е физичния модел. Трябва само да видите как постепенно се разпада колата след всеки нов сблъсък, абе - траекторията на падащите гилзи вземете, ако щете. Но аз се отклоних, разправях ви за превозните средства. Списъкът завършва с лодките. Макар и двамата с Томи да мразим водата (той не може да плува, което си е донякъде логично - с целия моя арсенал под ризката вероятно би потънал на мига. Или пък как си го представяте на плажа да сваля всички оръжия, съблича тениската, гмурка се по организъм в топлата вода и се плацика край враговете. И с *какво* по-точно ще ги плаши? Не, не ми отговаряйте, сама ще се сетя.), те също много ми доладнаха. Освен, че са доста като видове, са и полезни - градът е ОГРОМЕН и представлява два големи не-



симетрични острова, които Freeman оприличи на палци, по повод на което аз от своя страна го оприличих на душевно болен. Та, те заграждат няколко по-малки много гъзарски островчета, предлагащи канали, по които е удобно да се перчите с най-скъпия моторен съд, до който (честно и почтено) сте се докопали, развявайки развратно хавайската си тениска пред мадамите. А те са по-добри от кака ви Лара или оная заспала патка от NOLF. Дващните им пиксели се полюшват сладострастно пред очите ви, където и да отидете. Честно, щях съвсем да обърна резбата, ако самият Томи не беше такъв пич. Мацките са много яки и са вплетени по-сериозно в историята и мисиите на играта, отколкото в предишните серии. И като се отвори дума...

Мисиите
Те са втората най-добра

черта на играта. Старанието на авторите да ни забавляват и неусетно да ни въвлекат във завинтената фабула на играта просто плаче за възхита. Мисиите на Vice City са многопластови като лук и няма да ви оставят безразлични - като чесън („*пак съм се нагнявил...*“ - владее Бичето, който също рути условности). Off-topic мисиите са силно редуцирани, почти всички са структурирани около историята - това го отчитам като плюс. Имаме много по-обширен спектър от задачи, които може да ви се струва, че нямат връзка помежду си, но когато колелото на историята навърти няколко оборота, ще започнете да усещате мащаба на фината и адски стилна паяжина на фабулата. Мисиите са големи и сложни и изцяло ще ви завладеят - продължителни престрелки, примъквания, намъквания и измъквания, преследвания и какво ли не... Vice City ще ви накара да преместите хладилника си до PC-то. Повярвайте.

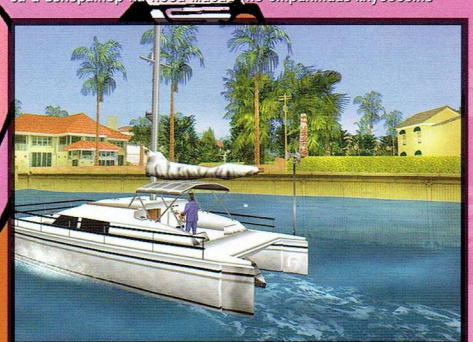
Някога били ли сте в *пандиза*? Е, сега ще бъдете - в един щателно и съвестно охраняван затвор. Няма да влезете в него като средностатистически престъпник, нито ще го напуснете по нормалния начин. В края на краищата ще измъквате приятелчето си Ланс оттам, след което успешно да стигнете до болницата, избягвайки междувременно колите на разжужалите се като разгневени стършели коли на ченгелите.

Емблематична за играта е мисията Rub Out, която също е голяма и трудна, но не това я прави толкова любопитна, а фактът, че като я минете, стигате до ключов момент в играта: след нея можете да придобивате...

Собственост

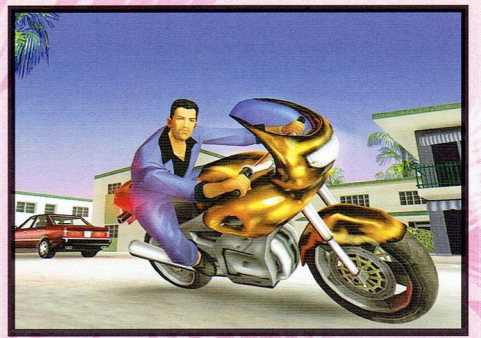
Не, извинявайте, фенове на Монополи, но това е нещо друго. Защото кефи адски (за разлика от Монополито, която откровено не ме влече). Този, наглед странен, елемент внася още една ударна доза свежест, оригиналност и дълбочина в играта. Да започнем с това, че всеки обича да притежава недвижимо имущество. Дали ще е някоя боксониерка без ТЕЦ и АЕЦ (:)), в която да се усамотяват с гаджето на свещи и бойлер всеки път на месец-два, дали малка триетажна сладкарница в центъра на града, стриптийз-бар, бизнес център, скромна къща с гараж за новия джип и хеликоптерна площадка на покрива... важното е да има!

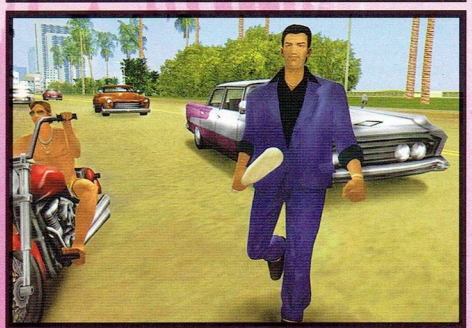
С властта, казал чичото на Човека-паяк, идват и отговорностите. С имуществото, казвам аз, идва властта. Колкото повече имате, толкова повече имате! Сградите ви, освен че служат за на пунктове за *записване* на играта, са и генератор на нови мисии (по стриптийз-клубовете



особено какви пълнозърнести мисии има, не е истина, при това винаги твърде *належащи*).

Ето каква е врътката: веднъж като минете критична





мисия, печелите достатъчно пари и си купувате собственост. Започвате от нещо скромно - жилищен блок с по две липи пред всеки вход и пред вас постепенно се разкриват нови опции. Списъкът е изтощителен - бизнес сгради, таксиметрови, филмови и сладоледени компании, най-различни имения, докове, хотели... Всяко едно от тези учреждения олицетворява растящата мощ на правилния пич - Томи Верчети. Амин!

И за да сме на чисто с нововъведенията, ще продължа с това, че в сградите може да се *влиза*. Поне в една задоволителна част от тях. Стриптийз клубове, жилища, дискотеки, филмови студия, апартаменти, хотели и разнообразни гангстерски бърлоги за нахлуване - само си помислете.

Е, драги зрители, от апаратната ми правят знак, че ни остават още няколко минутки, затова нека попълним останалите графи. Като казах графи...

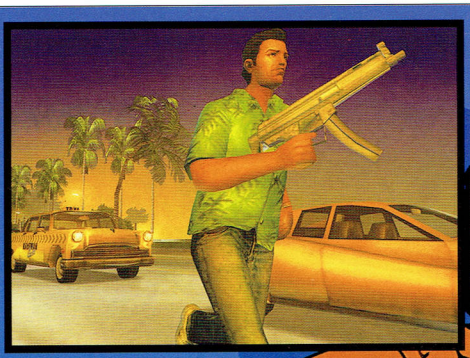
Графика

Скоро да сте виждали игра, която на PC, ако не по-красива, то поне е красива колкото PS2-версията си? Играта върви на толкова висока резолюция, колкото се поддържа от видеокартата и монитора ви. Трудно е да се различат рендвани от ин-гейм шотове, а и как при тия 32-битови текстури, reflection mapping-и, светлинни ефекти... Да, хавайската тениска на нашия юнак изглежда дяволски добре, обувките му имат грайфери, а по джинсите му се виждат избелелите петна от време на време. Вгледайте се в

Miami Vice:

Освен че е била абсолютно успешна телевизионна полицейска поредица, *Miami Vice* (1984-89) се превърна в културна отправна точка за 1980-те, шоу, което завинаги промени изгледа на телевизионните филми, и оказало значително влияние върху мъжката мода на десетилетието.

workshop.headoff.com



лицата на героите по време на междинните анимации. Помислете за възможността да създаваме собствена текстура за кожа на Томи - защото имате такава. Графичният манифест, който ще шества на по-силните компютри, си заслужава една нова видеокарта поне, а аз лично горещо бих ви препоръчала ако досега сте се въздържали от съраунд и 5-6.1, да щурмувате родителската институция, защото ако сложа на визията 10, то на аудиото ще ми се наложи да дам 11. Звуково и графично играта ще ви изпълни с кеф до последното деление на алчния ви взор и слух.

На съответната цена. разбира се. Един Пентиум 4 (2.+ GHz), поне 512 RAM и Radeon 9700 Pro ще са ви достатъчни, за да докарате удар на вашите и на себе си, макар и по различни причини. О, да и 2-ма гигабайта и нощо свободно дисково пространство, да не забравим!

Иначе Vice City поддържа както перспектива от трето лице, така и аркейдния режим (перспектива отгоре), познат от първите 2 серии - за тези, у които отварите навици умират трудно.

Можете да си записвате и *replay*-и на последните 30 секунди игра и да ги пращате на извратените си приятелчета. Примерно - влизате в стриптийз бар с отвъртка, приближавате се до най-яката сервитьорка т... и те мястото за отатията попривърши. Но не и преди да спомена за уникалната mp3 радио-станция, в която можете да заредите каквото ви душа иска. Да не говорим за останалите 9 станции. Рок, соул, електронно, разни романтични бози... Всичко, което можете да видите по VH1 от 80-те, и не само, е ТУК.

Ето, не отигнахме до черешката на тортата, до маслинката на коктейла, до С-точката на мацката, до знамението на Еверест... До...



Атмосферата

Тя е най-големият коз на Vice City. Някой може да каже, че това е понятието, означаващо сбора на всички елементи - графика, геймплей и т.н. За мен атмосферата е душата на играта - а всички останали елементи просто ѝ дават път.

Хронологично погледнато, действието се развива преди всички други игри от сериата. В 80-те. А 80-те аз олицетворявам с една песен, от саундтрака на „Морски трепани" - УМСА. Това е време, пълно с позитивизъм и желание за живот, време на бум - сексуален, музикален, наркотичен, човешки: времето, в което човекът заиска свободата си, устремява се с всички сили към нея и я постига. Поне на запад. И в играта също. Във Вайс Сити е наблегнато на всички тези неща - на музиката, наркотиците, секса, свободата, пишността, цветовете... Всичко е ярко до полуда, енергия искри отвсякъде и всеки елемент от обстановката допълва, дебело и безсрамно подчертава това. Животът струи отвсякъде.

Тежката дума имат гражданите - над 200 уникални човечета, те просто щъкат навсякъде. Именно движението прави света реалистичен. Жителите могат да бъдат забелязани да карат ролери по тротоарите, да четат вестници по пейките и да пушат цигари. Те освен това са по-умни и по-интерактивни. Ще видите чевгета да се карат с престъпни боклуци (някой да не се обиди сега!) по алеите. Ще се случват пътни катастрофи.



Кокаинът:

Наричат го най-пристрастяващото вещество, известно на човека. Хероинът не може да се сравнява с кокаина по интензивност на желанието на пристрастения. Кокаинът, известен също като кока, С, снежец и др. може да се вдишва, поглъща, пуши и да се взима венозно. Първоначално описан като снежнобелият наркотик на избора, скоро се просмукал във всички нива на американското общество. Сравнително евтиния „crack" станал бич за вътрешния град. За разлика от хероина, опиума и морфина, които са депресанти, кокаинът е стимулант. Подобно на амфетамините той повишава кръвното налягане, телесната температура и пулса. Действа като огромна доза адреналин, карайки употребяващият го да се чувства сигурен, с кристален ум и пълен с енергия. Алканоид, получен от листата на *Erythroxylum coca*, тропичен храст, кокаинът възбужда (но и изважда от строя) невроните в централната и симпатическата нервна система. Действа на допаминните синапси, така наречените „кръгчета на удоволствието". Но след изключително жив, ярък и еуфоричен период (10-30 мин) резултатът е тежко разочарование, нещастие, често следвано от изтощение, раздразнение и депресия, оставяйки употребяващия го с желание за още една доза.

причиняващи смърт. Чичко полицай ще припка подир цивилната жертвичка по улицата и ще я налага, както се е правело малко преди 80-те - в праисторията ;-). Войни на бандите посред бял ден, каращи ченгелите да изпускат поничките си и да внимават в картинката. И полицаите са по-умни (еееее, че то накъде!). Насочете пистолет към момчето с метален сериен номер на джобчето и кубинки на краката и той също ще ви подхване с голямото си хладно оръжие (макар че ако му налетите изотзад, няма да ви види). *ТЕ* могат това, което и вие - приклякане зад коли и прострелване на гумите ви, ако наистина ги ядосате.





Целостта на историята също допринася за силното чувство на реализъм и съпричастност към случващото се. Колко изпипана е тя, колко въвличаща ви в играта е, колко живи са героите, колко много кеф има за вас в това заглавие! В него участвате и вие, участват и любимите ми куки, и мафията, наркопласьори, курви, контрабандисти, корумпирани бизнесмени, кубински банди, политически организации - целият град диша. Vice City е по-голяма, по-безсрамна, по-стилна и по-изпипана от всички други игри от серията Grand Theft Auto. Вие сте част от този свят и ако *тук* не го почувствате, значи никога няма да се вживеете в игра. Това е най-яката игра.

Знам какво ще кажете. Ще отворите дума за Mafia, Carmageddon, до Kingpin може да се върнете дори, ще намерите недостатъци, като моя с плуването.

Всичко това обаче няма никакво значение. Това изобщо не са недостатъци. Всички сме играли игри с недостатъци. А списанията са като наръчници по психиатрия - в тях няма да откриете дефиниция за душевно здрав човек. Е, мисля, че Rockstar го направиха. Пред вас е *играта*.

Scarface:

Това е другият филм, вдъхновил атмосферата на играта. През пролетта на 1980 Фидел Кастро отваря пристанище в Куба с намерението то да позволи на хората му да се присъединят към връзките си в щатите. В рамките на 72 часа три хиляди кораба се отправят към него. Кастро насилвал собствениците им да отнасят не само своите хора, но и наркотици + утайките от неговите затвори. Над 25 000 престъпници се прехвърлили в САЩ. Те също видели Америка като страна на възможностите. Филмът е за най-амбициозният от тях - Тони Монтана (в ролята Ал Пачино), наричан „Caracortada“, или Scarface, който се установява в Маями, и който е пич. Познато ли ви е? Историята на играта наистина се доближава до тази на Скарфейс, но това е плюс. Гледайте този филм. Ще установите, че голяма част от лафовете и „оригиналностите“ във филмите оттогава са заимствани от него. Особено думата fuck :).

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 Ах прочетеш този текст...
Ела при нас и на Добра цена старата барака ще се превърне отново в змей!

ComTrade 98

Донеси това списание в офиса и ще получиш отстъпка

Tropico 2
Pirate Cove

Автор: Snake & Goodman

Рейтинг 8.2	
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Frog City
Разпространител: Gathering of Developers
Жанр: Сим
Сайт: www.tropico2.com
PC: PII 500, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 30 минути
Масовост: Средна
Прилича на: Tropico

Тропическият бриз се плъзна леко през широко отворената врата на двуетажната бяла сграда; заобиколи с финт телесните благоухания на двамата пазачи, играещи барбут във фоайето; подухна нагоре по стълбите, развявайки в движение няколкото черни знамена с череп и кръстосани кости; нахлу през отворените врати на просторен кабинет и услужливо разсея дима от лулата на мъжа приседнал зад необятно бюро. Той бе сравнително млад, дългокос, брадясал, пристегнал лявото си око с черна кожена превръзка.

- Их мааму – промърмори с неприкрито благоговение, издишвайки дима. Протегна ръка към тумбестата чаша и отпи с наслада глътка ром. След това с рязък жест разчисти камарата златни монети на бюрото, за да разкрие омачкана морска карта и нададе рев, който обрули последните няколко пера от опашката на дремещия папагал, без да наруши кротката му сън, тъй като той отдавна бе оглушал.

- Хенриииииииии! Довлечи си веднага тлъстия задник, за да не ти отрежа и другия крак.

Миг по-късно, потракващи с дървеното попълнение към опорно двигателната си система, в кабинета дотича дебел мъж в пълно пиратско бойно снаряжение.

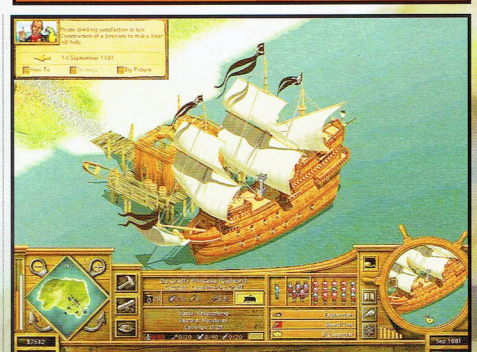
- На вашите заповеди, сир Снейк. Споделете тазсутрешното си неразположение с покорния Ви слуга.

- Докладвай!

- Корабите „Кървавата Мери" и „Менструалната Мими" се върнаха преди няколко часа с богата плячка, доставена от английски търговски кораб. Сутринта в Дяволския риф пак е станало корабокрушение. Потънал е испански пътнически кораб с млади момичета на име „Ел Гонорея". Осем от пасажерките са спасени, пленени, обезпаразитени, поругани и пренасочени към публичния дом, който ваша милост благоволи да построи край пристанището.

- Чудесно – кимна Снейк. – Друго?

- Капитан Арам от личната гвардия моли, ако е възможно да намерите специалист по производство на мускети, сир. Иска да сформира специална част, за охрана на ваша милост, заедно с Едноокия Ати, Порти Бълхата и Дърта Ян и да я нарече Тримата мускетари.



- Изпрати един кораб да отвлече специалист по производството на мускети от някой близък град. Аз ли трябва да мисля за всичко, малоумнико? Свободен си.

Снейк се отпусна назад в стола и покачи крака на бюрото. Да бъдеш пиратски главатар беше доста приятно. Погледът му се спря върху избелялата фотография в богато украсена рамка. На нея, ухилен до ушите и облегнал се на впечатляващ с размерите си снайпер, стоеше той – рамо до рамо с мрачен, русокос младеж, прегърнал нежно очукана базука. Да, бе крайно време да провери какво прави колегата. Изрови от чекмеджето няколко листа хартия, вдигна едно от окапалите пера на папагала си и го потопи в близката мастилница:

Скъпи Гудман,

Как си уважаеми мой колега и приятелю. Искрено се надявам, че изненадващият развой на последната ни писия ти е допаднал и в момента, подобно на мен, се наслаждаваш на поста си като пиратски крал. Въпреки не съм толкова доволен, както при краткия си опит да отъркна поста на Ел Президенте (пир на трудно разпознаваемите му останки) и да се заема с управлението на тропически рай, считам, че писията с кодово име Тропико 2 е повече от задоволителна за критикарската ми натура. Да не говорим, че контролът над пиратския остров наполни този на банановата репуб-

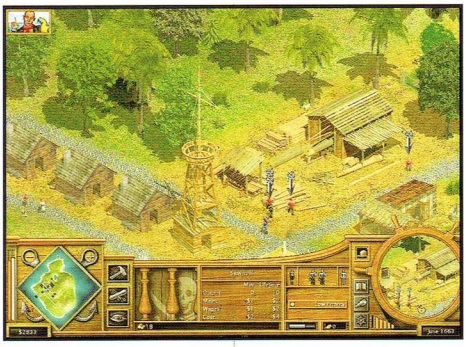


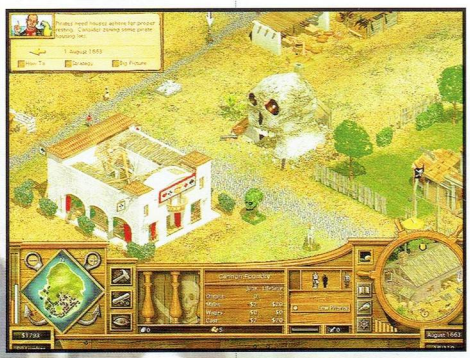
лика, така че се чувствам в свои води. Само дето приходите, както сигурно и сам си забелязал, не идват от туризъм.

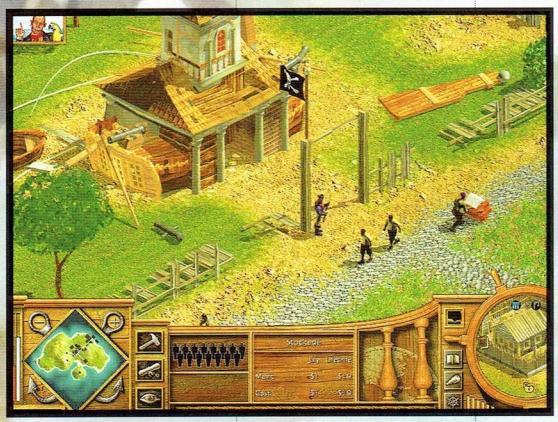
Вероятно ще споделиш наблюдението ми, че да се занимаваш с пиратски остров никак не е лесна работа. Най-малкото, защото пиратите са анархично настроени копеленца и имат нужди доста по-различни от тези на дебелите западни туристи и покорното комунистическо население на острова на Ел Президенте. Те искат да пият до припадък, да игрят комар, да се забавляват с жените до пълно изтощение и да се бият при всеки удобен случай. А когато основната маса на населението ти се състои от въоръжени до зъби главорези е добре да задоволяваш нуждите й. Още повече, че на моя остров – при все несъмнения респект, който вдъхвам с брадата, кожената си превръзка и навика да беся хора, животни и растения при най-малка проява на неподчинение – не мога да давам преки нареждания на никой от подчинените си. Освен на личните си телохранители, разбира се. Мога да задавам задачи и, ако нехранимайковците не бунтовно настроени, ги изпълняват с радост.

Ако нервите на подопечните ми са опънати, строя нов публичен дом, където да разпуснат напрежението. Или пък пращам бодигардовете си да очистят най-размирните от тях. В най-лошия случай натоваря бунтовните елементи на зле въоръжен кораб и ги пращам на разузнавателна мисия в някоя гъмжаща от испански кораби част на карибския басейн. Ама тия кораби струват пари, знаеш.

Иначе пиратите не са единствената популация тук. Когато са на суша те са изключително мързеливи гадини и е абсолютно невъзможно да ги накараш да свършат нещо различно от някоя престъпна дейност. Опрат ли нещата до сковаване на барака, или – не дай си боже – до изковаване на сабя или да засяване на царевица в







употреба влизат пленниците. Да ти кажа, аз лично си ги доставям по два начина – като излавям оцелелите корабокрушенци край острова и като пращам момчетата на специални мисии за отвличане на мирни хорица. Още помня как в началото на управлението ми, когато все още нямах кораби, страдах от остра липса на работна ръка и се молих на бога през всяка свободна от пиене, секс и хазарт минутка (общо взето всеки ден между 10 и 10:15 преди обяд) да организира повече корабокрушения край бреговете ми.

На всичко отгоре, ако не поддържам добра дисциплина и страхопочитание към светлата си особа, в редиците на пленниците може да възникнат неприятни бунтовни мисли. От друга страна пиратите мразят и в червата дисциплината – те не рискуват живота си ежедневно, за да се подчиняват после на някакъв ред, на тях им дай анархия и оргии. Както виждаш – налага се да балансирам между реда и беззаконието, за да опазя икономиката си функционираща. Трябва да преценявам къде е добре да построя кръчма или публичен дом в името на пиратското доволство и къде – зловещи статуи, бесилки и уреди за мъчение, нагледен пример за потенциалните бегълци какво ги очаква. Няма как, част от задълженията ми са свързани със застрояването на острова. Наличните сгради, варират в осем основни посоки – **места за живеене**, **контрол над пленниците**, **корабни дела**, **развлечения** (от мен се очаква да съобразя дали в съответния квартал трябва да издигна скован набързо бардак или пиратите там могат да си позволят елитен публичен дом. Същото важи за кръчмите), **събиране на ресурси** (главно дърва и полезни изкопаеми), **производство** (топове, дървени крака, папагали и т.н.), **образование** (да не повярваш) и **защита** (защитни кули и подобни). Цялата тази дейност изисква пари. А те се печелят по два начина – чрез грабежи и чрез отвличания на заможни персони с цел откуп. Обирите и отвличанията са именно две от четирите налични задачи, които давам на главорезите си, преди да ги кача на корабите. Другите две са разузнаване и едни по-специфични отвличания, при които трябва да намеря специалисти в непознати на моите хора дейност, за да отключа нови производства. Гложди ме обаче фактът, че не мога да контролирам корабите си в открито море. Клетъчният ми телефон няма обхват отвъд границите на острова и за това трябва да разчитам само на първоначално зададените на капитаните ми нареждания. В момента, в който ги изпратя в открито море мога само да се моля (между 10 и 10.15, както обясних), че съм ги екипирал с кадърен екипаж и добро въоръжение.

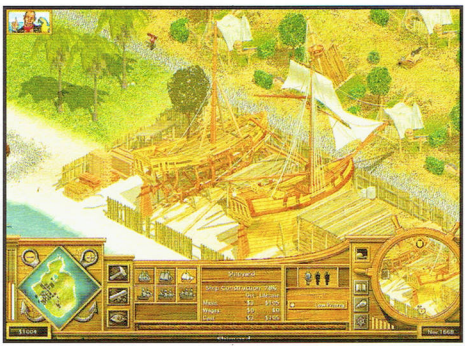
Ама иначе, както ти казах, е забавно.

Толкова от мен за сега. Пиши ми как си и какво правиш на твоя остров.

С най-добри пожелания:

Сир Снейк, пиратски главатар

П.С: Абе само на мен ли така ми се струва или на тези пиратс-



ки тропически острови петеорологичните условия никога не се променят и винаги е слънчево?

Злобното тропическо слънце изпичаше бавно групата пленници, стоварени с току-що акостиралия кораб. Денят бе жежък и пиратите с мъка пренасяха товара си по трапа. Водата покрай бордовете вреше, и ако човек се заслушаше, можеше да чуе как морските обитатели се молят тихо да бъдат уловени и по-скоро да се скрият в сянката на фурната. Вратата на капитанската каюта се отвори, на палубата се появи облечен в аристократични одежди мъж, който бавно и с достойнство се огледа и без да обръща внимание на препирнята, слезе на брега и се запъти към вътрешността на острова...

Тежките кадифени драперии се разтвориха и през тях премина лъснат от глава до пети пират. Стражът се поклони чинно и като не получи никакъв знак, остана така в очакване.

Хладният въздух галеше кожата на почти голия младеж, приседнал насред няколко огромни възглавници. Бриз естествено нямаше, но двамата негри с огромни ветрила се бяха научили да отменят природното явление. Най-сетне младежът отвори очи, отблъсна ръцете на робинята, която масажираше раменете му и махна на чакащия да влезе.

- Господарю, капитан Лорънс Де'Граф, от личната свита на сир Снейк, моли за аудиенция.

- Да влезе!

Капитанът влезе, поклони се и тържествено произнесе:

- Ваше Величество, Господарят Снейк ви изпраща това писмо, прилежащите към него 20 сандъка със злато и 40 робини, както и искрените му пожелания за дълъг живот, изпълнен с плътски наслади.

Младежът се усмихна доволно.

- Предай на господаря си, че съм поласкан от вниманието му. Ти и хората ти сте мои гости, ще се радвам да удостоите с вниманието си скъпите ми хотели и казина, както луксозните ми проститутки. Безплатно! Свободен си.

Младежът отпрати слугите, скокна, грабна писмото и зачете. Накрая го сгъна, навлече бяла риза и панталони и премина в съседната стая.

Работният кабинет навяваше за стопанина си една-единствена мисъл: „Искам! Още! Злато!". Бе голям, с широка тераса и изглед към морето. Масивно бюро заемаше централното пространство. Стените бяха заети от секции, пълни с книжнина. Карта на Карибите, затисната по ръбовете от тежки томове *История*, *География*, *Математика* и *Астрономия*, бе разстлана на бюрото и на свой ред затрупана от куп работни инструменти – пергел, телескоп, глобус и най-вече злато. Младежът се наведе над нея, отбеляза с Х пресечната точка на испански търговски маршрут с маршрута на собствената си флота, изрови отнякъде празен лист и плик, седна, потопи луксозна писалка в мастилница от слонова кост, и записа:

До Сир Снейк, Страшилището на Четирите океана... и Седемте морета

Скъпи приятелю, най-сърдечно ти благодаря за щедрите подаръци. Дълбокото ми уважение към теб ме кара да те уверя, че те ще се ползват стриктно по предназначение - сандъците ще бъдат прилежно изпразнени, а девиците - още по-прилежно напълнени.

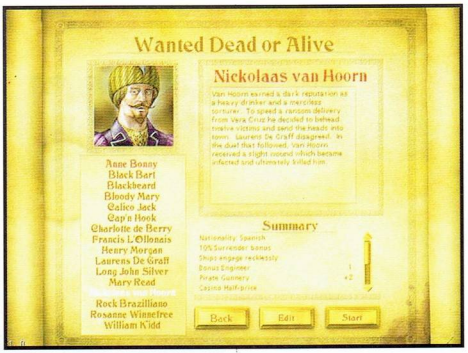
Колкото до скромното ми управление на този остров, то не е никак сложно, служи ми като средство да напълня съкровищницата си и, ако е рекъл Господ, да установя влиянието си над далечни земи. Извоюваната в миналото репутация на безпощаден убиец е достатъчна да държи робите в страх (+20%) и да създава хаос (+33%) сред пиратите. Славните ми подвизи са пример за подражание и, пратя ли молчетата сред морската шир, те се бият безпощадно (+3 swordsmanship) и безразсъдно (много от тях не се връщат), но никога не губят битка. Вярно, че рядко получавал пленници, чийто пълен набор анатомични принадлежности си е на място (-50% captives), но затова пък вражите войски направо врат от желание да преминат на страната на непобедимата ми армия (+30% pirates). Знаеш за всеизвестната ми ненавист към Испания, та ми спечели естествен съюзник в лицето на Английската корона (+100 English relations).

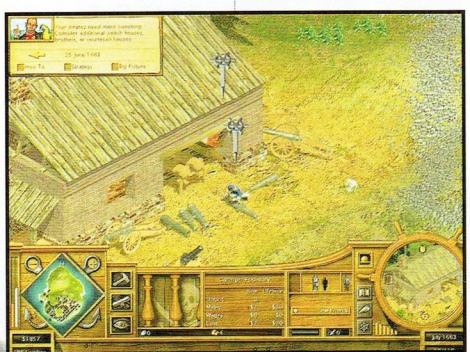
Знаеш и, че докато бях в затвора овладях до съвършенство медитацията и концентрацията, и сега, седна ли с кръстосани крака, зоркият ми поглед веднага съзира къде е добре да посада царевица и къде банани; къде да са складовете ми, кои сгради се нуждаят от още персонал, къде качеството на услугите е паднало, от кой бизнес печеля и от кой губя; кои пленници са





покорни и кои се готвят да бягат; кои са сити и кои не са спали от два дни; къде цари ред и страх и къде ще трябва да строя наблюдателници и да пускам патрули; дали капитаните ми изпразват порядъчно джобовете си при най-добрите ми куртизанки; има ли недоволни сред пиратите, на кого ромът му е малко, кой си мисли, че държавата го е обрала. Просто притварям очи и казвам „Да, там има желязна руда, идете и постройте мина" или пък „Постройте църква, ще вдигне реда с 2 единици... не, не там, три метра вляво, че да покрива повече тери-





тория! Още ли не сте доволни? Постройте и аптека, разрешавам! Ако и това не ви стига може да си вдигнете няколко детски градини".

Еех, и аз помня трудното начало – когато нямах дървен материал, нямах свещеник и хирург, когато почти нищо не можех да построя и копелетата не щяха да бачкат. Платих на информатори, устроих екзекуции – вярно, робите намаляха, но оттогава бачкат до полуда и никой не е помислил за бягство, камо ли за бунт. Цари ред сред робите.

И сред пиратите ще се възцари. Съвсем скоро. Само чакам най-елитните ми капитани и офицери да натрупат максимума опит, за да съм абсолютно сигурен, че уменията им ще надделеят над безразсъдността на масите. Затова съм ги пратил да тренират ежедневно в съответните сгради и да покачват показателите на ***стрелба, фехтовка и навигация.***

Ако има нещо лошо на острова, то е, че точно тия хора, на които разчитам да ме направят богат, все недоволстват от нещо. Последното, което чух, бе, че съм ги оставил без пукнат грош и съм прибрал цялата плячка. Изобретих доста начини да държа пиратите си доволни, докато им прибирам златцето – давам им безплатна бира и ром, оставям ги да печелят в казината, щото и да искам нямам кво да им обера, като им опре ножа в кокала устройвам по един Пиратски Великден, а случи ли се така, че някои кораб се върне с извънредно богата плячка, щедро оставям на екипажа му да си раздели един сандък.

Но нищо от изредените досега неща не може да се сравни с мирния договор с Англия. Освободих всички английски заложници и заповядах на корабите си да не атакуват повече англичаните. Може да изглежда глупаво да съкратя с 1/3 работната си ръка и печалбата, но изгодата е далеч по-голяма от вредите. Англичаните редовно ми правят подаръци под формата на кораби или роби, спретнал съм търговийка с тях и икономиката ми е винаги балансирана – без излишни стоки по складовете и без особени липси. Знамената на Короната се веят на корабите ми и ако Испания или Франция искат да ми отмъщават, първо ще трябва да се разправят с Англия. Дори придобих титлата Лорд. Както знаеш, любимото занимание на лордовете е чая в 11. А любимото ми занимание след чая в 11 е да пращам корабите си под френски флаг да пуцат по испанските или обратното. Скоро целият свят ще потъне във война, и това е точно, което искам! Защото какво е войната, ако не пари?...



Лични мнения на пишман-пиратите

Сир Снейк:

Играта е добра, въпреки че не ми хареса толкова, колкото първата част. От Frog City много се гордееха с факта, че ще променят из основи концепцията и наместо да направят поредното туристическо продължение са ситуирали Tropico в изцяло нова вселена. Оказва се обаче, че нови оригинални идеи почти отсъстват, а на всичкото отгоре повечето гафове на предишната серия са дословно преписани. За пореден път прави лошо впечатление липсата на достатъчно смислена и интригуваща история, която да свързва кампанията.

Отново няма кадърно направен турториъл, който да ти обясни как точно да играеш. За да се научиш как да организираш пиратския си остров трябва да прочетеш десетки страници текст без пукната шега в него. Досадно е. Графиката е приятна, но не може да впечатли с нищо, музиката и звуците са весели, но бързо омръзват. Хуморът не е особено свеж. За разлика от пристрастяващото с иновативния си геймплей Tropico, донесло ни десетки безсънни нощи, Pirate Cove е игра, която можеш да си пуснеш, за да убиеш час-два. Жалко.

Лорд Goodman:

Tropico 2 ми хареса повече от предшественика си заради атмосферата – явно не си падам комунист, затова пък пиратството ми е в кръвта, можете да питате съседите. Геймплеят е опростен, интерфейсът също, играта се овладява за броени минути, което оправдава липсата на читав tutorial. Графиката не е кой знае какво – правена е с енджина на Tropico, който е вече на 2 години. Затова пък музиката е перфектна - май за пръв път в живота си чувам пиратска музика! Ама само да видите пиратките – облечени в кожени дрешки, размахващи едни камшици... За мен бе удоволствие да играя Tropico 2, както и отново да пиша с колегата Snake. Дай боже, след още 2 години - Tropico 3!

workshop.headoff.com

Vietcong

Автор: Alex III

Рейтинг 8.8	
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Pterodon
Разпространител: Take 2
Жанр: Екшън от първо лице
Сайт: www.vietcong-game.com
PC: PIII 800, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Висока
Ценност за жанра: Висока
Време за усвояване: 30 минути
Масовост: Висока
Прилича на: Soldier of Fortune 2

Те ни победиха, бе човече! Не разбираш ли? Имаме най-силната флота, авиация и пехота, и те ни победиха въпреки това в скапаните си джунгли. И продължават да ни се смеят и да ни го трият в носовете всеки ден! Не си ли забелязал как мазно се усмихва жълтия Ли от бакалницата на ъгъла? Ти може да си мислиш, че Ли много обича клиентите и затова е любезен с тях, но аз - аз знам истината! Той ни се присмива за това, че загубихме Виетнам! Какво доживях – в собствения ми квартал, фактически пред прага ми, някакъв жълтур да ми се подиграва в лицето – на мен, ветерана от войната! Ти знаеш ли аз на колко такива съм видял сметката в делата на скапаната Меконг? Виж колко медали имам! *Какво? Не те интересуват медалите на някаква си откачалка? И Ли не бил Виетнамец, а китаец?* Бе кво ме интересува мене тва бе? Той ми се присмива! И на тебе се присмива! Всички жълти ни се присмиват, щото навремето не пуснахме атомната бомба на главата на скапания Хо Ши Мин и не ги накарахме да си повръщат червата по земята. Ти виждал ли си червя на жълт по земята? Аз съм виждал – много работи съм виждал аз, нищо, не ме следай, че сега съм контузен! Ч'ай да ти разкажа как беше навремето в славните специални части в скапания 'Нам!

Пристигам, значи, аз в онази база – долитаме на скапаното Хюи, славен хеликоптер е Хюито. Та, долитам в базата, а тя – окопи, суха земя, жега и жълт прах. Обаче всички ходят разпасани, никой не ти гледа фуражката, а оня пич ме зяпа и вика „добре дошъл, трябваше ни нов отговорник за разузнаването, щото старият ритна камбаната на онази нощна засада – късмет имаше, копелето, нищо не усети, пръснаха му главата с калашник", и ме тупа по гърба. Отиваме при командира, застаавам пред него, тракам с токове и козирувам по устав, а той вика „Свободно, и да не съм те видял да го правиш на открито, щото така ме правиш мишена за първия срещнат снайпер на Чарли" – така им викахме на виетнамците, Чарли. И хубава база беше – с дзотове (Ти знаеш ли кво е дзот, бе изтърсак? Кат' не знаеш, кво се репчиш? ДЗОТ е дървесно-землена отбранителна точка – като бункер такова, ама от гънери, там се криеш, като обстрелват позицията с миномети и гаубици), вкопани ходове между дзотовете и два пръстена траншеи, ров и бодлива тел, и е минирано от всички страни, само натискаш копчето и жълтурите се разхвърчат на 'сички посоки, ха-ха! Като погледнеш от Хюито към базата, виждаш как е настръхнала на всички страни, готова за отбрана. Много Чарлита избихме там, ама я удържахме, нищо че няколко пъти близаха в окопите и трябваше да ги изкарваме оттам с преносими гранатомети, бомби и ножове. Жълтурите в ръкопашен бой не държат, горките, щото са много ниски и нямат кво да ядат, затва са кожа и кости и с ножа – „храсмуш", и няма вече Чарли, хем тихо става и никой не разбира, ако онзи не извика, пък ти му взимаш калашника и така... Може да бяха слабаци, ама имаха по-хубави автомати от нашите, русначите и китайците им ги даваха, трябваше да пуснем и по тях по една атомна бомба да видим как щяха да си повръщат червата по земята! Та – като видехме АК-47 някъде, хвърляхме каквото имахме и взимахме него, щото е по-точен, по-сигурен, повече патрони има и въобще – хубаво оръжие. В документите пише, че ги взимахме калашниците, за да объркваме Чарли да не знае кога стрелят наши и кога техни, обаче ти да не вярваш – Чарли в джунглата не се обърква, по-скоро нашите ще се объркат и ще почнат да стрелят



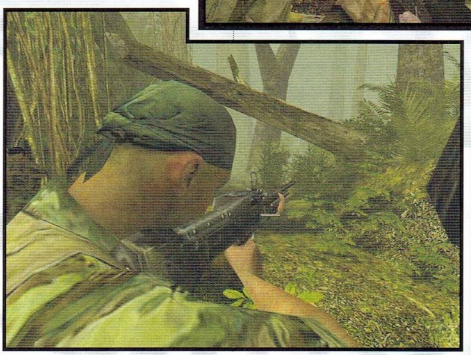


по нас както сме с калашници, ама ние пак ги зимахме, щото по-добре стреляха и тва е, гадните комунистически калашници...

Щото в джунглата не можеш да се целиш, ако чакаш да видиш Чарли, за да се прицелиш и да го убиеш, ще си умрял отдавна. В тая война всеки стреляше не по войниците, а по храстите. Чува ти се калашник от шумака отпред – ра-та-та-та-та през листата, и после ако ти стиска отиваш да видиш има ли трупове, или копеленцата са успели да се измъкнат. Казвам ти, човече – зад всеки храст там имаше по един жълтур! По-голям страх не съм брал никога през живота си, отколкото в скапания 'Нам! Там не можеш даже да ходиш изправен – изправиш ли се, ако на сто метра околовръст има виетнамец, ще те види и ще те освитка в навирената тиква да не правиш повече така. Приклякане и лазене му е майката – хем по-трудно те виждат, хем по-малка мишена си като те видят. Ами през нощта? Знаеш ли ти каква е джунглата през нощта? Горещо, задушно, влажно, не виждаш нищичко, под краката ти съчките пукат като автоматни изстрели, а щурците пеят толкова силно, че никога няма да чуеш как Чарли се приближава. Автоматите им ще изтрещят току пред носа ти и блясъка на изстрелите ще е последното, което ще видиш... Преди бюста на сестрата в лазарета, която се навежда, за да ти оправи катетъра, де. А знайш ли кое е по-лошо от джунглите? Блатата! Щото няма къде да се скриеш, а жълтурите те усещат от половин километър и те засипват с олово. Колко са черни нощите там! Все едно са те потопили в катран, на метър отпред всичко се мержелее, на три вече нищо не се вижда, не можеш да гледаш картата, щото е тъмно, и трябва да се доверяваш на местния водач да ви докара до целта. Аз хич не му вярвах в началото на жълтия дявол Нат. Като го видиш само как ходи в джунглата – приведен, крачи бавно, слива се с листата, под краката му няма шумка да шумне или съчка да пукне, а копелето направо надушва пътя без да го гледа, в мрак и мъгла ще те води толкова безпогрешно, като на плаца пред бункера на командира, ходиш ли след него, можеш да си сигурен, че няма да попаднеш на капан, щото той ги познава, от 50 метра ги заобикаля. Гадния Чарли знае, че не може да ни излезе в открита битка, затова оставя подлите си изненади на пътя ни и се крие след това! Знаеш ли какво е „пунджи"? Така викат на бамбука там. Наострени бамбукови колове на дъното на яма, на огънато стебло или тежък дънер, окачен на въжета, и като стъпиш където не трябва, се нанизваш на тях. Или пък граната в консервна кутия, и като минеш оттам – бум! Нат ги усещаше всичките капани, обаче трябваше да ги обезвреждам аз, за да могат да минат останалите – инженера, дето носеше муниците и експолозивите, доктора, радиста, картечарите...







Ако питаш мен, радистът само прави нещата по-сложни – в повечето случаи от базата нищо смислено не казват и без това. Ти им викаш „попаднахме на цяла рота виетнамци", те ти отвърщат „я не се паникьосвай", а през тва време едва се чувате заради пукотевицата наоколо. „Дайте подкрепление" – крещиш в слушалката, за да надвикаш стрелбата, а те –

Акценти

Това, което четеш на околните страници е самият, почти неукрасен геймплей. Едно нещо, в най-висша степен, превръща Vietcong във великолепната игра, която е и то е непостиганото досега в друго заглавие чувство за автентичност на случващото се на екрана. Ти просто си вътре, в джунглата, сред блатата, в тъмните като в кучи гъз тунели, в които фенерчето е най-верният ти другар. Ако някога си си задавал въпроса "Защо американците загубиха във Виетнам", тази игра ще ти даде отговора. Повече от това няма да кажа, време е да хвърлим око към елементите, които изграждат играта.

Интерфейсът, и в частност – нуждата да свикнеш със залягането, надничането и прицелването. Тук има специален режим на прицелване (клавиш T по default), с който леко зумваш и на мястото на кръстчето се появява мерникът на оръжието. Прицелването е по-трудно, но за сметка на това по-точно.

Струва си да използваш

workshop.headoff.com

терена и укритията и да клякаш, залягаш или надничаш встрани от тях, а докато презареждаш да се криеш, понеже виетнамците са много, ама наистина МНОГО лоши. Сам ще се убедиш.

Оформлението е много добро. Играта използва модифицирания енджин на Mafia, и в резултат на това джунглата, блатата, руините, подземията и въобще декорът изглежда страхотно добре. Хората са малко ръбати, а пък главният герой е най-грозният персонаж, който съм срещал в компютърна игра (за това едва ли е виновен енджинът). Звуците са страхотни. Поради природата на геймплея (през 50% от времето човек стреля по чувство и по звук, а не по образи на екрана), аудиото играе много по-важна роля, отколкото в другите подобни игри, затова програмистите са се погрижили всичко да е на възможно най-високо ниво.

Оръжията. Арсеналът е разнообразен и включва всичко от нож до тежки картечници и гранатомет. Най-ефикасното оръжие си остава калашникът. Балистиката и характеристики, като разсейка, точност, скорострелност, откат са дяволски добре реализирани. Тук кръстчето върху противника не означава непременно точен изстрел и при всички случаи единичният изстрел е далеч по-ефективен от откоса.

Геймплеят е много разнообразен. Мисиите са различни и добре балансирани. Някои от тях са си първокласен стелт, други ще те хвърлят във вихъра на чутовен екшън, при който ще трябва да се справиш с приждащите виетнамци. Ще караш джип, ще летиш и стреляш от хеликоптер, ще бъдеш в постоянно напрежение. Нощните мисии пък са ис-

„времето е много лошо, хеликоптерите не могат да летят, артилерията е заета другаде“, и те оставят да се оправяш както знаеш. Ако пък случайно решат да ти дадат артилерийска поддръжка, на Чарли му се стъжнява много бързо, щото гаубиците като ударят, не оставят нищо живо. Само че трябва да ги насочиш по картата къде да стрелят, и трябва да внимаваш – веднъж ударихме по съседния взвод вместо по противника, добре, че всички помислиха, че е бил Чарли, щото щеше да има военен съд по кратката процедура.

Лекарят обаче е важен, за разлика от радиста. Като се изтърсиш отвисоко и си изкълчиш крака кого викаш? Ами като те ранят? Док пристига и за нула време те прави като нов... Е, почти като нов, все пак той не е магьосник, каквото и да разправяше онази курва от Сайгон. Лошо става, когато той не е наоколо – зает е да превързва някой друг, или просто не е с групата – тогава се налага да разчиташ на медицинските пакети на виетнамците. За да се добереш до тях обаче първо трябва да направиш от ло-



но оръжие. Само че понякога ровенето отнема много време, понеже като се пръснат нещата след претърсването около трупа, трябва да гледаш под всяко листо наоколо...

Много по-просто е когато ти трябват патрони за някое от нашите, американските оръжия – просто викаш инженера и той ти дава. Стига в момента да не обслужва някой от картечарите, де, или да се е заблеял нанякъде, понеже отвреме-навреме и това му се случва.



шите виетнамци добри. Нали знаеш кои са добрите виетнамци? Тия, на които червата са разпилени по земята! Това ми напомня колко сме се смели на нещата, дето могат да се намерят по джобовете на умрелите жълтури – снимки, медали, некадърна комунистическа пропаганда, пари, дневници, портрети на Ленин, Сталин, Хо Ши Мин – за к'во им е на тия маймуни мутрата на стария Хо в джобовете можеш ли ми каза? Освен това, разбира се, там трябва да търсиш ако ти трябват патрони за някакво тях-

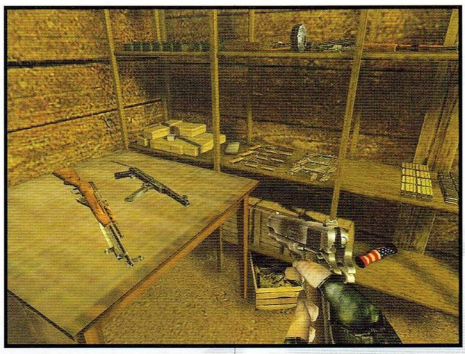
Имахме си сигнали с момчетата – можех да ги викам по всяко време да дойдат при мене. Ама да ти кажа, полза от тях в битките голяма нямаше, не знам нарочно ли ме бяха набутали при най-големите некадърници в специалните части, щото съм най-добрия там, обаче след мисия като правим разбор, аз пиша „35 Чарлита пратих да си плюят червата по земята“, а те – по двама, по трима, някои – хич, направо се чудя какво щяха да правят без мене. Те пак викаха, че съм надувал бройката в докладите, ама 'се пак

едно е от 30 да направиш 35, друго е да си убил двама общо с надувките.

Зат'ва и не се страхувах да се деля от тях и да върша сам цялата работа. Не веднъж и два пъти съм влизал сам в подземните тунели на комунистчетата – ей, като къртици са тия дребосъци, сигурен съм, че ли има в мазето на бакалницата изкопан ход и там си брои печалбата след края на работа, ама понеже са ниски, работят тунелите тесни, като за тях, да ни е трудно да влизаме и да ги чистим отвътре, затова понякога ние хич и не влизахме, ами пускахме по граната да срутим входовете, бодем земята с щиковете да ги намерим къде са, и ги срутваме, а разпрадят, някои от тия жълтури са ги намирали после прободени от метото до задника, и никой от нашите не е разбрал, че там има тунел – оня даже не е извикал като са го намушкали, фанатици бяха направо тия жълтурчета, победиха ни, щото вярваха в технята комунизъм в скапания 'Нам... А като влизаш все пак в тунел, най-хубаво да взимаш пищова със заглушител – едно, че ако ги изненадаш няма да вдигнеш шум като ги убиваш, и второ, че ако стреляш пет пъти с обикновено оръжие под земята така ще ти закънти главата, че кръв ще ти потече от ушите и после с дни няма да чуваш нищо. Страшни са тия тунели – тесни, тъмни, не виждаш нищо, зад всеки ъгъл може да те причаква Чарли, ти едва пълзиш, не можеш да се движиш бързо и ако те затиснат някъде, не можеш да избягаш, а подземните ходове са сякаш безкрайни, аз там съм виждал цял подземен град с

жилища, складове, даже класна стая с черна дъска... И е цял лабиринт, долните нива са подгизнали и понякога се налага да плуваш в тъмното под водата, за да стигнеш докъдето ти трябва, с часове се луташ из едни и същи места, щото не знаеш накъде е изходът, долу радиото не работи и не можеш да чуеш своите, а накрая като излезеш, виждаш, че вън вече се е мръкнало, не си сигурен кой ден е, нито къде, по дяволите, се намираш, и най-важното – накъде да тръгнеш, за да стигнеш до скапаното Хюи, дето ще те отнесе обратно в базата...

Помня, веднъж ни извозиха да пазим някакъв радиорелеен пост на майната си, в джунглата в тила на Чарли – един хълм и на върха струпани малко чували с пясък и бодлива тел. Гледам го от въздуха – долу пъплят някакви жълтури, и се чудя – тия на какво се надяват, гогоре има поне 300 метра стръмен, хлъзгав склон, дето е като на длан на нашите картечари и снайперисти. Хванах бордовата картечница на Хюито и си направих кефа да застрелям когото видях, а ония на хълма даже не ми благодариха... Човече, казвам ти – никога не подценявай жълтите, не ги гледай кви са клющави и мизерни – онзи половин час на върха на възвишението беше най-ужасното нещо, което съм преживявал. Може даже да се каже, че не го и преживях, ха-ха! Чарли започна да атакува веднага, щом хеликоптерът си замина. Отначало по малко хора и от една посока, после от няколко едновременно, ние ги убивахме, обаче от джунглата използваха още и още, стигаха все по-нагоре – до полите на възвишението, до средата на склона, до бодливата тел, а ние вече не се биехме, за да пазим мястото,

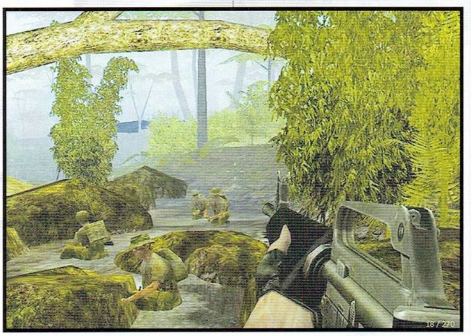




а за да оцелеем, само че като се биеш да оцелееш не смееш да се показваш в амбразурите, щото веднага те забелязват и като нищо да отнесеш някой куршум в тиквата, а това Док не може да го оправи... И като стигнаха наблизо, почнаха да мятат гранати и мястото се превърна в ад. Знаеш ли какво е граната да гръмне до тебе? В най-добрия случай ще те дезориентира и оглуши за известно време, в най-лошия... Ще си изплюеш червата на земята и ще има да те събират в торба, за да те върнат у дома. Много жълти оставихме мъртви по склоновете на онзи хълм, но ако хеликоптерът се беше забавил дори минута още, нямаше да ни намери живи на върха. Като онзи път, когато се опитах да се промъкна с един снайпер извън радиорелейния пост, за да бия Чарли откъм гърба, но ме убиха...

Как така са ме убили ли? Ми много просто – с куршум в тиквата и толкоз! Нал' зат'ва ти викам, че не го преживях оня случай. Как съм жив ли? Натиснах копчето „load game", че хората отдавна са го измислили. А контузията ми е откак сменях керемидите и покрива пропадна под мене, пък отдолу се оказаха пръстите на оградата, много тъжна история, някой път ще ти я разкажа...

Аз за виетнамците ти говоря, остави сега керемидите! Как така – то било само игра? Ние скапания Виетнам загубихме ли го навремето? Загубихме го! Тогава ме слушай кво ти говоря, и да не съм те видял вече да се хилиш мазно на ли от бакалницата, чуваш ли?...



тинско изпитание за нервите и находчивостта ви.

Изкуственият Интелект на приятелските персонажи е малкият препъни камък в тази игра. Противниците са толкова много, че даже някой от тях да действа неадекватно, това не се забелязва, но това което се забелязва е, че са в постоянно движение, прегрупират се, крият се, премятат се, хвърлят гранати. Твоите хора обаче са не повече от 6, и всеки от тях е ценен (най-малкото с това, че отвлича върху себе си вражеския огън). Много е дразнещо, когато някой от тях (или всички те) реши, че трябва да е плътно до теб в тясно пространство и размина-ването става невъзможно. Препоръчвам използва-нето на най-новия възмо-жен пач, защото на мо-менти играта прави така-ва проблеми, че минава-нето на текущото ниво става невъзможно.

Играта е много трудна, на по-високите степени на трудност, тя се превръща в изключително "закучено" и фрустриращо занимание, но като дори и това не е в състояние да ме накара да се откажа от убеждението си, че Vietcong е почти наркотично изживяване. Внушението й невероятно, а геймплеят – разнообразен и трудно предвидим, да не говорим, че на доста места си струва човек просто да поседи и да позяпа тропическите гледки.

Vietcong си струва да бъде изиграна на всяка цена, дори само заради факта, че спокойно може да претендира за най-тъпа финална реплика в игра.

А сега не губи време, бегом към най-близкото място, откъдето можеш да си я доставиш.

И внимавай! Да не си посмял да оставиш бакшиш другия път в китайския ресторант – ще те наблюдавам!

unrkshop.headoff.com

ToCA Race Driver

Автор: MrAK

Не знам за вас, но аз примирам при вида на хубави коли. Не само по улиците, но и на екрана на монитора. В тая връзка, да кажа, че съм фен на рейсърите е като да кажа, че текилата е просто ферментирал сок от кактуси.

Или пък, че Codemasters са обикновени разработчици на игри от любимия ми жанр. Запознатите със света на високите скорости и бесните гонки във виртуалната реалност зад мониторите обаче знаят, че тези пичове са дали на играчите няколко от най-впечатляващите заглавия появявали се до момента, в това число Colin McRae и TOCA.

Затова не е никак чудно, че появата на TOCA Race Driver бе едно дългоочаквано събитие, превърнало се във факт съвсем наскоро, както и това, че тя за пореден път изпраща конкурентите си на финалната права, за да се възкачи на почетната стълбичка сред най-добрите рейсър симулатори на нашето време.

А сега по същество.

Още в началото на рекламната кампания за, тогава бъдещата, а сега – настоящата игра, основният момент, на който **дебело** се наблягаше, бе, че тя ще бъде „рейсър с история". Иначе казано – ще имаме герой, с който да се идентифицираме и в чиято кожа да влезнем, за да се почувстваме истински състезатели. Крайният резултат показва, че обещанията не се оказаха съвсем безпочвени.

Играта започва с едно начално филмче, което ни запознава с 18 годишния Райън Маккейн и в частност с предисторията, довела до последващите събития. Райън е, нека го наречем „потомствен пилот", чийто баща е известен автомобилен състезател. Заедно с по-големия си брат, той става свидетел на поредната победа на Маккейн-старши, която за жалост е и последна, тъй като „нещастен инцидент" след края на състезанието довежда до катастрофа, при която бащата загива.

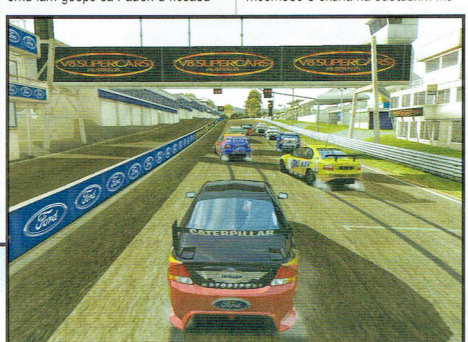
По-нататък нещата не се стичат добре за Райън и независимо от таланта и името си той така и не успява да направи кариера. Благодарение на брат си – вече пълноправен пилот, Райън все пак успява да се докопа до тестове в екипа на бившият механик Боби Скот и да блесне. Оттук насетне следват шампионатите и трънливият, тежък път към върха. Следвате вие!

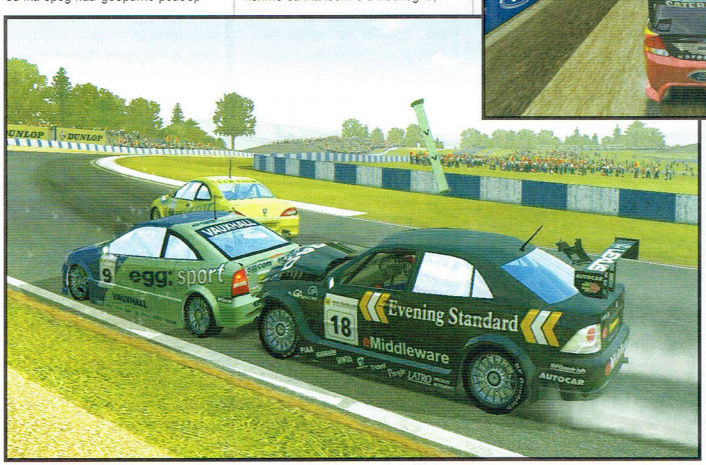
Междувременно историята си върви и вие се срещате с доста противници, някои от които наистина ще намразите. Както се оказва в последствие – с пълно основание. Като цяло историята не е най-силната страна. Представена е посредством филмчета, реализирани с енджина на играта, който е много добър, наистина, но не предлага кинематографичност и разнообразие. Всички

Рейтинг 8.5

Графика
Звук
Гейплей
Изкуствен Интелект
Мултиплейър

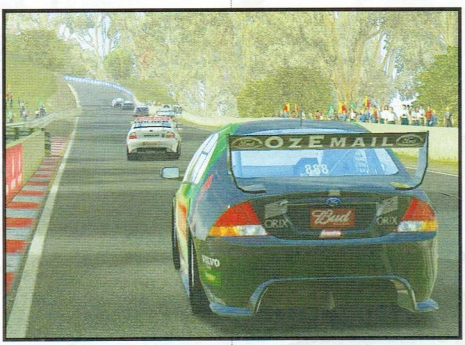
Производител: Codemasters
Разпространител: Codemasters
Жанр: Симулатор
Сайт: www.codemasters.com
PC: PIII 800, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 20 минути
Масовост: Средна
Прилича на: ToCA





действия, с малки изключения, се развиват в бокса или сервиза. Но това в крайна сметка не е толкова важно. Важното е, както се казва, газ до ламарината!

Преди да стигнете до газта обаче ще се наложи да минете през менютата. Те са ситуирани в стая, в която Райън е покачил крака на бюро с компютър. В компютъра са данните за вашия прогрес в шампионата и оттам зареждате игра, а също и проверявате за нови оферти, предложения от отбори за следващия сезон. Разполагате с опцията (или режима, както ви е по-удобно) Free Time, благодарение на която можете да повъртите на воля из всички писти, които сте изиграли и с всички коли от класа, до който сте стигнали. Съществува разбира се и Time Trial и мултиплейър. Мултиплейърът предлага игра, както по локална мрежа и интернет, така и на 4-ма играчи на един компютър.



По-подробно ще разгледаме Шампионата, защото той е сърцевината на TOCA Race Driver. Предизвикателството да се изправиш срещу 19 противника, пък били те и компютърно генерирани.

Ще започна с това, че Race Driver е игра, която се стреми към реализъм. Най-малкото с това, че колите и пистите, които присъстват са пипнати до последния детайл. Codemasters са платили лицензите за 13 реални шампионата, в това число австралийският V8 Supercars, британският Touring Cars, немския DTM и още много. Докато газите през тези шампионати и събирате точки, за да преминете в по-горен клас, ще се сблъскате с 42 спортни и туристически автомобила и 38 прекрасно моделирани писти, съответстващи на реалните едва ли не до последната бабуна. Физическият модел на колите е перфектен, damage-а по колите е онагледен с помощта на професионални crash test системи и всеки удар се отразява на поведението на автомобила и на външния му вид. Впечатление прави фактът, че след сблъсък отломките остават на пистата до края на състезанието. Преди да пресечете финалната права нерядко на пътя ви, освен съперниците, ще се изпречи я някой спойлер, я парче броня или дори цяла врата.

Минус в графата с графиката е публиката. Колкото пистите и колите изглеждат перфектно, толкова зле са феновете – 2D спрайтове и неприятни текстури. Иначе играта предлага 4 стандартни изгледа към автомобила и пистата – отвън с поглед над колата, от нивото на предния капак, от нивото на бронята (любимата ми камера - доста ниско и с най-добро усещане за скорост), и от вътре (от самото купе, и с ограничена видимост).

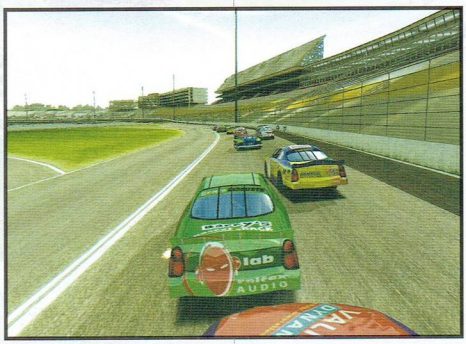
В настройките присъства опцията motion blur, която размазва околните обекти, така че усещането за скорост става направо смазващо.

Стигнахме до най-важното, геймплеят.

Преди всяко състезание, като всеки уважаващ себе си рейсър, TOCA ви предоставя възможност да побърникате настройките по колата. В бокса механикът ви осведомява за най-специфичните характеристики на пистата, съветва ви къде какво да пипнете за по-добри резултати. Съветите му не са задължителни, тъй като настройките до голяма степен трябва да са съобразени със стила ви на каране. Когато приключите с тях започва същинската надпревара. В буквалния смисъл, тъй като квалификации НЯМА! Играта сама решава от коя позиция ще стартирате и аз не открих никаква логика в тези решения. Дори да завършвате предните стартове постоянно първи, на следващия старт ще сте 5-ти или 7-ми. Не открих възможност да избера и броя на обиколките. Смятам, че 3 са твърде малко.

Отчитам тези липси като недостатък, присъствието на квалификации и възможност за повече обиколки щеше силно да доближи компютърното изживяването до истинско състезание.

„Лошите", обаче са на ниво и се държат на пътя много реалистично. Такива неща като идеална крива за всички без изключение няма. Някои я уцелват, други не. Извършват изпреварвания на завои, блъскат се един друг, а ако вие направите грешката да ги ударите, можете да сте сигурни, че при сгоден случай ще ви го върнат и то точно, когато влизате в завой, за да ви изхвърлят от пистата. Забележката ми тук е, че в никой режим, освен Free Race, няма контрол на трудността. По правило в началото на кариерата ви е сравнително лесно, но с напредване на играта става все по-трудно. Забавен момент са личните предизвикателства. Когато завършите даден шампионат получавате съобщение от фаворита, който ви кани на състезание, фейс ту фейс, с една обиколка на една писта с любимата му кола. Там можете да карате Minnie Cooper, Chevrolet Corvette или TVR Cerbera. Ако спечелите, печелите колата на противника си, ако проиграете шанса не губите нищо, така че можете да преигравате до победа. При някои определени условия, указани в договора ви за сезона, получавате финансови бонуси. Например ако завършите три пъти на първо място, или победите в генералното класиране определен отбор. Глупавото е, че не можете да използвате парите за закупуване на автомобили. Всъщност не можете да ги ползвате за нищо.



Големи адмирации заслужава звукът. Колите ръмжат злобно, всяка със свой собствен глас. Веднага се долавя разликата в звученето на бързооборотните Alfa Romeo и мощния Chevrolet Monte Carlo. Музика, освен в главното меню и на първия тест, почти няма, но където я има е много здрава. Сред парчетата, които звучат са популярни изпълнения на Rolling Stones и Morcheeba.

Може би на моменти съм звучал твърде критично, но като цяло TOCA Race Driver предлага един разкошен геймплей. Критиките са толкова много, защото заглавие от подобен калибър спокойно може да ги понесе. Те само очертават онази граница, зад която играта щеше да е напълно, тотално, грандиозно перфектна.

За финал мога да кажа, че тя напълно оправда очакванията ми и доказа, че този сезон Codemasters заслужават да гръмнат шампанското в състезанието с другите рейсинг игри. Да им е честито!

workshop.headoff.com

Red Faction 2

Автор: Ikarus

Рейтинг	7.3
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Outrage Games
Разпространител: THQ
Жанр: Екшън
Сайт: www.thq.com
PC: PIII 800, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Ниска
Време за усвояване: 10 минути
Масовост: Средна
Прилича на: Red Faction

След солидно забавяне новата игра на Volition най-накрая се появи и за PC, като с това тя вече е достъпна за всички платформи. Впрочем, казвайки Volition, се налага да отбележа, че официално играта се разработва от Outrage Games, но това не променя особено нещата, тъй като Volition отблизо са надзиравали разработката и за да се появи играта в завършен вид всеки детайл от нея е преминал през тяхното одобрение.

Накратко – един конзолен порт, който – макар и кадърно реализиран – оставя осезаем привкус на микровълнова печка. На нещо набързо претоплено с цел да се изцеди печалба и от PC пазара.

Бърз поглед назад във времето. През 2001 година първият Red Faction огря PC сцената. Около него имаше няколко много интересни подробности. На първо място прехвалениятGeo-Mod енджин, с чиято помощ, поне теоретично, на играча трябваше да се даде свобода да разрушава и деформира части от нивата къде за кеф, къде за да си улесни прогреса си в играта. Въпреки завидните възможности на енджина, на практика те не бяха интегрирани по подходящ начин – имаше няколко места само където сценарият бе скриптиран и налагаше задължително да разрушиш стена, докато в останалото време опцията не влияеше на геймплея по никакъв начин. Но предвид факта, че това все пак бе първият екшън на Volition (предишните им игри са феноменалните космически симулатори FreeSpace 1&2) определена доза гафове можеше да им бъде простена. Да видим сега какво са ни приготвили във втората част след като, поне теоретично, са имали възможност да се поучат от грешките си.

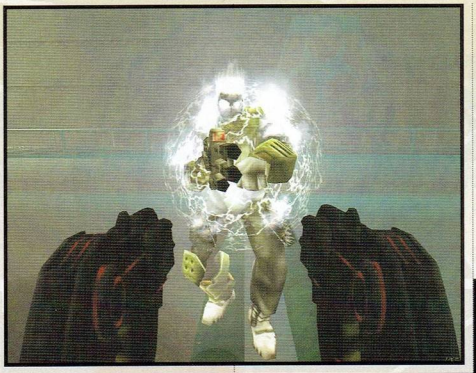


Историята следва тази от първата игра или поне донякъде. След въстанието на миньорите на Марс някъде през 22 век (в което в Red Faction 1 вие вземате дейно, да не кажа самосиндикално участие) действията на бунтовната Червена фракция се пренасят и на Земята. Там съпротивата прераства в същинска гражданска война, целяща свалянето от власт на диктатора Виктор Сопот, чиито черти поразително напомнят за Сталин. В цялата история е замесена и някаква нано-клетка, която всички се стремят да докопат, и която позволява създаването на нано-подобрени хора и супер-войници, готови да изпълняват всяка команда на господаря си. Мнооого оригинално!

За вас е отредено да се намъкнете в кожата на Ейлиъс – специалист по експлозивите в сплотен отряд от уникални по своите умения нано-войници. Ейлиъс е сред първите сдобили се с нано-подобрения, преди времето когато разсъдъкът на потърпевшите бил отнеман. После идват новите модели и тия като Ейлиъс биват буквално бракувани. Оцеляват само 7 – нашите момчета, които преминават на страната на Червените. До края на играта газите през купчини трупове в името на общото благо, като бивате застигнати и от още едно-две лесно предсказу-



Е нъцки, или както още се казва „Аман от турцизми!" Писна ми от подобни портнати конзолни глупости! Аз не съм редовият американски потребител и следователно не съм мандра. И подобни маркетингови изцепки ме дразнят! Какво, не ви ли стига... ох добре де, ще си поговорим за геймплея и всичко останало.



еми предателства, точно когато бленуваният край на мъките ви изглежда близо. Мотивите на отделните персонажи остават загадка, развитието им е жалко, обосновката на действията им тъне в мъгла.

Като казах „бленуван край"... просто визирах вашето алтер-его в играта, което вероятно би искало час по-скоро да посрещне победата. За разлика от вас, които сигурно бихте искали да поиграете, колкото се може повече. Ама не! Напук на традициите в конзолния бранш играта е престъпно кратка. В случай, че не сте във форма и играете на „hard" може да ви отнеме до 6 часа, но би могла да се изиграе и за 4! При това времетраене как да има развитие на персонажите? Свикнахме с късички игри, но това вече е прекалено! Когато човек си купува игра за 40$ очаква игра, която не само да предлага приятно забавление, но и да го задържи пред монитора достатъчно дълго. E Red Faction 2 не го прави.

Графиката в най-добрия случай е на нивото на първата част, което също си е углавно престъпление през 2003! Скиновете на персонажите са ръбати по днешните стандарти, но движенията поне са доста прилични. Въпреки твърденията на авторите, че по графичния енджин е работено много, аз лично подобно нещо не забелязах. Действително играта върви добре на широк диапазон от машини, но това се дължи по-скоро на моралната остарялост на енджина, отколкото на някаква добра оптимизация. Забелязват се все пак някои от т. нар. „промени" по Geo-mod технологията – доста по-добри експлозии, парчета разтрошен метал, глезотии. Разрушението на стените в новата игра определено е по-силно застъпено, но така или иначе – както и в предната игра – те не влияят съществено на геймплея – нито улесняват напредъка в играта, нито съкращават пътя. Единствената реална полза е откриването на бонус-местата, където можете да откриете някакви полезни екстри. Самите нива са доволно линейни и скучни, без впечатляващи оригинални архитектурни решения и създадени изцяло с идеята за изчистен аркаден геймплей. Трябва все пак да призная, че към края се наблюдава някакво разведряване, но с оглед на общата дължина на играта това не може да наклони везните.



Ето ги и добрите новини. Всъщност играта е забавна. Оръжията и екшъна измиват срама от челото. Всичко е извънредно аркадно и предразполага към приятно пуцане без излишно напрягане на сивото вещество. Арсеналът е доста богат и разнообразен, макар по-мощните оръжия бързо обезсмислят ранните пистолети. Интересно авторско решение е, че ако имате 2 еднакви оръжия (по 1 във всяка ръка) всяко отговаря на отделен бутон, т.е. ако искате да стреляте и с двете трябва да задържите едновременно бутоните за стандартна и алтернативна стрелба. Това е добре с оглед по-доброто преценяване на оставащия ви боезапас. Въпреки добрите хрумвания отново нещо куца. С едно-две изключения моделите на оръжията са доста зле по настоящите стандарти, а любимото ми оръжие от първата част – Rail Driver-а, е тотално опропастено, както като визуализация, така и като механизъм на действие. Иначе, освен с ръчните и нараменни пушкала ще можете да се забавлявате и с определен брой превозни средства - щурмови изтребител, танк, бойна броня и подводница – които ви се предоставят в определени моменти. Изживяванията с тях определено внасят доста свежест и не позволяват, иначе еднообразния геймплей, да ви доскучае. Още повече, че с вас редовно припка по някой от екипа – пичовете много носят на бой, а и ръсят весели лафчета. Към края има няколко битки с „босове". Спрямо шестте си часа геймплея може да бъде характеризиран както разнообразен.



Звукът е приличен, а специално музиката има шанс да се хареса на доста хора. Имам предвид, че добре се връзва с екшъна, не че някой би си я сложил в уолкмена.

Въпреки благите оръжия и перспективата за весело прекарване с приятелчета в мрежа опция за мултиплейър отсъства. Можете да си играете някакви срещи с ботове и толкова. Програмистите не само, че са я портвали набързо, ами и никакъв допълнителен труд не са си направили. Жалка работа, не ми се коментира, само като си помисля колко интересно можеше да бъде с възможността да се разрушават нивата.

Типично за конзолно заглавие в играта се водят статистики (че и на ботовете), изпълнявате някакви бонус-обджективи (като например „унищожи всички бъгита"), които дават достъп до разни екстри – като например заключен концепт арт на някакви модели и прочее.

За финал ще отбележа, че играта има три алтернативни завършека, които зависят от това колко цивилни сте избили.

Ами толкова... Посредствено заглавие с някои моментни проблясъци. Volition трябва да си правят космически симулатори. Това те доста по-добре го умеят.

workshop.headoff.com

ANNO 1503 A.D.

The New World

Автор: Goodman

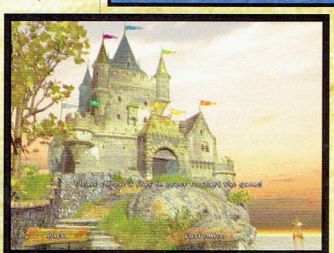
Разказът на Стария моряк

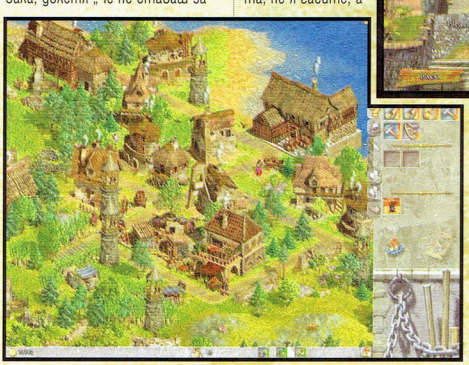
Вярвате или не, когато преди 20 години отплавахме към Новия свят, на кораба бяхме само аз, магарето, 50 дървa, 30 кирки и 25 храна. Спряхме на един остров и глас отгоре ми рече: „Аре, слизайте долу и дим да ви няма. И да не си се върнал докато не намериш злато!“. Къде да ходя, тръгнах през гъстите гори и през цялото време се молех на кръвожадните вълци и мечки да не ме закачат, а да изядат само магарето. Най-сетне стигнахме планината, гледам – злато йок, само камъни. Върнах се и преди да успея да извикам „Шефе, сори, има само желязна руда, но може да направим от нея кирки и лопати“ гласът отгоре рече „Ей, лентяй, веднага да видя построено пристанище и склад! И ако не се р4азмърдаш на секундата, те правя на суджук, барабар с магарето!“. Как се стреснах, да знаете само! Ужас! Склада построих за 1 секунда, следващата секунда разтоварих кораба, изпънах се чинно и зачаках. Наместо похвала, долетя „Че не ставаш за работник, не ставаш, стой да не пречиш и гледай моята мощ!“. За 5 минути от нищото изникнаха дърварски и ловджийски хижи, рибарски колиби, овцеферми и тъкачници, дори заселнически къщи. А когато се появи централният пазар, от къщите изскокнаха ония ми ти гърдати заселнички и се наредиха на опашка пред щандовете за храна и дрехи. Не можах и дума да им обеля, щото подир тях се затичаха разните му ловджии и дърварви, товарачи и разносвачи, до един излети от калъп марка *Викинг*, погледнаха ме лошо и ми се свиха сърмите. Таман взех да се кефя във готин град си имаме вече – училище, църкви, катедрала, замък – и избухна пожар. Търча наляво-надясно и викам „Помощ, помощ, пожар, дайте бързо дърва да строим пожарна команда!“, а отгоре се спусна една ръка и събори горящата къща. Гласът господен обяснява: „Мислете глобално. Като видите, че на някои му гори къщата, не я гасите, а я събаряте – да не се подпалят и вашите. Молете се да не настъпи суша и глад, че тогава на всички ви ще съборя къщите – няма къщи, няма население, няма гладуващи, няма и глад! Аре, бягайте да бачкате! А ти, скаута, товари 10 бутилки алкохол на магарето и се качвай на кораба!“. Казвам ви, едвам отървахме кожите с магарето моя път. Първо ни посрещнаха пирати в открито море. Добре, че на кораба имаше вече качени оръдия та ги потопихме. После акустирахме в закътан залив и вече бях започнал да си мисля, че това е Рая, когато се появиха маскираните. Даже и магарето изрева: „Виетнамциииааа!“. Оказа се, че били нашите братя индианците, ония от малцинствата бе, нали се сещате? Та запътваме се не ние към центъра на селото, ескортирани от най-дружелюбния конен отряд полуголи, зъбати и пернати вождове. Насреща ми пък – най-дружелюбните полуголи индианки, дето викат „Аз, аз съм първа“. Само дето опашката не беше за мен, а за магарето! Взеха му 10-те алкохол, оставиха му 10 цигари и

Рейтинг 8.0	
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Sunflowers
Разпространител: Electronic Arts
Жанр: Стратегия
Сайт: www.1503ad.com
PC: PII 500, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 1 час
Масовост: Средна
Прилича на: ANNO 1602





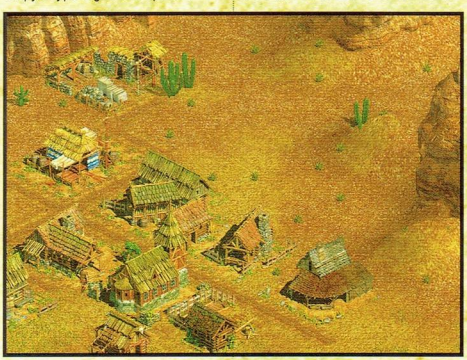


ни изпратиха да си ходим. Плуваме си ние към наше село, пафкаме, много яка трева, да знаете, и полунасън-полунаяве виждам, че магарето се превърнало в породист кон, самия аз съм облечен в пищни аристократични одежди, а Шефът ми вика „Ти вече не си скаут, ти си кавалерист, изправи се и иди да сра-



зиш враговете ни". Препускам аз към едно стадо мускетари, куршумите свирят покрай ушите ми, размахвам сабята, а отзад настъпва нашата велика армия – мечоносците, копиеносците, стрелците. Подпираме обсадните машини на градските стени, покачваме се по тях, оръдията сриват противниковата политическа и икономическа структура с два изстрела в

централния пазар. Новоназначеният скаут набързо сковава нов пазар, вдига отгоре нашия байрак и чуждата колония вече е наша. Не забравяме да навестим англичаните и французите, африканците и бедуините, ацтеките и ескимосите. Търговия с венецианците ли? Никаква търговия за тях, само огън и жупел. Накрая минаваме да бутнем и пиратското убежище с три залпа на непобедимата ни флота. Като завладяваме цялата карта Шефът вика „За особени заслуги към родината ще те направя цар на целия свят. Всичките жени са твои, всичкото злато, и много по-качествена трева, не като тоя буклук дето го пушиш". От кеф направо подскочих и си цапнах главата в мачтата.



Погледнах – цигарите свършили, магарето се разчекнало на палубата, слънцето пече – ще ми пробие дупка в главата, а на хоризонта – нашето малко селце. На пристанището се наредили онея брадатите главорези, дето по цял ден не излизат от кръчмата, и си чакат 10-те цигари. Изобщо не се замислих, нито чаках някакъв глас отгоре да ме командва, обърнах кораба и ето ме отново в Европата...

Разказът на Гласа Господен

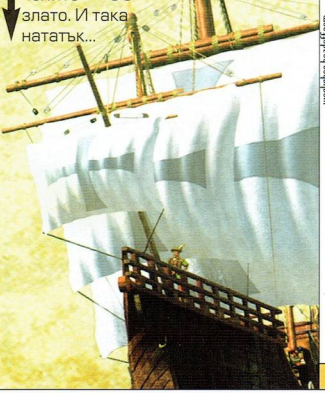
Стройте се веднага в две прави редици и слушайте как се управлява свят! То, за прости умове като вашите май ще е по-хубаво да онаглеждя ситуацията с една симулацийка като 1503 A.D. На игри като The New World навремето им виках *икономически симулации* или *city-builder-и*, но в последните години мощта ми се разрасна дотолкова, че вече управлявам не единствен град, а мога да строя градове из цялата карта, да установя дипломатически отношения със себеподобните си и дори да пратя покорните си слуги да бутнат поселищата им. Тъй де – да знаят, че макар всички да сме себеподобни, някой сме по-себеподобни от останалите. На такава игра вече й викам *симулация на цивилиза-*

1602 AD е симулация за изграждане на колония и търгуване.

Започвате като нация в 1602 от н.е., която си търси място под слънцето на Новия Свят. Първо си намирате остров с достатъчно ресурси, после застроявате колонията – добивате строителни материали, произвеждате стоки, започвате индустриално дело, договаряте търговски споразумения със съседни острови и увеличавате населението си.

Можете да играете кампания, 3 сингълплеър мисии или свободни сценарии. Играта съдържа генератор на произволни карти.

Сценариите в кампанията са свързани в история и са доста разнообразни като цели за постигане. Така например, първият сценарий, "New Horizons" ще ви изпрати почти без ресурси на сравнително беден остров (всички добри острови вече са заети от противника), където ще се изправите пред предизвикателството да се развиете – на него и на околните острови – и да размажете перкото. Докато "The Magnate" ще ви предложи съвсем различна игра – тук целта е да търгувате с местните, докато спечелите 50 злато. И така нататък...



В свободната игра вие и трима ваши опонента започвате с ограничен брой ресурси на произволна карта. Трябва да побързате, за да завземете добрите острови, преди съперниците ви, и след това да поработите здраво, за да ги населите, преди да са ви свършили парите. Щом го постигнете облагате населението с данъци. В началото всичко се развива доста миролюбиво, но щом ресурсите станат по-лесни за набавяне, започва строенето на армии. В момента, в който някой да стъпи в чужда територия битката започва и скоро всички са въвлечени.

Военният елемент в новото Anno е доразвит и обогатен и присъствието му е по-осезаемо, отколкото при неговия предшественик.

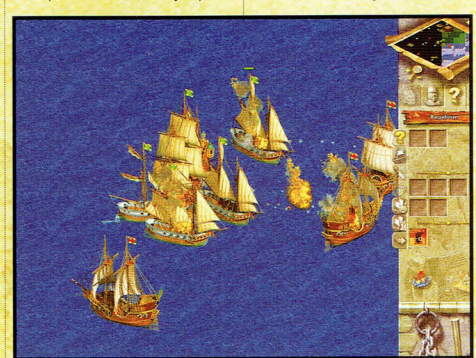
Основното е да съберете достатъчно ресурси, за да построите армия, с която да атакувате (пехота, бойни кораби), а също и армия и съоръжения за защита (кули). Но с това грижите тепърва започват, защото всичко това се нуждае от поддръжка.

Почитателите на екшън ориентираните заглавия като Command&Conquer или Starcraft, незапознати със стратегиите от рода на Anno, ще останат изненадани от военния елемент в нея.

Тук не е достатъчно да построите казарма, след което да започнете да вадите войска. Тук най-малкото, което ще ви трябва е фабрика за оръжия, а за да построите дори нея ще ви е нужно определено популационно ниво.

Разбира се нужна е мина за желязна руда, откъдето тя да се транспортира до топилнята, която превръща рудата в кюлчета (стига да разполагате с необходимите за процеса дърва, които се осигуряват от дървосекалнята), оттам те

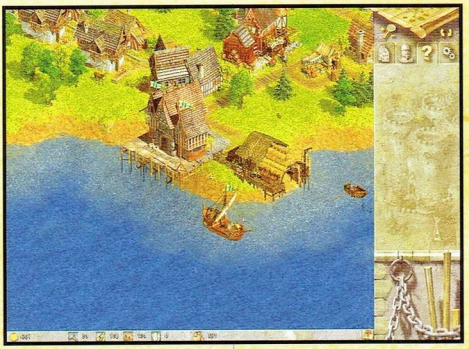
ция или *culture-builder*. В основата ѝ стои идеята, че светът е плосък и при това квадратен – изобщо не ги слушайте ония учени с квадратните глави, дето ви баламосват, че светът бил кръгъл и се въртял около себе си. Квадратният свят е зает от огромна водна площ, насред която има десетина острова. Всеки от тях се намира в специфичен климатичен пояс, обуславящ плодородността, видовете минерални залежи и типовете земеделски култури виреещи там. На някои от тези острови вече има развити цивилизации като венецианците, с които колониите ми ще търгуват през цялата игра, или пък пиратите, които ще се опитват да ограбват корабите ми и дори да стоварват десанти по суша. Други острови са празни и са готови за завземане от великите европейски сили. Аз управлявам холандците, а по-нататък ще премеря сили с компютърно-управлявани англичани, испанци и прочие. Закарвам единствения си кораб до възможно най-голямия остров, построявам пристаните и разтоварвам малкото останали ресурси в него. Следващото нещо, което правя са пътищата. Най-важно за един път е да е прав и дълъг, и по възможност корав, т.е. направен от камък, а не от отъпкана пръст. После, когато пътищата са очертали градоустройствения план, редя покрай тях сгради. Няма да ги обяснявам една по една, защото са неколкостотин, но ще подчертая, че всяка сграда изисква ресурси за построяването си, консумира някакъв ресурс и произвежда друг. Примерно дърварите консумират близката гора и произвеждат дърва. Когато гората бъде изсечена, трябва да се залеси наново, а това струва пари. Дървата пък се консумират при строеж на други сгради. Друг пример са къщите или заселниците – те произвеждат пари, защото са обложени с данъци, и защото консумират блага като храна, облекло и алкохол. Някои сгради, като вече посочените, могат да се строят







още в началото на играта, други - като църквата - изискват заселниците да се достигнали определена бройка, а трети – като кладенците и пожарната - трябва първо да бъдат открити в училището. То произвежда открития, а консумира пари и точки knowledge, натрупващи се от посещения на заселници. Сградите имат капацитет и радиус на действие – един щанд на пазара обслужва околните 5-6 къщи, ловджиите не се отдалечават прекалено от хижите си и не произвеждат ако наоколо няма гора и дивеч, църквата се посещава от близките 20-30 семейства и ако се препълни пред нея се редят опашки. Този проблем го решавам не само като строя по повече от всичко, но най-вече като изграждам балансирана и самозадоволяваща се икономика, която не консумира повече отколкото произвежда. Последното може и да звучи лесно на хартия, но именно то е най-трудната част, и като цяло – целта на играта. След като уредя собствения си остров, отивам да проверя какво правят съседите. Натоварвам ко-



раб с продукти и като открия чужда цивилизация пращам скаута да ги търгува на пазара. За да не се занимавам постоянно с него, договарям постоянна търговия като указвам кои стоки за кои ще разменяме и корабите сами тръгват по търговските маршрути. Освен това позволявам на пристанището си да търгува определени продукти с венецианските кораби, които купуват или продават всичко, разбира се – на добра цена.

Омръзне ли ми мирното съжителство или пък реша, че парите все не достигат, значи е дошло време да поема нещата с твърда ръка. Изграждам корабостроителница и замък и закупувам военни части от тях. Отбелязвам, че мускетарите излизат голи, ама не като пищови, не по пищови, а съвсем без пищови. Същото важи и за всички останали войски и кораби. Тепърва трябва да ги снабдя с оръжия, произведени в собствените ми работилници или закупени от други раси. Имайте предвид, че враговете ще подражават поведението ви. Ако сте миролюбиви и те са такива, ако се готвите за война – и те се готвят. Не, че това им помага, разбира се. Сега, когато завладях целия свят по-доволно божество от мене няма. Седя по цял ден и зяпам как се плискат вълничките, как се гонят зайчетата със сърничките, как лъвчетата се хранят със слончета, и как жирафчетата правят път на камилите. Мммм, идилика! Само онова магаре ми развали кефа, ама като го пипна, такъв ще го яде, че от кожата му и тъпан няма да стане!...

Разказът на Магарето

Ей, магаре да не си в таз държава! Мислех си, че като завладеем Новия свят и изградим едно по-справедливо и най-вече хуманно общество, най-сетне ще видя спокойствие. Спокойствие, оная ми работа! Да подчертая, че е магарешка. Има-няма – метър без двайсе. По цял ден ме гърчат – иди там, върни се, занеси тез 50 тухли, а ся – върни ги обратно, отиди при индианците, врътни една свирка на коня на вожда... ей тъй се оправят дипломатическите отношения. Оня отгоре си мисли, че индианците били миролюбиви, ама я той да иде да се запознае с коня на вожда. Ма къв ужас изживях само като разбрах, че чул кви ги говоря по негов адрес! Трябва да знаете, че сложи ли ви Той в черния си списък, животът ви не струва и колкото фъшкия. Магарешка. Има-няма 250-300 грама. Затуй сега съм се покрил вдън гора и целия треперя. Намериха ме горските животни, смилиха се над мен, нахраниха ме, напоиха ме, даже на дискотека ме поканиха. Отначало се дърпах, щото ги знам кви са канибали тукашните и какви ги вършат по дискотеките, ама накрая кандисах. Влизам в дискотеката и кво да гледам – всичко данси, а мечката, изрусила два кичура, пуска едни тави, направо ти иде да заревеш до небесата. Глътвам едно на екс и тъкмо да се затърча към дансинга да хвърлям кючове от кеф, към мен се приближава самият ужас. Приближава и даже ми намига. Галопирам веднага навън, а Жирафа едвам ме настигна и се опитва да ме успокоява. Викам му: „Какво спокойно бе, ти видя ли как са го сгърбили от бой тва магаре, чак не можах да го позная!! Какво?! Ха, на баба ми разправяй, че тва била камилата!"...



Разказът на Младия моряк

Бях малко дете, когато Стария моряк разказа чудни истории за далечни земи, пълни с небивали богатства. Пораснах, купих собствен кораб, събрах екипаж, и хвърлихези-тура дали да се отправим към Острова на Съкровищата или към остров Лесбос. За съжаление никой не знаеше как се кара кораб и попътния вятър ни подкара право към Новия Свят. Отидохме, сдухахме се от бачкане, но не забогатяхме, щото всичкото злато беше за Царя. Качих си се на кораба и отплавах към Острова на Пиратите. Бях един от първите, които се намериха. Вече съм пиратски главатар, по цял ден пия, а стриптизьорките ми се строяват в редица. Ограбваме търговски кораби, отвличаме хора, колим и бесим. Смърт на тиранте, да живее Негово Величество, нашият Върховен владетел Лорд Гудман! заминават в оръжейната и т.н.

Всяка от тия сгради харчи пари, за да продължава да действа. Те, както стана дума, се придобиват от продаване на готови стоки или облагане на населението с данъци.

1602 AD е игра на откритията. Докато колонията ви расте и се разпростира, вие ще получавате достъп до все нови и нови видове сгради, облика на сградите и къщите ви ще се променя съобразно благоденствието на населението.

С развитие на колонията жителите ви ще искат от вас все нови и нови придобивки. От един момент нататък осигуряването на храна и дрехи става недостатъчно, ще трябва да помислите за екстри като кръчми, църкви, училища (жизнено необходими за рисърчване на технологии и обучение на войниците), тютюн, сол, че дори и за марихуана.

Важен за отбелязване момент е, че всеки остров отговаря на определена климатична зона, така че за да задоволите нуждите на населението си от някои специфични продукти ще се наложи да колонизирате острови, където те виреят и да осигурите пътища за извозването им до основния ви остров. Не забравяйте че моретата гъмжат от пирати!

Ако не можете да ги осигурите по този начин единственият изход е търговията.

Графиката на играта е остаряла, но все пак приятна.

Икономическият модел и технологичните дървета са сложни и изискват време и търпение.

Интерфейсът обаче е блестящ, а дълбокият геймплей е увличащ.

1602 AD е заглавие, което горещо препоръчваме.

Играта поддържа мултиплеър до 4-ма по Lan или 1 vs. 1 по модем.

workshop.headoff.com

C.S.I.

Crime Scene Investigation

Автор: Snake

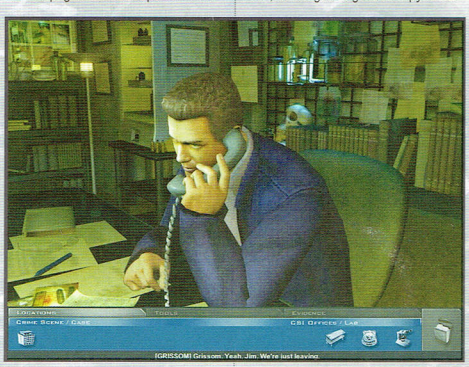
Игрите базирани на хитови тв-продукции по правило са тъпи!

Ако и ти си привърженик на горния постулат новото заглавие на Ubi Soft е задължително за теб. Защото, както е всеизвестно – „изключенията потвърждават правилото.

Сериалът *CSI*, познат у нас като „От местопрестъплението" е криминално-трилърова поредица на най-успешния продуцент в историята на киното – Джери Брукхаймър – с участието на Уилям Петърсън и Марг Хелгенбъргър. В нея екип изпечени криминалисти разрешават безобразно заплетени случаи на територията на Лас Вегас с помощта на дедуктивно мислене и последните средства на съвременната техника. Не е необходимо да си фен на сериала, за да харесаш играта, но определено помага, защото целият актьорски състав надлежно е застанал зад микрофоните и е озвучил виртуалните си превъплощения, пък и те (превъплощенията) пресъздават повече от добре физиономиите на актьорите. Но нека да караме по ред.

Играта CSI е криминален куест, следващ плътно основната сюжетна схема на сериала, предлагайки серия от заплетени престъпления, които очакват от теб да ги разрешиш. Действието се разкрива през твоите очи, героят няма собствена физиономия и реплики. Очевидната цел е *лично ти* да се потопиш напълно в ролята на млад, но крайно перспективен следовател от *CSI*, вербуван от старата пушка Грисъм. И да се емурнеш в мрачните дебри на ласвегаския престъпен свят.

Още на втората минута играло време вече се намираш приклекнал край леглото в една от стаите на долнопробен мотел, оглеждайки делово трупа на полуголо младо момиче с доста неприятни белези по врата. Отгук насетне възстановяването на справедливостта минава изцяло в твои ръце. Престъпленията, с които ще се сблъскваш нямат никаква връзка помежду си – в момента, в който разрешиш единия случай можеш да хапнеш една поничка и да се заемеш със следващия. Всяко ново разследване ще започва на местопрестъплението, откъдето – след като съберем улики и разпиташ наличните свидетели – ще ти се отворят нови места за посещение. Така например, след като установиш самоличността на удушената девойка от хотела, ще можеш да си издействаш заповед за оглед на жилището ѝ, там ще намериш съобщения на телефонния ѝ секретар, хотелски фактури и календар със срещите ѝ, неща които ще те отведат към нови горещи точки по пътя за разкриване на убиеца. За мое огромно щастие въпросните горещи точки са на едно кликване разстояние – просто трябва да натиснеш съответната иконка и се пренасяш на тях. Чест прави на авторите, че – за разлика от повечето съвременни производители на 3D куестове – не са се опитали да удължат изкуствено времето за игра, принуждавайки те да се луташ безпомощно из улиците на Лас Вегас в търсене на поредното място за оглед. Проблемът е, че лутането не е сред списъка с привилегиите ти и на въпросните места за оглед. Казано иначе – така любимият ни пиксел-хънтинг, при който внимателно се взираш във всеки квадратен микрометър на екрана, в опит да забележиш уликата, която да те насочи в правилната посока е неприятно улеснен. Както споменах перспективата е от първо лице, но камерата може да се движи само по хоризонталата (разбирай –





Рейтинг 7.0

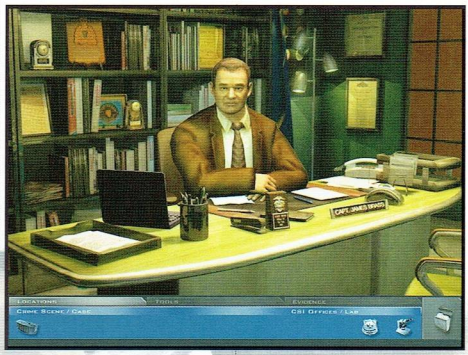
Графика
Звук
Геймплей
Изкуствен Интелект
Мултиплейър

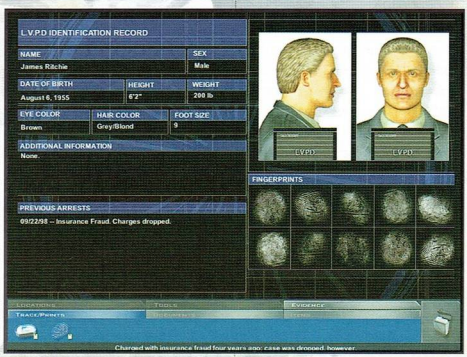
Производител: 369 Interactive
Разпространител: Ubi Soft
Жанр: Куест
Сайт: www.ubi.com
PC: PII 500, 128MB RAM, 8MB 3D Video
Брой дискове: 3
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 15 минути
Масовост: Ниска
Прилича на: Gabriel Knight III

не можеш да гледаш нагоре и надолу), което доста ограничава гледната ти точка, но за сметка на това всички улики са удобно разпилени, така че да попадат в ощетеното ти зрително поле. Когато курсорът на мишката ти застане върху активен обект ще можеш да си взаимодействаш с него и... точно тогава започва веселото. Защото инвентарът ти предлага пълен набор от криминоложки средства – като се започне от класическите латексови ръкавици, пинсети и лупа и се стигне до богат набор от химикали и електронни приспособления.

Всъщност, като усещане, в много отношения играта ми напомня за криминалната част на Gabriel Knight III (дори и само заради необходимостта да се опитваш да сваляш отпечатъци от всичко, попаднало ти в полезрението). Което ме навежда на още един неприятен аспект на геймплея – SCI е прекалено, чак обидно, елементарна. В Gabriel Knight, примерно, ако забравеше да свалиш отпечатъците от някой предмет преди да го вземеш в ръчици, отпечатъците биваха съсипвани. Докато тук, ако подходиш с погрешния уред или химикал, или пък в пристъп на малоумие посегнеш към някоя улика без да си надянал гумените ръкавици играта леко те перва през курсора и с наставнически тон ти обяснява, че не е хубаво да правиш така. В нито един момент не можеш да сбъркаш. Не можеш да закъсаш дори. Защото край теб винаги ще се навърта по някой ветеран от SCI-екипа, към когото да се обърнеш за помощ, ако нямаш идея какво точно трябва да направиш. Факт е, че тези съветчета занижават финалната оценка на всяко едно от разследванията ти, което от своя страна снижава количеството на бонус-материалите (основно „артуърк" от филма и играта), които се отключват за теб. Факт е също така, че ако успееш да минеш всичките мисии в SCI като наистина класен криминален следовател, със стопроцентов финален резултат, без да допуснеш нито една грешчица и без да прибягваш до помощта на началството, ще получиш достъп до някакъв гига могъществен бонус, дето си нямам идея какъв е, защото аз лично нямах нерви да преиграя всичко отначало, за да го видя това чудо. Ти, предполагам, също няма да имаш. Най-малкото, защото разследванията са обезоръжаващо линейни, не предполагат дори отсянка на различен подход към разкриването на престъпника и със сигурност ще се чувстваш отегчен да преповтаряш всичко наново. Тъпичко. Ако искаш да правиш куест, стимулиращ играча към преиграване посредством домогване до по-висок процент и бонус-материали, поне го направи като Shadow Of Destiny (ех, тези недостижими пичове от Konami), където освен проценти всяко ново преиграване ти носи нещо... ами ново.

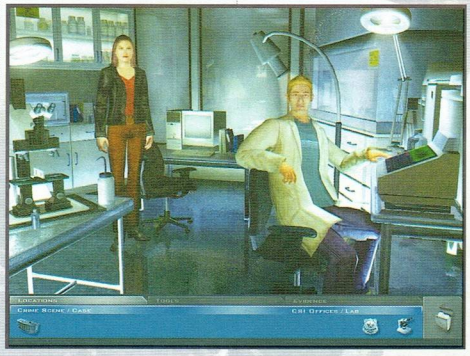
Сигурно вече се чудиш как интрото на статията се връзва с пороя от критики. Обаче аз още не съм изиграл последната си карта, скъпи ми читателю. Има само една думичка, способна да раздвижи везните в правилната посока...





Атмосфера.

Каквото и да си говорим добрата игра се познава по това, че те кара да повярваш в ставащото на екрана. Тя успява да те потопи във виртуалния си свят, убеждава те да ѝ продадеш душата си за няколко часа, в замяна на което те дарява с нов живот, коренно различен от сивото ти ежедневие. Дори да докосне мечтите ти. В конкретния случай – да те върне към онези мигове на детството, когато на безобразно клиширания въпрос „Какъв искаш да станеш?", си отговарял с категоричното „Детектив". Майната им и на праволинейността и на елементарността. SCI ме дари с възможността да се потопя в невероятния свят на съвременните криминоложки разследвания, да бъда всемогъщия инспектор, който благодарение на чудесата на техниката и собствената си дедуктивност може да научи малкото име на учителката ти по математика и любимия ти цвят след обстоен анализ на косъм от задника ти. Тази игра е силата на Системата зад гърба ти. Тя полага в ръцете ти властта да извлечеш някой нещастен човечец от постелята му в три посред нощ със съдебна заповед и след това да го притиснеш до стената, в залата за разпити на полицейското управление. Позволява ти да изживееш романите на Джефри Дийвър и Томас Харис на монитора в стаята си. Знам, че след няколко реда ще приключа с тази статия, ще затворя Уърда и ще си пусна Postal 2, за да обезглавя с лопатата си някое и друго ченге и да поритам известно време кървящия му труп преди да го залея с бензин, да го запаля и след това да се изпикая отгоре му. Но съм искрено благодарен на пичовете от 369 Interactive, че ми дадоха шанса за няколко часа да бъда добро момче, от правилната страна на закона.



За финал ще ти кажа единствено, че S. C. I. не е толкова заглавие за феновете на куестовете (самата дума „куест" се свързва директно с представата за силна история и колоритен главен герой, знаеш), колкото за почитателите на криминологията. Ако си такъв, мога само да ти пожелая приятна игра.

workshop.headoff.com

Great Qin Warriors

Автор: Damond

Пътуванията във времето и пространството – преекспоатирана, но – както ни доказва за пореден път Great Qin Warriors – вечна тема във фантастиката. Играта се опитва по свой начин да даде обяснение за някои аномалии в историята на човечеството, и по-специално – в историята на древен Китай. Как се е възкачил на трона първият китайски император от династията Чин, как е построена Великата Китайска стена, как императорът внезапно е разгромил многобройните варварски племена, как е създадена феноменалната напоителна система, действаща безотказно повече от 2000 години, как е съградена най-величествената и богата гробница в човешката история, обвита в тайнственост и потънала във великолепие, пред които бледнеят дори пирамидите – гробницата Шенси?

Легендите разказват за могъщи воини, изпратени от боговете в помощ на императора, но... какво се е случило в действителност?

Лято господне 2159. Космосът вече е място, където човечеството бавно, но неотлъчно се разпростира. Откраднат е Worm Hole генератор. В опит да го върне Warrior Team 109 от Обединената пехота на Земята започва мащабни военни действия, по време на които Генераторът и космическата станция Eden са разрушени, оставяйки след себе си субпространствен тунел, водещ до непознат свят. 24 часа по-късно през тунела нахлуват Репликаторите. Ейлънските водещи започват да строят клонинг на Земята, който да я унищожи. Warrior Team 109 отново се намесва, успявайки да пусне атомна бомба в ядрото на строящата се планета. Избухването ѝ причинява изкривяване във времето, което запраща Warrior Team-а 241 години пр. Хр., в Китай, където император Чин е атакуван едновременно от пет страни.

Обречената битка изведнъж изменя хода си, когато небето се спускат 12 огромни робота...

Това е предисторията на играта. Бих казала, че тя е и най-сполучливата част от нея. Ако я оставим настрана, остава един най-обикновен, не блестящ с нищо особено екшън.

Рейтинг 6.8

Графика
Звук
Геймплей
Изкуствен Интелект
Мултиплейър

Производител: E-Pie Entertainment
Разпространител: Cosmi Corporation
Жанр: Екшън
Сайт: english.epiegame.com
PC: PIII 600, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 15 минути
Масовост: Ниска
Прилича на: MechWarrior

Мисиите са общо 7, без особена връзка помежду си, а крайната цел – унищожаване на клонираната Земя и Replicator-ите. Геймплеят се свежда до избиване на противниковите mech-ове в определени райони, пресъздаващи реално съществуващи забележителности в **Китай** *(Храмът Шаолин, Забранения град, гробницата на императора)*; **Тибет**, **Рим** *(Колизеумът)*, **Египет** *(Пирамидите)*, **Великденските острови**. Започва се със стандартния ***minigun***, на определени места по не особено обширните карти се откриват сандъци с оръжия (разбиването им е единственият проблясък на интерактивност в играта, без да се включват сградите, предназначени за взривяване). Времето за изиграването на GQW е изкуствено удължено чрез липсата на health pack-ове и save по време на мисия, но дори и така не надхвърля няколко часа на най-ниска трудност. Здравето се отчита единствено чрез промяна в цвета на индикатора на робота от зелено до червено, така че липсва и точен ориентир за времето оставащото до ефектното взривяване на подопечния.





Впечатлението от Изкуствения Интелект е изключително противоречиво. Един елемент от поведението на враговете ме потресе. Значи – принципно те си патрулират в малко спретнато

кръгче или елипса, или каквато там фигура е хрумнала на пилотите им. Сблъсквайки се за пръв път с някой от тях като нищо можеш да си помислиш, че вероятно се опитват да ми минат в гръб или да намерят по-добра позиция. Ама не! Фактът, че ти си там и се опитваш да уцелиш някое тенеке с доста неточната си картечница изобщо не го трогва. То продължава невъзмутимо да си трамбова по избраната траектория и в случай, че те види, пуска по един профилактичен откос, колкото да отчете дейност. Иначе, зазяпана в красивото, обагрено в пурпура на последните слънчеви лъчи небе, консервата си циркулира по маршрутчето, принуждавайки те да подтичваш по петите ѝ в опит да я гръмнеш. В избрани моменти враговете получават способността да те прихващат през различни препятствия и започват да те стрелят, преди изобщо да си ги забелязал. Стоиш си спокойничко, мериш със снайпера някое статично оръдие и над близкото хълмче прелита ракета, уцелвайки те със завидна точност. Малко след това на помощ идват и всички роботи от близката околност.

Похвала заслужават съотборниците – не са особено ефективни, но поне имат развито чувство за самосъхранение, т.е. стоят отстрани и ти стискат палци. Лошото е, че на *hard* умират твърде лесно, което води до преиграване на мисията.

Няма как да пропусна мултиплейъра – единственото, делящо играта от пълната посредственост. Той напомня на хибрид между Unreal Tournament и Quake3, без да носи специфичната атмосфера на Нереалния и динамиката на Quake. Към режимите на игра, освен стандартните ***Deathmatch*** и ***Team Deathmatch***, са добавени ***Prisoner Of War*** и ***King Of The Hill***. Отделно е ***Skirmish-Deathmach*** с ботове.

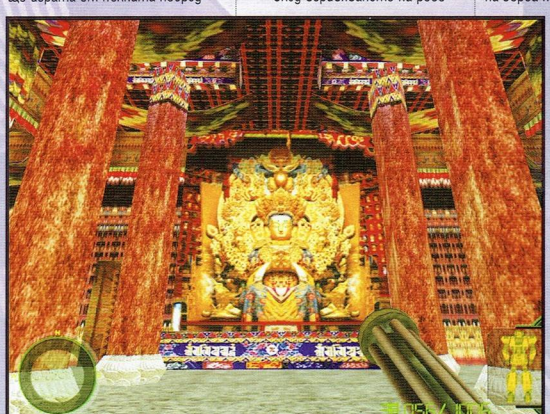
Според разработчиците имаме избор от 6 робота, но на практика те са си само 4, от които при два *(Tiger и Blade)* може да се избира между пет оръжия за рамо и шест за двете ръце. Останалите – *Ninja* и *Cruiser* са с фиксирани, уникални оръжия (силно и сравнително скорострелно оръдие, *Flame Gun*). Специално паякоподобната нинджа се превърна в общ любимец заради маневреността си и възможността за висок скок, който на космическа карта е като живителен полъх от Quake. Някои от пушкалата са аналози на познатите rocket launcher (*cobra missile*), снайпер (*laser*), shotgun; най – функционален е *hornet*, изстрелващ 16 ракети на откос, но с голяма продължителност на презареждане. *Ghost gun*-а с рикоширащите си снаряди е доста опасен в ръцете на противника при самостоятелните мисии, но в мултиплейър няма особено приложение, както и доста безсмисления замразяващ *frost bite*. При уцелване с някое от тях, цветът на зоната на поражение се променя. Ако попадението е в краката, роботът остава неподвижен, очаквайки някой милостив екзекутор да му спести мъките.

След взривяването на робота, остава едно малко управляемо човече, което панически побягва. В редките случаи, когато успява да се измъкне от ракетите на преследващото го неколкотонно метално чудовище и да достигне до базата, си възвръща mech-а. Опитът показва, че най-подходящите места за криене са: под стълби, в сателитни чинии, на гърба на противниковия робот. От мултиплейър режимите най-забавен за мен се оказа POW – влачиш бедния пленник по цялата карта на каишка, завързваш го за една от решетките на затвора и отиваш да помагаш на съотборника в епичната битка с врага, опитващ да го освободи.

Колкото и да избягвах въпроса с графиката и озвучението все пак се налага да кажа нещо. За графиката има една много подходяща дума – семпла. В днешно време няколкото ръбести, разхвърляни симетрично из нивата сгради, покрити с размазани текстури трудно могат да предизвикат възторг. Особено в съчетание с липса на светлинни източници.







Що се отнася до музиката – има едно-две парчета, които стават. Звуците се свеждат до скърцане на роботи, еднотипни гърмежи, охкане и недоволство от страна на пилота при точно попадение.

Заключение? Хм, въпреки всичките изредени минуси, все пак в GQW има нещо увлекателно. Тя няма да ти даде усещането за Mech Warriors, но ако си фен на жанра все пак можеш да я включиш в колекцията си. Най-малкото заради тръпката да изпробваш за пореден път рефлексите си срещу друг човек. Или в отборната игра – самоотвержеността на съотборника да те завлече на безопасно място под града от куршуми.

Може би трябва сам да провериш, а?

www.chip.bradoff.com

Salammbo

Автор: Chappy

Ако и вие като мен спадате към малката, но сплотена агитка на любителите на куестове, сигурно сте си задавали поне веднъж въпроса защо любимият ни жанр от сладкодумен разказвач на изпълнени с хумор и забавни ситуации приключения се превърна в позастаряващ, малко смахнат екскурзовод, чиято основна цел е да обогати общата ни култура на всяка цена, опитвайки се да примами интереса ни с красиви картинки и популистки обещания. Някак сериозни станаха куестовете, лишиха се от онзи уникален, леко комедиен стил, който ни забавляваше в ранните години, преди стратегиите и шутърите безапелационно да бият дузпата на жанра. В днешно време шансът да попаднете на куест по „Война и Мир" или „Клетниците" на Юго е много по-голям от този да намерите игра от класа на Maniac Mansion или Space Quest. Не, че в това има нещо лошо – малко култура не вреди никому. Но след като имах нещастието да напиша цяла страница за недоразумението „Шерлок Холмс и Мистерията на Музея" преди три-четири броя, как мислите реагирах, когато в ръцете ми попадна игра, която носи заглавието на роман на Гюстав Флобер?

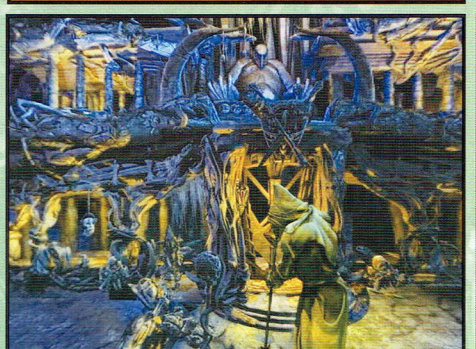
Гюстав Кой? В случай, че сте наясно с това кой всъщност се крие зад това име и за гения на творчеството му, явно си имаме работа с родителското тяло, което е взело списанието на детето да види що за кървища и извращения пишем. Нищо подобно, уважаеми родители! Виждате ли с какви извисени заглавия от световната литература занимаваме ума на вашия храненик! Ха сега оставете списанието на мястото му и не забравяйте да му купите онази Radeon 9800 карта, за която ви моли всеки ден в името на по-нататъшното му просвещение! А за всички останали ще спомена, че става дума за авторът на мелодраматичните романи „Мадам Бовари" и „Нежно обучение". Слава богу, авторите от The Adventure Company не са били изкушени от тези заглавия, а са поразровили надълбоко в творчеството на Флобер и попаднали на по-малко известният исторически роман „Саламбф". Книгата описва в детайли кървищата и извращенията (нали няма родители наоколо?) в древен Картаген през 624-та година пр.н.ера, по време на първата от Пуническите войни. Глад и суша мъчи земята, а хората се отдават на канибализъм, за да оцелеят. Боговете, по чиято воля народът е обречен на гибел, трябва да бъдат умилостивени с жертвоприношения на невръстни деца, сред които и синът на водача на Картаген Шофет Хамилкар. Но в центъра на всички тези мрачни събития стои една горда, изкусително красива жена - дъщерята на Хамилкар, Саламбф. Тя знае, че за да спаси народа си от гибел трябва да откраднe свещената реликва Заимф, която е притежание на Мато, либийският предводител на варварите. Проблемът е там, че Саламбф е диво влюбено в мъжествения либиец и някак не върви да прекоси пустошта и да му навре чифте пищови в лицето. Още повече, че като върховна жрица на бога Танит не може да си позволи да се размотава извън храма. Затова решава да привлече някой достатъчно глупав и отчаян момък, който само при вида й ще си върже езика на фльонга и ще обиколи земята, само за да й достави удоволствие. Оказва се, че такъв вече има, в лицето на Спендиус, картагенски роб с тенденции към бягство, който за да се сдобие с желаната от него свобода е готов да се обвърже със Саламбо и да й помогне в нейното начинание. Тя го изпраща при Мато, за да го извести за любовта й и чрез роба да заплете паяжината си около врата на смъртния враг на Хамилкар.

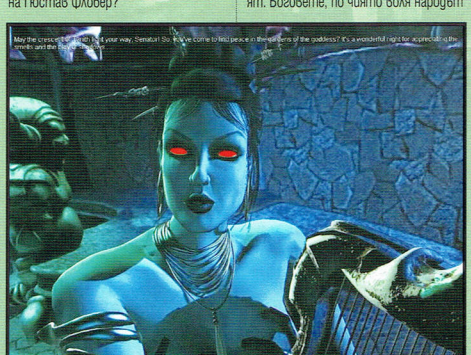
Повече за книгата може да научите, ако си я изтеглите напълно безплатно и легално от архивите на Project Gutenberg (http://www.ibiblio.org/gutenberg/etext98/slmmb10.zip). В играта на The Adventure Company историята е доста опростена и едва ли нюансите на многопластовия сюжет ще тормозят геймърския ви ум. В ролята на самия Спендиус ще имате

Рейтинг 7.2

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

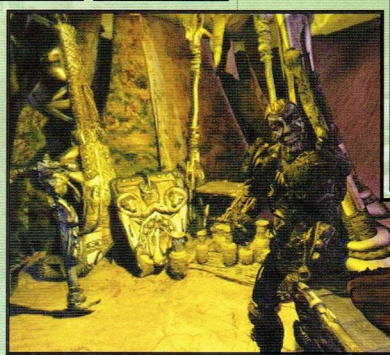
Производител: Dreamcatcher
Разпространител: Dreamcatcher
Жанр: Куест
Сайт: www.dreamcatcher.com
PC: PII 400, 128MB RAM, 8MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Ниска
Време за усвояване: 15 минути
Масовост: Ниска
Прилича на: Dracula













възможност да научите нещо повече за славното минало на Картаген, да се борите за оцеляване и дори завържете една не особено многообещаваща връзка със самата Саламбо. И всичко това, докато се разхождате насам-натам сред статични, прекрасно рендерирани декори, събирате предмети с мишката и решавате поредната порция стандартни за жанра пъзели. Простете ми ако звуча иронично, но почти всичко, което ще намерите в играта вече сте го виждали някъде другаде. Освен, може би, самата Саламбо.

Романите на Флобер се отличават с това, че в центъра на действието винаги стои женската натура, разкрита с нейната разкрепостена душевност и физическа красота. Някои сцени от романа „Саламбо" са смятани от критиците за едни от най-еротичните пасажи на 19-ти век. От The Adventure Company са се опитали да уловят това еротично излъчване, като са създали – по собствени хвалебствия – един от най-красивите и привлекателни женски 3D модели в компютърна игра. Дали е най-красивият може да поспорим, но че е привлекателен няма съмнение! В малкото анимации, с които авторите възнаграждават упоритите, присъствието на картагенската жрица (на любовта? – бел. ред) е изключително въздействащо. Дотам, че в един момент усетих, че изпадам в ролята на самия Спендиус, т.е. играя тази игра само за да видя следващото филмче с нейно участие.

Или май не само заради това. С ръка на сърце мога да заявя, че Salammbo е една от най-красивите куестове от първо лице, които са ми попадали от много време насам. Поглежданите картинките и ще добиете представа за какво говоря. Просто думи (и страници – бел. ред) не стигат, повярвайте ми. Хората, които са се блъскали неуморно над всеки дребен детайл из тази умопобъркваща панорама от форми, просто са изстискали цялата мощ на рейтрейсъра. Още първите изключително детайлни гледки от сюриалистичния свят на играта забиха с пирон едно име в главата ми – Cryo?! Възможно ли бе това? Оказа се, че да! Зад The Adventure Company се крие старият екип на тази славна френска фирма, която наскоро фалира заради печалната си практика за издава неоправдоносените заглавия на други разработчици. Наместо да разчитат някой друг да им свърши работата, този път около Саламбо са се събрали само първокласни художници, сред които Филип Друлет, на когото дължим атмосферата в трилогията Atlantis и Беноа Сокал, известен комиксов художник с пръст в разработката на Syberia. Явно момчетата са се стегнали сред провала, защото Salammbo, поне визуално, е един много, ама *много* читав куест.

Ако и технически беше толкова читав, цена нямаше да има. Сигурно усещате, че идва време за малко злостни забележки. По някаква незнайна причина играта е изключително капризна към графичните драйвери. Ако не ви гиреса въобще няма да си и направи труда да ви информира, просто няма да тръгне. Понеже тук нямам място, ще намерите подробен разказ на неволите, през които преминах за да напиша тази статия, след няколко страници в рубриката „Софтуер". Освен това някак историята не се връзва добре с пъзелите и на моменти може да се почувствате не на място, решавайки ги безцелно с надеждата там за ъгъла отново да срещнете знойната прелест на главната героиня. Другите недостатъци са доста по-дребни. Преминаването между отделните екрани е доста демоде, а и курсорът е прекалено голям за целите си.

За финал, малко ми остава за стигна до заключението, че това е най-добрия куест от първо лице, който съм виждал досега. Това, което ме предпазва от подобно изказване, е фактът, че от един куест от първо лице не се очаква много. И една хубост му стига. Затова ще се задоволя само да ви го препоръчам горещо. Ако искате перфектния баланс между загадки и история, ще трябва да почакате The Longest Journey 2 или Syberia 2.

ЦИФРОВИ СИСТЕМИ
INTERNET
www.digsys.bg
Digital SystemS
Internet Service Provider
Насладете се на повече Интернет :)
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
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

Warrior Kings
Battles

Автори: Guerrero&Master

За игри като WKB е предизвикателство да се пише. Не знам как точно да обясня едновременно генералността и слабоумието ѝ. И се чудя дали разработчиците от Black Cactus си дават сметка за двулично на отрочето си. Но да караме поред...

Действието е ситуирано на континент, твърде напомнящ европейския, където четири кралства оспорват могъществото си. В едно от тях владетелят бил твърде млад и неопитен за тежестта на короната. След подлото му убийство, на трона се възцарява узурпатор. Това, което ти предстои е да завладееш кралствата едно по едно и да премахнеш злия натрапник от престола – успех! Това е предисторията в няколко реда. С напредването на играта сюжетът се разгръща и обогатява, но сценарият му няма да се превърне в достоен за някоя фентъзи награда.

Жанрът е стратегия в реално време (RTS). След интрото пред погледа ти ще се простре карта на всички кралства и територии, които – с божията помощ – ще завладееш. Континентът, както стана вече дума, е миниатюрно, изменено копие на Европа. Разликите се изчерпват в променените имена и корекции на крайбрежните граници, а да – и там, където би трябвало да е България има море (последното можем да го приобщим към малките корекции).

Кампанията започва с битка за земите, които днес наричаме Великобритания. Избираш, даваш старт и сядаш да се наслаждиш на безкрайно дълга лоудинг. За да не пъпчасаш от скука по време на зареждането (и да се окажеш по-късно затворен в изолатор, поради съмнения за заразяване с кръстосана мутация на вирусите на шарката и атипичната пневмония), можеш да се зачетеш в „доста" полезните съвети около бойната ти тактика. Особено ми допадна един, който гласеше „Изяж всеки" (Eat everyone).

Когато вече си наживял периода на зареждане (впрочем сега лоудингът е по-кратък от този в първата част, така че можем да приемем, че в това отношение е отбелязана еволюция), пред теб се разкрива, все още неразвитата база, която се състои от две части – замък и село, отделени една от друга със стена. В селото живеят работниците, в замъка се обучават войскарите. Това, което следва е микромениджмънт - събиране на ресурси, строеж и ъпгрейд на сгради, производство на войски. Най-напред пращаш хората си за материали, които са един от трите ресурса. Другите два са храна и злато. Материалите се добиват, чрез дърво- и каменодобив от пръснатите по картата горички и скалички. До генериране на храна се стига със строеж на ферми, храната е особено важна за бъдещите ти войски. Доставянето ѝ до замъка става с каруши и дори да имаш 50 фермера, войскарите в замъка ще изпукат от глад, ако не ти се намира поне една каруца.

Правилно си схванал – поддържането на жива войска е свързано с постоянното консумиране на храна от тяхна страна.

Ще отбележа, че съществуват сгради, повишаващи производителността на работниците. Върху добива на всеки ресурс оказва влияние различна сграда (примерно на фермерите им се отразява благотворно наличието в близост на Мелница), но има сграда, която спомага бързото трупане и на трите - Олтар.

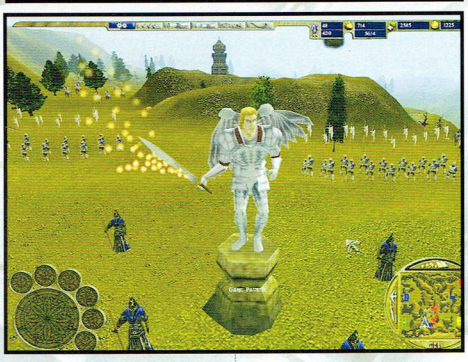
Златото се копае в находища или се печели от магазина.

Ето че стигнахме до изграждането на военната машина, състояща се от стрелци, пешаци (мечоносци, копиеносци), кавалерия и още няколко специализирани войски. За стрелците и пешаците се нуждаеш от Казарма, за кавалерията – от Конюшня.

Рейтинг 7.0

Графика
Звук
Геймплей
Изкуствен Интелект
Мултиплейър

Производител: Black Cactus
Разпространител: Empire Interactive
Жанр: Стратегия
Сайт: www.warriorkingsbattles.com
PC: PIII 800, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Ниска
Време за усвояване: 30 минути
Масовост: Ниска
Прилича на: Warrior Kings





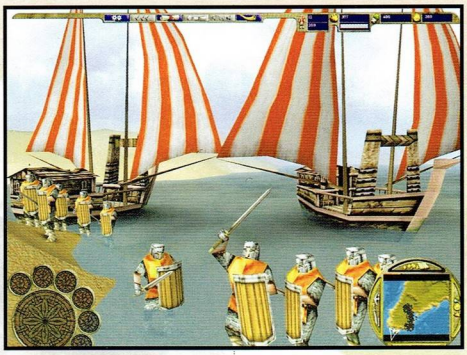
Като цяло пешаците са пушечното месо; макар и бавни, в големи количества са доста полезни. Стрелците, както обикновено, са задължителни. Конниците са основно два типа – стрелци и ръкопашни. Интересни единици са големите, бавни Sapper-и, които строят тарани и заграждения от добре заострени колове, спиращи вражеската пехота и кавалерия. За разузнаване на картата можеш да използваш скаута.

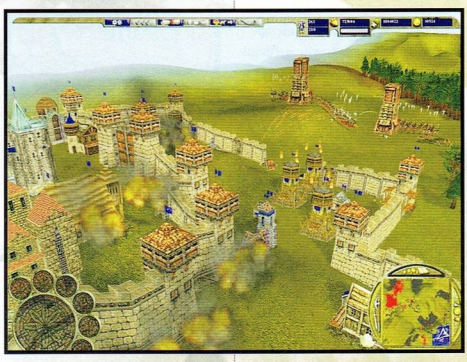
Сраженията. Излишно е, предполагам, да ти казвам, че кавалерията е по-бърза от копиеносците. Войските ти, освен че се придвижват с различна скорост, могат да се подреждат във формации, които дават определени бонуси (пример: когато формата е клин получаваш бонус към атаката, когато е каре се придвижваш по-бързо ...). Друго, което е хубаво да се знае, е че стрелите не са със самонасочване и колкото е по-далеч целта стрелецът, параболата на стрелата е по-голяма, а вероятността да уцели – по-ниска. Честно казано по отношение на стратегията на водене на битките, а оттам и геймплея храня лек негативизъм по причина, която сега ще ти споделя.

Значи най-успешната стратегия, до която успях да достигна, гарантираща бързо прегазване на врага е следната:

Ако си срещу повече от един противник просто в началото строиш загражденията от колове, за да не може никой да те нападне. След като се позакрепиш достатъчно почваш да бълваш по най-бърз начин кавалерия и тарани, и отиваш да смажеш някой от гадовете. Как? Ми много лесно! Закарваш конницата и тараните в базата му, заповядваш на тараните атака срещу главната сграда (замъка) и движиш кавалерията достатъчно близо, за да обира пораженията от вражеските войски. Успееш ли да го направиш си победител. Тараните бързичко ще сдъвчат сградата, а падне ли главната сграда противникът автоматично губи. Честита победа! Разбира се, възможно е тактиката да се провали, срещу човек едва ли ще мине, но срещу компютъра често се получава.

Управлението си е направо за оплюване. За да спестя на редактора необходимостта да се гърчи в опити да замести 15 реда псувни с нещо, звучащо по-благоприлично





или пък да лепне на статията знака „забранено до 18", ще кажа само, че е безумно.

На всичко отгоре кликанетото на мини-мапа означава камерата да се влачи бавно, бавно до мястото, което искаш да видиш. Изживяването е особено неприятно когато врагът ти атакува базата, а ти не можеш да реагираш достатъчно бързо. Иначе можеш да зуумваш, но пък не можеш да завъртиш камерата.

Друга екстра на управлението е липсата на „горещи клавиши" (hotkeys). Всеизвестната комбинация Ctrl+1,2,3... присъства, но с това се изчерпва всичко.

Главно поради тези недостатъци играта се превръща в бавна, едва влачеща се стратегия. И мудността я убива. Дори в Cossacks ще почувстваш по-голяма динамика.

Което ме подсеща... помниш като ти говорих за бавните лоудинги, нали? Те са само част от общата мудност, но не си мисли, че са причинени от зареждането на някакви феноменални текстури и хилядно-полигонни фигури. Не, приятелю, графиката е в най-добрия случай сносна, просто липсва оптимизация. Въпреки, че машина на която играх не беше върха на технологиите (T-Bird 1GHz, 256 DDR и GF2Pro 64 MB), на подобна конфигурация WarCraft3 се играе перфектно. Няма значение дали ще zoomнеш и ще видиш как стрелците поставят стрела на тетивата. Или ще вдигнеш камерата на такова разстояние, че хората ще са като мравки, играта неприятно влачи.

Звуците ще ги пропусна, с такива игри като тази дори не знам защо все още пишем оценка на звуците.

И накрая, няколко думи за ***Изкуствения Интелект***. Компютърът се справя на сравнително прилично ниво - ще се сети да заобиколи някой хълм, за да те нападне в гръб, но няма да посмее да разруши сложените ограждения, примерно. Ако оградиш базата си с тях и оставиш само един тесен проход той ще те напада само оттам.

Въпреки потока негативизъм в последните редове, все пак играта не е толкова лоша и в нея определено има какво да се види.

Като оригинални хрумвания определям всяка провинция да дава определен бонус, както и факта, че можеш да определяш уклона на нацията си – примерно ако построиш дадена сграда не можеш да строиш друга, което оказва влияние на това какви единици ще можеш да строиш. Не споменах за това, но в играта има магически единици, при това те оказват реално влияние, всъщност много е важно в напреднал стадий на играта войската да е разнородна. Теренът понякога има решаващо значение – върху подвижността на войската, върху успеваемостта й и т.н. Сред най-огромните плюсове на играта е нейната мащабност и чувството, което създава видът на някои от гигантските юнити, извисили мощна снага над останалата част от армията или пък строените няколко хиляди (!) бойци.

Завършвам така, както започнах – WCB ме остави със смесени чувства, дори не мога да си представя каква игра би могла да бъде тя, ако не бяха недомислиците.



workshop.headoff.com

Port Royale

Автор: Dimensin

Тих шум на дишащо зад борда море, гальовен бриз и топли лъчи, които се гонят из реите на мачтите, крият се в издутите бузи на платната. Синьо-зелен лазур, притеглящ в изумрудената си прегръдка умореното от дългия дневен преход слънце. Мирис на сол и излъскана до блясък дървесина, прелитащ вик на буревестник...

Ято делфини, задяващи се пенещата диря на галеона, извиват сребристите стрели на телата си над морските вълни, а тракащият им смях за миг разсъсва безметежността на мига. Ех, романтика. В трюма са скътани няколко пленени от търговския кораб испански хубавици, с които след малко ще отида лично да я споделя. Така обичам пиратския живот...

(из фантазиите на сполетения от слънчев удар Dimensin)

Да, идилия. Звучи хубаво на хартия. В действителност е пълна скука. По цял ден затворен на някакво корито, сред необятно море, а по пладне слънцето така напича, че дъските парят и дори кофите с вода, които непрекъснато се изливат не облекчават положението. Сврял съм се в тясната сауна, наречена каюта, плувам в гъстата супа от влажен въздух, добавяйки собствените си телесни „есенции" и си мисля, че ако го сбера с ръце, оформя го в топка и после го стисна ще пусне вода - за срам на приказния герой, който успял да направи същото с калък. Мързи ме дори да се затътря до трюма, където сред сламата и пъховете се въргалят няколкото пленени испански циганки - амортизирани повлекани с изгнили зъби.

Как ненавиждам шибаното ежедневие...

(из делника на редовия пират Freeman)

Ако се надяваш Port Royale да те насочи към правилния отговор на заформилата се в горните редове дилема, по-добре недей.

Защото тя не е точно пиратска игра, а жанровата й близост със стратегиите в реално време не позволява на човек да се вживее и отъждестви с ежедневието на определен персонаж. Така че е въпрос на вкус да се довериш на една от двете изложени по-горе версии.

Рейтинг	7.1
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Ascaron
Разпространител: Ascaron
Жанр: Стратегия
Сайт: www.ascaron.com
PC: PII 500, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 1 час
Масовост: Средна
Прилича на: Pirates

За какво по-точно става дума? Играта се води морската стратегия, като търговията и произвеждането на стоки са с основен приоритет. Разработчик е немската фирма „Ascaron", направила навремето (също морска игрица) „Глориана". Двете игри не си приличат обаче. Доста вода е изтекла и много промени са настъпили – и по отношение на графиката, и на геймплея.

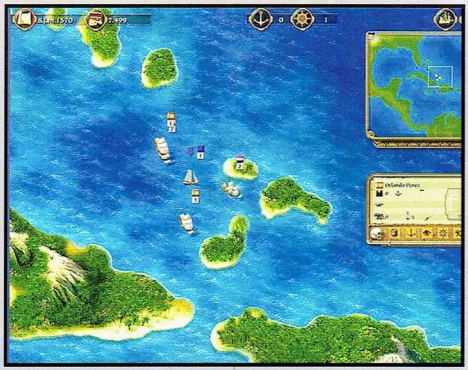


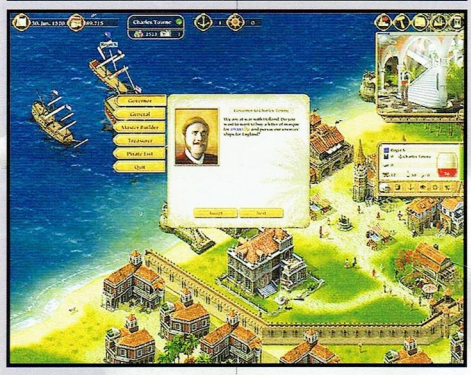
За морето, любовта ... и още нещо

Играта се развива доста спокойно, за разлика от други морски игри, на които съм попадал. Тук отсъстват инфарктните моменти около развоя на някое сражение или дългото пътешествие към дома – в най-лошия случай можете да изгубите или много пари или... живота си, к'во толкова.

Какво ни е нужно, за да пристъпим към игра? На разположение имаме морската карта на Карибския регион, където се подвизават и си съперничат великите по онова време сили – Англичани, Французи, Испанци и Холандци. Въпросните използват наемници, така наречените „капери" (иначе казано – законни пирати), които плават под техен флаг и опустошават корабите на съперниците, прибирайки цялата, или част от плячката за себе си – въпрос на договорки. И които понякога дори могат да стигнат до звание, пост или чин в съответната държава. Ако си чувал за Франсис Дрейк, един от най-известните







капери на всички времена, значи знаеш за какво иде реч.

Целта, в крайна сметка, е да се изкачиш в йерархията, като най-високият пост е Губернатор. За целта е нужно да трупаш точки репутация, а това става по два начина – с **търговия** и с **морски битки**.

Да видим как стоят нещата с битките. Най-напред „се занасяш" до столицата на избраната държава, влизаш в „градската управа" и си избираш конкретна вражеска страна, с която ще се „заяждаш" (или, от която ще се ояждаш). ПЛАЩАШ (!) на правителството, за да получиш правото шест месеца да громиш вразите под негов флаг и отиваш да трупаш репутационни точки.

Постепенно се издигаш. И колкото по-високо стигаш, толкова сумите и изискванията за правото стават все по-високи! Срамота! Обирджии! На всичко отгоре е почти невъзможно е да се изкарват пари само с превземане на чужди или пиратски кораби. Плаването навътре в Карибско море е скъпо приключение – екипажите ти съдират кожата с ежедневната си издръжка, а после идват и поправките на кораба/те. Всеки завладян кораб може да бъде продаван.

За старт в играта можеш да избира дали да започнеш с добър капитал и по-малък кораб, или с кораб висок клас и почти никакви пари. Тъй като правенето на пари не е лесно силно препоръчително е изиграването на туториала, където добре са обяснени основните моменти и тънкости в играта.

Там ще научиш как да се оправяш в градовете и по специално за какво служат сгради като църква, градска управа, пазар, корабостроителница и кръчма, имащи жизнено важно значение. Всяка от тях те подпомага по специфичен начин, естествено – след като си платиш здраво. Но за някои неща просто трябва да се кихнат кинти. Да си наемеш капитан, например. В началото това си е направо екстра, но поставен на правилното място, той може да носи солидни приходи.

Да поговорим за другият тип геймплей – търговията.

Сега слушай внимателно! Най-добрият начин да трупаш авоари е търговията и... строенето! Мдам, точно тъй – строй. Port Royale ти дава възможност за това. Опциите не са кой-знае колко, но предлагат прекрасната алтернатива да дръпнеш напред в началото. След като си закупиш разрешение от съответния губернатор можеш да строиш във всеки град. Тъй като става въпрос за доста пари, на първо време строй само в столицата – там не е нужно да се набутваш за разрешително. Какво е изгодното ли? Тъй като в началото на играта най-изгодната стока са дървата, построй Къща за дърва и ги продавай в магазина. Уловката е, че колкото повече продаваш от една стока, толкова цената ѝ намалява. Винаги можеш да я сложиш на склад обаче, в очакване на по-добри времена. Добро интерфейсно решение е възможността да укажеш в склада желаната цена и когато тя стане възможна той автоматично продава.



Ако нуждата от дърва в този град е намаляла и цената вече не е изгодна, си направи „търговски път", който да извози продукцията автоматично до друг град, където има изгода. Хубавото е, че това става напълно автоматично и без надзор – така ще имаш време да се занимаваш с разширяване на търговската си империя, като изграждаш пътища и за други стоки.

И отново интерфейсът е на ниво. Под името на всеки град има иконка, показваща коя стока е най-дефицитна.

Когато натрупаш солидно богатство, спокойно би могъл да си позволиш морските приключения и куестове – с напълно екипирани кораби. Не е много препоръчително да започваш с тях, тъй като едва ли ще успееш да превозиш стоките, които ти се поръчват.

Присъствието на повече от един кораб в акцията „Да стана губернатор" е повече от препоръчително. Групирането на различните морски съдове върши прекрасна работа, когато е необходимо да се извози голямо количество стоки. При битки също е добре корабите да са повечко на брой. Доста печеливша е тактиката „заблудена овца" – така ме нарекоха колегите, след като им я обясних. Целта е в битката да участват три твои кораба – два бързи и един бавен (пояснявам, че това е тактика за началото на играта) – при условие, че големият и бавен кораб е абсолютно празен, докато останалите два са натъпкани с муниции и екипаж. Целта на задачата е докато големия кораб обира боя, другите два да нагънат противника „кат' кадънски гащи". В повечето случай тактиката работи, но не е добре да се прекалява с нея, тъй като поправката на големия кораб струва скъпичко. Иначе по време на битка можеш да паузираш играта, или да намалиш скоростта.

В заключение ще кажа, че Port Royale е трудна, но ласкава любовница и търпението ти ще бъде възнаградено с много приятни мигове.

Точно сега се сещам за един куриоз, който много ме развесели. И това беше името на един от конкурентните ми - Ибрахим Станчев. Срутих се от кеф.

Ами това е. Приятна игра!

workshop.headoff.com

Postal 2

Автор: Chappy

Стоя пред девствената пустота на Word-а, впил кръвясал поглед в екрана. Надеждата, че ще схване намека от раз и сам ще си напише статията, бавно се процежда между стиснатите ми зъби. След поредният изтощителен ден, последното, което имам желание да стоя, е да напиша поредната лигаво-остроумна статия. Всъщност копнея единствено да навра един среден пръст в лицето на Свободния, да си пусна отново Postal 2 и да се завърна в онова провинциално аризонско градче, което тъй точно носи названието Рай, и за чиято криминална хроника (както и за начините да я напомпаш до чудовищни размери) ще стане дума след малко. Защото, приятелю мой, Раят е там, където можеш да се почувстваш Свободен! Свободен да разкъсаш след което да забършеш стичащата се по дрехите ти кръв и да се завърнеш в лоното на нормалния свят като новороден младенец!

Още първият Postal остана в историята като Играта, в която основното действие се върти около методичното, целенасочено избиване на стотици, невинни по закон хорица. Защото по закон дребнавата свадлива бабичка, караща цяла една опашка в магазина нервно да потропва с крак е невинна, също както е невинен и бакшишът, който те засича на кръстовището и отпрашва точно в момента, в който светва червено, а ти оставаш да чакаш следващия зелен светофар. Но вътре, дълбоко вътре в тебе, един първичен гняв се заражда и заклокочва, и иска мъст! И опънатите ти от стреса нерви карат



оковите на праведната си натура, да извадиш патлака, да го завреш в мутрата на всеки, който стимулира раздразнение в теб и да изпразниш заряда в черепа му. Свободен да вилнееш из улиците докато в изтерзаната ти душа не остане капка агресия, пръстите ти спазматично да се сключват около дръжката на въображаемата лопата, щанга, гаечен ключ, бухалка, пистолет, помпа... в яростно желание да се окъпят в кръв. Сега! ВЕДНАГА!

Това е Postal 2, приятелю – свободата да излееш яростта си, да превърнеш грозните си, низки страсти в действителност. Макар и виртуална.

Харесва ли ти? Добре тогава, нека те потопя в Рая...

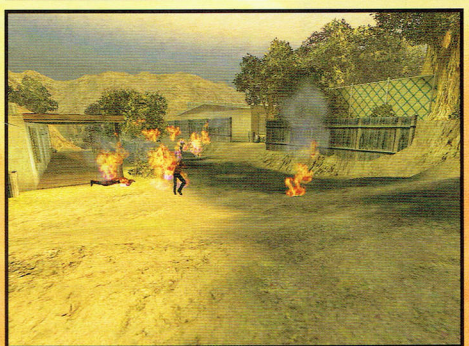
Откъде да започна? Хайде, нека ти представя Пощальона. Той е пич! Не просто пич, а ПИЧ, мамка му! ПИЧ на СТЕРОИДИ! Живее в смрадлива каравана на края на града, има расов питбул на име Шампион, страда от къса памет и като цяло живее на ръба. Наместо стандартните за жанра тестостеронни динозаври, тук имаме персонаж, който с едничкия си кожен шлифер, боядисана в кървавочервено коса и лукава козя брадичка спокойно може да бие дузпата на поколение гейм-идоли. Огромна роля в това прочистване на пантеона играе и озвучаването. Лафчетата, заредени с типичния американски хумор, които Пощальона ръси в изобилие, звучат по един по-различен начин втъкани в тембъра на изключително коварния му глас.

Но човек и добре да живее се жени, важи и за пощальоните...

Жената на Пощальона е надарена не само с неописуема, ъъъ... красота (поради което авторите са я заключили в караваната, за да не депресира геймърките), но и с нрав, вписващ я с големи букви в графата „кучка". Усвоила до съвършенство заседналия начин на живот на американците, единственото, за което тя стриктно се грижи е да предостави на нашия човек привилегията да

Рейтинг 7.6	
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Running with Scissors
Разпространител: Whiptail
Жанр: Екшън от първо лице
Сайт: www.postal2.com
PC: PIII 700, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 10 минути
Масовост: Висока
Прилича на: Postal



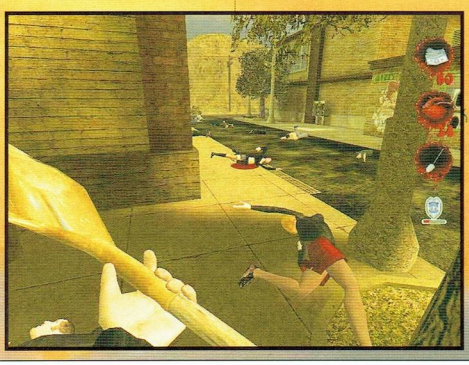






върши всичко вместо нея. Фината й натура не успява да понесе дори и елементарното пазаруване на мляко. Именно около подобни „куриерски" дейности се върти геймплеят на Postal 2. Сценарият ти дава рядката възможност да изиграеш седем дни от живота на Пощальона – от Понеделник до Неделя, като през всеки ще се налага да изпълниш три-четири елементарни на вид задачи – по начин, който ти допада. И всяка една от тях ще постави на изпитание нервите ти. Ще те уволнят ден след като си нает на работа, ще висиш на километрични опашки, ще оберат банката, от която току-що си изтеглил мизерните си спестявания – и това само в първия ден. Може спокойно, с изражение на скопен тапир, да си изпълниш задачките, но авторите са се погрижили всяка една битова несгода да те мотивира да се отдадеш на целенасочена деструктивна дейност. Защото, по дяволите, ако ти се чака на опашка, можеш да изгасиш компютъра и да отидеш в някой магазин. А ако искаш да извадиш ловната пушка и опразниш помещението на мига, ти трябва Postal 2!

Като free-play изживяване играта няма равна. Разполагаш с цял, великолепно пресъздаден, триизмерен град за изследване. По-малък от метрополиса в GTA3, но с по-разчупен дизайн. Ще можеш да влезеш във всяка една сграда и да я „опразниш" откъм наематели. С тази разчупеност е свързан и най-сериозният недостатък на играта, а именно – градът е разделен на множество мини-карти, преминаването между които е прокълнато от едноминутно зареждане. Предвид факта, че за изпълнението на една задача често се налага да минеш през две до шест такива карти, перспективата да изтърпиш зареждане на всеки пет крачки силно накърнява удоволствието от играта и те обрича на избиване на хора в най-любимата ти местност. Чакаме patch, който да промени нещата...



Всяко кътче от аризонския Рай е населено с обидно безгрижни жители, които се разхождат с отвратително веселие по улиците, просейки си куршума. Начините да ги лишиш от безгрижността им са неизброими. Благодарение на самообучаващия се изкуствен интелект, Postal 2 отначало е тъп като гъз, но плавно увеличава страха или агресивността у персонажите, в зависимост от действията ти. От един момент нататък самото появяване на улицата с изваден пищов ще ти докара ответен огън или крещяща, панически разпръсваща се тълпа. Нещо повече, жителите се предупреждават един друг за надвисналата опасност, бият се помежду си, или викат на помощ полицията. Куките, срещащи се болезнено често в играта, имат рейтинг на „активност", подобно на GTA 3. Postal 2 е играта, в която можеш да бъдеш арестуван и това да не сложи край на играта, а да ти се даде шанс да избягаш от градския затвор, че дори и да гепиш полицейска униформа! Култово!

Освен масовите кланета, които са доминиращи на ниските степени на трудност, играта може реално да се играе и като модерен вариант на Thief, стига да се пуснеш на ненормално високите трудности. Ако допреди леличките са подмокряли гащичките при вида ти, сега те просто вадят по една картечница и те перфорират на място. Да се играе на ниво Houstonworld е мазохистична перверзия, в която и най-малката грешка се наказва с моментална смърт. Именно тогава ще оцениш по достойнство невероятната архитектура на нивата. Ще можеш да се криеш със снайпера из високите етажи на сградите, отбелязвайки труп след труп, или пък да изследваш поведенческия модел и да настройваш жителите на града едни срещу други. Както казах – свобода...

Деструктивният арсенал на Пощальона започва с вярната лопата. Освен че дрънчи адски достоверно и нанася колосални шети, тя е достатъчно остра, за да отсича глави или да подсича краката на бягащите. Можеш да я използваш и за игра на голф с някоя търкаляща се наоколо глава. След полицейската палка, чийто ефект е смехотворен, послед-

workshop.headoff.com

ното оръжие за близък бой е електрошокът – идеален за парализиране на жертвата, преди да я залееш с бензин и си направиш „съсед а ла фламбе". Следват пистолетът, ловджийската пушка и картечницата. И трите оръжия могат да използват „котешки заглушител". Пистолетът е най-ефективен. Пушката е твърде бавна, а картечницата гълта муниции като лама, а често жертвите продължават да стоят прави, сякаш искат още. За сметка на това с една ножица можеш да си спретнеш истинско клане, стига да се научиш добре да уцелваш жертвите в лицата. Най-добра работа вършат гранатите, ракетомитите и гнещата бича глава. Първите две са познати, но – о да! – бичата глава е култ. Тя изпуска отровни пари (мдам, няма съмнение, че е главата на Бичето), позволявайки да изтребиш дузини, без дори да се приближиш до тях. Само внимавай накъде духа вятърът!

Искам специално да насоча вниманието ти към огъня. Той е най-унищожителното средство. Когато превърнеш във факла някой нещастен човечец (или животинче), той надава болезнен вой и се затичва към най-близкия наблюдател, целейки да „споделиш" мъките си с него. Така че ако подпалиш дори само един-единствен човек в тълпа, бъди сигурен, че миг по-късно цялата тълпа направо *ще гори* от нетърпение да напусне този свят. Имал съм случаи да се разхождам из цяло ниво покрито с изгорели трупове, обирайки оръжия и пари. Огънят в Postal 2 е рожба на тубата с бензин, „молотовките" и напалмохвърлачката. Бъди осторожен с последната, шансът да опиташ от това, с което черпиш останалите е огромен! Случи ли се, сваляй веднага гащите (бутонът е R) и почвай да пикаеш по земята под себе си. После ще миришеш гадно, но поне ще си жив...

Postal 2 е изцяло сингълплеър игра. Нито брилянтните нива, които сякаш крещят „Детмач! Детмач!", нито оригиналните оръжия са склонили дизайнерите да ни дадат реален заместител на „кънтъра". RWS обещават, че ще поправят пропуска с безплатен мултиплеър пач „някъде до Коледа", а и вече подготвят поч-

вата за евентуален Postal Tournament...

Много неща останаха несподелени. Че можеш, например, да си възпиташ питбула да убива за теб. Че можеш да храниш полицаите с понички, върху които прилежно си се изпикал по-рано. Или, че след като превъртиш играта, имаш възможност да се пуснеш в „разширен режим" в който урината от гори, ловната пушка стреля с дум-дум куршуми и други подобни. Хич не ми и пука. Минутка след като сложа последната точка ти ще търчиш към най-близкия площ... магазин, за да си купиш Postal 2. А аз ще избивам едрогърдести какички, за да утоля сексуалния си глад. Какво да се прави, живот! Извратен живот...





Пощенските размисли на Snake

Postal 2 не е просто игра. Тя е ода за безсмисленото насилие, оргазмен вик, прерастнал в сърцераздирателен писък на болка, реквием за падението на човешката раса. Postal 2 е петият конник на Апокалипсиса. Да кажеш, че е игра с много насилие е като да кажеш, че някой, чиито вътрешности са били нарязани с бензинова резачка, е починал от естествена смърт. В този ред на мисли лепенката върху кутията, информираща „Неподходящо за лица под 18 години" изглежда нелепо. Осемнадесетте години няма да са те подготвили за това, което ще видиш на монитора си.

Postal 2 е дигиталният вариант на филми като Пропадане и Боен клуб, перфектно пресъздаване на онзи момент, в който нещо в мозъка ти прещраква и идеята да натикаш двуцевка в нечия уста и да освободиш лигавите късове на мозъка му от необходимостта да стоят в черепната кутия започва да ти се струва все по-примамлива. От Running With Scissors сякаш са си съставили списък с неприкосновените идеалите на съвременния американец, идеали, с които никой не смее да се ебава и са започнали да си ги отмятат:

***Насилие над животни** – заври пушката си дълбоко в задника на някое котенце и стреляй докато го разпилееш на кървави късове*

***Насилие над деца** – още във Вторник полицията разпилява в краката ти мозъка на едно невръсно негърче (отметни и **Расизъм**)*

***Религия** – голямата катедрала в града бива завладяна от талибани, с физиономията на Осама Бин Ладен (отметни и **11 септември**) и само ден по-късно бива превърната в джамия*

***Семейни ценности** – една от мисиите на Пича е да се изпикае върху гроба на баща си…*

Още ли искаш? В такъв случай просто разкопчай ципа на панталоните си и се изпикай върху някой нещастен човечец, а когато той се сгърчи в краката ти и започне да повръща от погнуса – отсечи главата му с лопатата си и гледай как повръщната продължава да избива в тласъци от разкъсаното му гърло. Или натикай електрошоковата си джаджа в лицето на някое очарователно момиче и наблюдавай с хищна усмивка как под влиянието на електричеството някои конкретни мускули се разпускат и нещастното създание се напикава пред теб, а когато изпадне в безсъзнание го залей с бензин и го запали. Да, може би това е единствената граница, пред която Бягащите С Ножици са се възпрели. Оръжията са единственото нещо, което можеш да натикаш в момичетата, а цитът на панталона ти може да бъде разкопчан единствено с уринаторна цел.

Ще кажа няколко думи за гафовете в играта, които колегата милостиво е подминал. Тук се нареждат безумните системни изисквания, високата трудност, нескопосаността на RWS при оптимизирането на Unreal Warfare енджина и двуминутният лоудинг след всяка твоя смърт. А може би е добре да завърша с това, че Postal 2 несъмнено е култова в замисъла си и на мен също ми беше адски приятно да се забавлявам с черния й, циничен хумор. Отворен обаче остава въпроса – какво ще ни опази като хора, ако разрушим напълно крепостните стени на моралните си устои в името на… хм… Свободата.

BloodRayne

Автор: Freeman

Бялата непрогледност бавно изтлява, отпускайки хватката си върху група едри, тежко въоръжени, бронирани мъжки фигури. Силуетите им изплуват и постепенно придобиват плътност. Никой не помръдва. Тишина.

Стройна женска фигура, самотно уравновесява противоположния край на сцената. Черно-червен лъскав кожен костюм, прилепнал по изваяната грациозност на изумителното тяло, огненочервена коса и две блестящи сребърни остриета...

Хм, вие трябва сте мистериозните Командоси.

...

Съжалявам. Говоря твърде бързо? Ще говоря по-бавно. Четете по устните ми:

Вие сте мъртви! Някакви последни думи?

Рубинени фонтани извират от съскащите остриета. Шеметните сребърни дъги разсичат кости и плът. Хаос от крайници и лепкава червена неразбория полепват по пода и стените.

Касапница.

Кървава Вакханалия.

Кървав дъжд...

Рейтинг 7.9

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

Производител: Terminal Reality
Разпространител: Vivendi
Жанр: Екшън от трето лице
Сайт: www.bloodrayne.com
PC: PIII 800, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 10 минути
Масовост: Средна
Прилича на: Soul Reaver 2

BloodRayne е симфония на насилието

Абсолютен апотеоз на кървавата извратеност. И ако беше направена от някой, който разбира малко повече от разработването на такива игри щеше да е най-великият търд пърсън на всички времена.

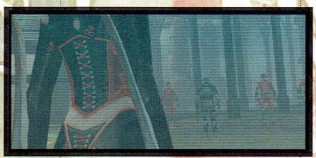
Защо го казвам ли?

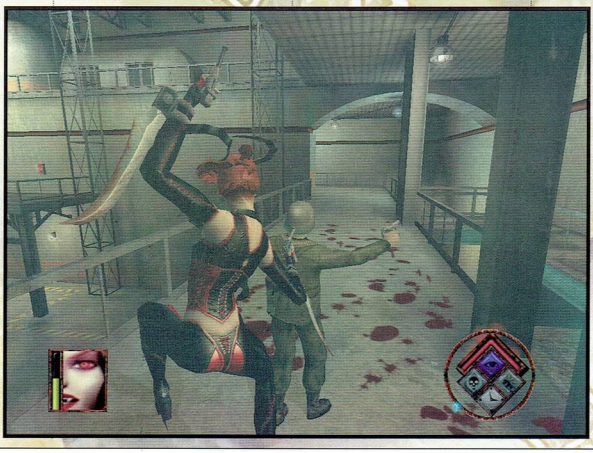
Хм, ето как стоят нещата, приятелю. Когато говорим за конзолни игри трябва да сме наясно, че там владеят японците. Никоя игра, създадена от европейци или американци не може да се сравни с кое да е аналогично заглавие разработвано от Konami или Namco по същото време или в период минус една-две години. Японската педантичност по отношение на изпипването и на най-дребните детайли е пословична, стремежът им към перфекционизъм – непознат за презокеанските им колеги. Това едно. Второ – търд пърсъните винаги, ама винаги, са били най-силният жанр на конзолите и традициите не биха могли по никакъв начин да бъдат компенсирани само от една добра идея.

А именно с идеята пичовете от Majesco са ударили право в десятката. Rayne е дотолкова феноменално балансиран между оригиналност и комерсиалност персонаж, че само един поглед е достатъчен, за да събуди непоносимо желание да вземат контрола над нея и у мъже и у жени. Мъжете заради смъртоносния й сексапил, който постоянно ще е пред погледа им, жените – заради това, че не друг, а именно една фина на вид жена наритва задниците на мъжете. От чисто комерсиална гледна точка тя е перфектна. От друга страна въздействието й е не по-малко внимателно обмислено. Rayne е екзотично красива и адски стилно сексапилна. Едновременно с това вдъхва такъв респект и страхопочитание на подсъзнателно ниво, че самата мисъл да ти попадне – в прекия и преносен смисъл – в ръчичките буди стихийна амалгама от чувства. Нейният сексапил не е преливащият, разпуснато-чувствен, развратен сексапил на типичната сексбомба от кориците на списанията; нагонът струи от Rayne някак стегнато, под контрол, за-









workshop.headoff.com





гатнато. Единствено в моментите на хранене, когато тя оставя наслада да се разлее по тялото ѝ сексът извеждъж взривно нахлува в екрана. Каквото и да прочетеш по-нататък, с каквито и критики да се сблъскаш искам да знаеш, че по отношение на изпипването на главната героиня, като концепт-арт и реализация, дизайнерите – ще си позволя волността да употребя един от любимите лафове на Ikarusa – получават кофи с респект! Няма по-силен женски персонаж в коя да е игра до момента. Тя съчетава сила и свръх-естествени способности с дотолкова типични човешки черти, ироничен хумор и естественост, че те принуждава да я усещаш едновременно далечна и близка. Rayne е свирепа към враговете и грижовна към приятелите, с нея човек се чувства в безопасност, а управлявайки я – сигурен и смел.

Тя е жена-вамп – и в прекия, и в преносния смисъл! Мечтата на всеки мъж, поне за една нощ. Ако си от лошите, ще ти е последна...

Ретро

1932 г. Американска тийнейджърка е арестувана в Европа, след като е изрисувала кървава пътека на изтребването. Твърди, че е избивала вампири и че търси баща си, за да го целуне за сбогом. После изведнъж изчезва от взора на полицията.

Името ѝ е Rayne и е дампир – дете на човешка майка, изнасилена от баща-вампир. Притежава всички вампирски способности, но са ѝ спестени голяма част от недъзите.

В годините между двете световни войни Rayne отново се появява на сцената. Този път като агент на организация, наричаща се Обществото Brimstone - тайно братство, преследващо и унищожаващо свръхестествените заплахи.

Агент BloodRayne, както е новото ѝ име, защитава човечеството от неща, които не са лъжица за устата на простосмъртните. Този път тя е по петите на злодей, опитващ се от години да се добере до мощен окултен артефакт, който да доведе Германия до нова ера на господство. Предстои ѝ да се справи с елитни нацистки части, чудовища и мутанти и да се добере до Лошия пич, преди той да освободи съществата на безмерния ужас в нашия свят...

Шлагери

Най-напред ще споделя добрите новини.

Те отново започват с Rayne. Чувството, което контролът над нея ще ти даде е великолепно. Мацето е феноменално подвижно и пъргаво. Точно като филмовите си събратя тя ще може да прави невъзможно високи и дълги скокове, съчетаващи ги с акробатични салта, превъртания и премятания, едновременно с това сечейки с остриетата или стреляйки. Rayne може да нови по едно оръжие във всяка ръка и да стреля едновременно с всяко в две различни посоки. Комботата ѝ са произведение на изкуството. С течение на времето, преминавайки от мисия в мисия тя ще получава достъп до нови техники, докато накрая се превърне в самоходна месомелачка. Тук задължителни за отбелязване са два специални режима. Единият е подобен на булет тайма в Матрицата. Времето се забавя, като на каданс се виждат противниците, куршумите летят достатъчно бавно, за да ги предвидиш и избегнеш. „Забавеното време" е най-добрият начин да се насладиш на играта в пълния ѝ блясък. Само в него можеш да проследиш изцяло и в детайл движението на героинята и оръжията. Това си е същински танц на смъртта, приятелю. Вторият е така наречената „Кървава ярост" (Blood Rage) – ефектът е берсерки, дампирката става по-бърза, по-смъртоносна, а врагът отново изглежда тромав. Blood Rage е най-силното оръжие срещу босовете. Умението действа за определено време, но както апетитът идва с яденето, така и умението се акумулира отново с убийства. Има още 2 специални режима – единият е Aura Vision, който позволява да усетиш топлината на враговете и през стени, другият е Extruded Vision, казано на разбираем език – зуум, действа и като снайперистки визьор.



Rayne е силна, адски силна. Междинните анимации (с енджина на играта за съжаление) ще те приучат да се доверяваш на тази ѝ сила. Независимо кой, колко застрашителен или респектиращ е един враг, или пък колко многоброен е – тя винаги спокойно, оглеждайки надменно ситуацията и пуска някой лаф, за да покаже тоталната си невпечатлителност.

Чувството наистина е адски освежаващо и нахъсващо за кръвопролитие.

И то започва. Както самото име подсказва играта е кървава. Може би една от най-кървавите, които изобщо ще се появят някога. Няма как да не отдам уважението си на разработчиците за начинът, по който са моделирали персонажите. В играта основен приоритет е даден на разчленяването. Не знам от колко части е направено тялото в BloodRayne, но главата например можеш да я отрежеш цялата, до половината или пък само горната 1/3-та. Части от краката, ръцете и трупа хвърчат навсякъде като разлюлян от вятъра цвят на божур. Виждал съм как останал без ръце враг се опитва да избяга, след малко се строполява от загубата на кръв и с последен гърч умира. Има един страхотен удар, който Rayne изпълнява, когато се приближи незабелязано до враг. По специфичен начин тя разварта остриетата, след което е единствено мощно движение го разчленява на различащи се парчета. Ако усещаш бъргорението на хищника някъде дълбоко в себе си – тази игра е за теб!

Трябва да знаеш, че комботата в битката няма да ги определяш ти, те се изпълняват в по-висша степен автоматично и случайно се генерират от компа. Има само няколко движения и удара, които зависят от теб. Единият е харпунът. Rayne изстрелва дълга верига с харпун на върха, която се забива в жертвата. Следва придърпване, поваляне на жертвата със странично маваши, приковаване с острието към пода и вливане на зъби във врата на клетника. Можеш да следиш на почти всички противници в играта като на аптечки. Пиейки кръв Rayne бързо възстановява виталността си. Някои от противниците могат да блокират харпуна и фронталните ѝ опити да им скочи на врата, но мине ли им в гръб... следва скок, обвиване на дългите голкави бедра около ханша на крещящия нещастник отмятане на главата назад – като кобра, която се кани да клъвне – оголване на зъбите и

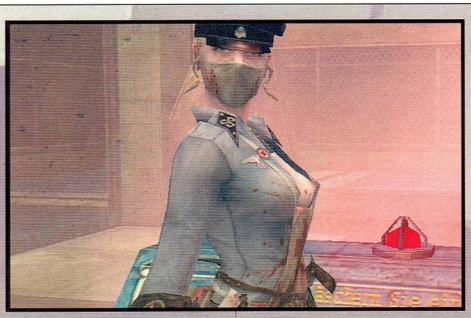
стръвно вливане във врата. На забавен каданс сцената е покъртително разтърсваща. Вече знам, че за вампирите пиенето на кръв е почти оргазмено преживяване. Звуците, които Rayne издава докато се храни спокойно биха могли да озвучат елитна софтпорно продукция.

Иначе останалите оръжия са разни автомати, пистолети и картечници, има и гранати, гранатомети и базуки.

Враговете, когато не се бъгнат в текстурите са доста интелигентни. Останат ли без оръжие побягват, ако забележат някой паднал на земята веднага се навеждат да го вдигнат. Силно впечатлен останах от начина на скриптиране. AI-то е така организирано, че да позволява нещата да се случват или не – в зависимост изцяло от действията на играча. Дори в скриптираните сцени. Пример – в едно от помещенията войници се бият с червеевидните паразити Daemits. Последните имат навика да нахлуват през устата, да „изкъртват" отвътре главата на приемника си и да го превръщат в зомби. Ако си достатъчно бърз ще успееш да изтребиш и едните и другите преди някой от паразитите да успее да се намъкне в тялото на войник, но ако не си – тогава ще се биеш с мутант. Нарочно преиграх сцената няколко пъти и всеки път беше различно – различен паразит се вмъкваше в различен войник, именно промяната в ситуацията, която внасяха моите действия беше определяща. Споменавам го само като любопитна подробност – това просто не касае особено геймплея, но определено прави впечатление.

Нивата са доста разнообразни като дизайн, макар и – според мен – да не са използвани достатъчно пълноценно при интегрирането им в геймплея и атмосферата. Опитах за запис е само в началото на нивото, което за мен спешално е ОК. Що се отнася до атмосферата... абе има я, не мога да го отрека, но тя я доста стъпва и в следващия параграф – с негативите. Като плюс за играта мога да окачествя и графиката. Като цяло BloodRayne е добър конзолен порт. Графиката се доближава до стандартите на PC-тата (имам предвид, че колкото на телевизор конзолните глаголи може и да изглеждат феноменално, но монитора е друга бира). Независимо от динамичните светлини и сенки и останалите графични екстри тя е малко постничка за моя вкус, но поне мацето изглежда брутално. А бъмпмапинга допълнително подчертава детайлите по тялото и костюма ѝ.

И накрая звукът. Като енджин звукът е направо сриващ. Няма такъв звук просто – не помня да съм чувал толкова обемен и пространствен звук. Чисто технологично озвучението е на висота.





Не така обаче стои въпросът с начина, по който техническото съвършенство е използвано. И ето че иде ред на...

Чалгите

Знаци почвам. Последно говорех за звука. В играта има 5 реплики на кръст. След 10-тото идентично проплакване на нещастника, в чиито врат са впити зъби, след 100-тото „Ти, копеле" и т.н. вече ти иде да се охарчиш за самолетен билет да отидеш при нещастника отговорен за всичко това и да му завреш тонколонките/слушалките в задника. Същата е картината и с лицата на персонажите. Не съм ги броил, но ако има повече от 10-15 модела ще остана изумен. Убиваш и убиваш... все едно и също лице, накрая почваш да се чудиш тоя тип да не се размножава като червеите – с делене. Това до голяма степен придава осезаемост на недостатъка, който в най-висша степен опорочава играта – липсата на разнообразие. От един период нататък BloodRayne става леко монотонна. (Може би затова са я направили толкова кратка – има няма 10-12 часа реален геймплей.) Бой, бой, бой, скок, смук, смук, смук, бой, бой, бой, скок, смук... ей това е геймплея. Няма загадки, няма накакви по-сериозни предизвикателства и странични куестове, които да разнообразяват. Автоматичния прицел на оръжията допълнително елементаризира играта. Докато в Devil May Cry той не дразнеше толкова, защото играта беше трудна, тук просто можеше да се мине и без оръжията. Реално те ще ги трябват в много редки случаи. Няма нищо, което да не можеш да минеш само с остриетата, освен летящите гадове. Единствено по-трудните моменти са босовете, като един-двама ще се наложиш да ги млатиш по половин-един час.

И най-накрая – физиката.

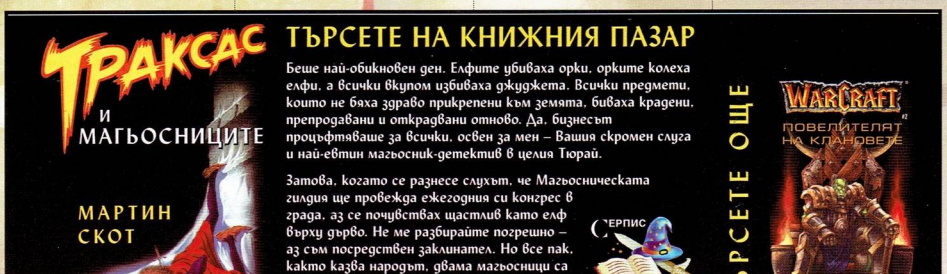
Когато Данте (Devil May Cry) скочи и палтото му се развява около него, когато стъпи някъде, когато нанесе удар – има съприкосновение, има маса, има тежест, нещо реално прелетява във въздуха и се стоварва. Тук няма. Поне не в такава степен. Удряш, виждаш как остриетата минават на 15 сантиметра от противника, а той кърви и страда...

Тъпо!

Обобщение

Да, изиграй я. Струва си. Най-малкото заради единствения синематикс между мисиите, който ще те накара да се влюбиш в Rayne. Заради тресящият се бюст на всеки един женски персонаж (не, че са много), заради няколкото много добри идеи и защото действително е наситено с кръв и динамика забавление.

И защото... копеле, това маце дърви, по дяволите!



workshop.headoff.com

Half-Life 2

Half-Life 2 се разработва в дълбока тайна вече четвърта година!

Автор: Freeman

Подобно на приливна вълна новината се разля по Мрежата, разлюля със 7.9 по скалата на Рихтер задрямалите ни спомени, помете стените на затвора, в който гаснеха изпостелените ни надежди и понесе на гребена си чистата радост и еуфорията. Тя се завърна приятели, Легендата е жива!

Хубаво е, че все още се срещат игри, които ме плашат. Игри, които силно компрометират самонадеяната ми литературна нарцистичност, хвърлейки тежката си ръкавица в краката на залежалото ми красноречие. Хубаво е – предизвикателствата ме карат да се чувствам жив.

Сърцето включва турбото, кръвта полудява в адреналинов цъфтеж, дробовете се превръщат в жадни окси-вампири, мускулите се напрягат под настръхналата от целувките на милионите невидими биотокови заряди кожа, умът лети; светът сякаш затваря перспективата си в точката на сблъска с противника, и съм готов.

Белият лист е моето бойното поле днес и аз ще стъпя на него, ще вдигна хвърлената ръкавица, после ще коленича и ще склоня глава. Ще приема битката, но не мога да я спечеля без да опустоша напълно дарословието си. Затова, без повече лирически излияния и напъни, дело ще ви заявя – Half Life, за мен, е най-добрият фърст пърсън шутър, появявал се някога и фактът, че бях погребал вярата си в появата на продължение ме кара да се срамувам. Вярвам, че когато Half Life 2 излезе ще мога да кажа същото и за нея. Няма да крия – вестта за продължението ме развълнува далеч по-силно от алфата на Doom 3. А запознаването ми с известна част от подробностите и детайлите около това феноменално заглавие ме изпълват с дълбоко уважение към екипа на Valve. Ще се опитам в малкото отредено пространство да споделя с вас колкото се може повече от тях.

Както четящите вероятно знаят, HL беше игра отличаваща се със стилна история, разнообразни и многогласови мисии, най-добрият и до ден днешен изкуствен интелект, оригинални създания, разчупени нива и – най-вече – пленителна атмосфера. Игра, в която екшънът и страхът съжителстваха в неделимо цяло, синтезирайки сърцевината на един незабравим гейминлей.

В контекста на предходните изречения най-краткото възможно описание на очакващото ни във втората част е: *„повече от всичко"*.

ЗА ВРЕМЕТО

HL и до днес си остава може би най-продължителният шутър. Напоследък свикнахме да се радваме на 10-на часа гейминлей в заглавията от жанр. В сикъла възправят вратове 12 отделни *глави*, всяка с продължителност от 3 до 4 часа, изграждащи богата синъплеър история, отговорността за която изцяло се носи от новелиста (и сценарист на HL) Марк Лейдлоу.

Производител:	Valve
Разпространител:	Vivendi
Жанр:	Екшън
Сайт:	www.half-life2.com
Дата на излизане:	Септември 2003
Очаквания:	Огромни

Това прави между 36 и 48 часа игра, което – както и да го погледнем – си е много (има по-кратки RPG-та, по дяволите). Сюжетът ни отнася няколко години след събитията в HL. Гордън Фрийман е изоставил изследователските си занимания и понастоящем работи за Човекът-G (the G-man). Запознатите с предната част добре си го спомнят. Гордън е завърт някъде в 17-мата дупка на кавала, или поне така се казва градчето, където се труди в компанията на очарователната си колежка (вее, крайно време беше наистина!) Аликс Ванс – City 17. За жалост или тък за щастие с нея няма да играете пряко, тя е компютърно управляван персонаж (NPC). City 17 е старомодно и спокойно източно-европейско градче. Поне до момента, в който инвазията на нова порода по-страшни и организирани извънземни не сложи край на мира и покоя, и не принуди адаша да се заеме лично с *„дезинфекция"* на района.

Както в HL, така и тук, в паузите между мисиите няма да има брифинги или тък кът-сцени. Всичките кинематографични скриптирани сцени (разбирайте - скриптове) ще се случват вътре в играта.

Лейдлоу обяснява: „Целта на скриптовете е да държим играча *вътре* в историята, напълно завладян от събитията, докато се развиват". Но не очаквайте при всяко зареждане на сцената нещата винаги да се случват по един и същ начин. Поведенческият модел на персонажите ще е разнообразен, дори в скриптираните ситуации. Бойното им поведение ще варира според ситуацията и нивото на заплахата.

ЗА ДВИЖЕНИЕТО

Half Life 2 се задвижва от Source енджина, взял по-голямата част от цикъла на разработка на играта. Source поддържа разсеян и огледален витр-







mapping, за да създаде прекомерно детайлни герои, предмети и текстури, които няма да затлачват процесора ви с непосилно количество полигони. Все пак очаквайте средно 5 000 полигона на модел.

Много време е отделено на осветлението, за да се получи естествено накланяне (drop-off) и светлинно отскачане на светлината от повърхности. Енджинът убедително ще рендва и големи открити пространства.

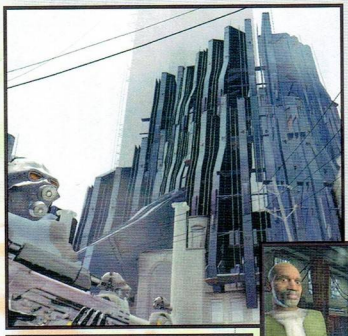
NPC-тата се задвижват от скелетна анимация, всяко притежава собствена мускулатура, която изпъква и се движи под дрехите. Ако Аликс си вдигне ръката, например, гърдите ѝ ще се повдигнат (хммм), защото всички мускулни ефекти са си на мястото.

Ако се движите из стаята очите ѝ ще ви следят, а когато погледне към някой предмет, ще знаете, че най-вероятно е важно.

Основната причина за дългата разработка на енджина се корени в една единствена думичка – модове. Давайки си ясна сметка, кое осигури дългия живот на HL и 8 000 000 продадени копия, Valve са се опитали да създадат най-лесната за употреба и ефективна платформа в услуга на мод-мейкърите. Тя е дотолкова *„юзер френдли"*, че да позволи на кандидат „модераторите" да се концентрират върху съдържанието и геймплея на модовете, а не върху елементите на програмирането.

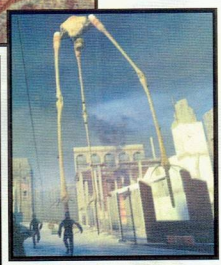
Така например текстурите в Source са направени автоматично да повтарят звуковите и физични свойства на обекта, който олицетворяват (включително отражение, светлинни ефекти и долавяне на допир). Ударете метална текстура на врата, например, и куршумите ще издадат специфичен звук, оставяйки миниатюрни белези; подменете я с дървена и звукът автоматично ще се съобрази с промяната, а дупките ще станат по-ясно изразени.

Освен стремеж да се задоволят мод-дизайнерите, енджинът изразява и категоричната убеденост на разработчиците, че физичните свойства ТРЯБВА да оказват пряк ефект върху геймплея. В HL 2 няма да има неуницожими *дървени* врати. Екипът е демонстрирал как дървени подпалки могат да бъдат разцепени на парчета от огън на пушка (shotgun), разпадайки се на все по-малки парченца при всеки изстрел. Ще можете да разрушите дървената подпора, крепяща купчина трупеи и да ги разсипете върху врага отдолу. Или пък да отстреляте клапата на газова метална кутия, в резултат на което тя се превръща в смъртоносна високоскоростна метална ракета изпласкана напред от излитащия











газ. Гаечен ключ, изпуснат в някой механизъм, ще спре работата му и т.н.

Физиката ще играе съществена роля в сътворяването на нови решения на проблемите. Тъй като всеки обект в играта има собствено тегло, маса и плътност, ще можете да взимате почти всеки предмет – да кажем, стол или кутия – и да го хвърлите като оръжие или да го задържите пред себе си като щит срещу напиращите куршуми. Търсеният ефект е един изцяло реалистично реагиращ играен свят.

ЗА ЖИВОТА...

Едва ли в тази игра бихте могли да се определите като радетел на мирното съвместно съществуване. Поради простата причина, че повечето от тварите, които ще срещате също не са, и че съществената част от онова, което е живо из нивата, по-добре да е мъртво. В случай, че държите на собствения си живот, разбира се.

И този път извратената фантазия на дизайнерите е превърнала полигоните в странни и зловещи същества. Някои от тях са вече познати – пълният набор Ксенски пришълци (този път като съюзници), „рачешките глави „ (headcrabs) и др., но останалите са напълно нови. Примерно Strider-а – гигантски трикрак ужас, подпиращ се на извънмерно дългите си крака. Той може да бяга и добре да балансира по неравни пространства. Демонстрашата, която екипът е направил за западните ни колеги от PC Gamer е показала как пътят на съществото е блокиран от пешеходен мост. Изкуственият Интелект на звяра, съобразявайки света около него, опитва да разруши моста, но не успява. Накрая то коленичило, за да мине „на лимбо" под препятствието. И предишният HL се отличаваше с прекрасен Изкуствен Интелект, но сега ИИ разбира контекста. Гадините и NPC-тата използват информация за света, за да избират правилното поведение.

Интересен пример е Лъзът-буболечка (Ant-Lion) - инсектоид с лице на мопс, който се движи на стада и идентифицира враговете по миризмата. В началото Гордън ще бере ядове с Лъвовете-буболечки, но след като в лабораторията бъде изобретен парфюмът „Ant-Lion", с който да се пръска те ще го смятат за един от своите, дори ще атакуват неприятелите му.

...И ЖИВОТОСПАСЯВАЩИТЕ КОМПЛЕКТИ

Информацията около оръжията е бегла, но е сигурно, че ще има стандартни земни оръжия, смесени с няколко експериментални и извънземни оръжия.

Очаквайте обичайния асортимент пистолети, пушки, винтовки, ракетомети, гранати (и разбира се познатия crowbar). Презентацията на Valve показа и усъвършенстване извратено-изглеждащо лепливо същество (BARNACLE), така че нищо чудно да се включи и BARNACLE пушката от Opposing Force. На демонстрация е показано и някакво „гравитационно оръжие" (gravity gun) – устройство, стрелящо с енергиен лъч, което може да движи или мята тежки предмети. Предполага се, че способността му повдига предмети е просто твърде голямо потенциално забавление, и адски ценно в пъзелните ситуации, така че нищо чудно да срещнем и него в крайния вариант на играта.

ЗА КРАЙ

Класа! Това е най-точната дума, за която се сещам, говорейки за Valve и Half Life 2. И нищо по-добре не илюстрира становището ми, от думите на Гейб Нюъл, основател и шеф на компанията:

„Може да се каже, че вземте всеки долар, който изкарахме от Half-Life, и го вложихме в Half-Life 2".

По-късно Нюъл завършва оптимистично:

„Ще продължим това пътуване с играча" - казва Гейб уверяващо. „И възнамеряваме да ви изкараме ангелите от страх."

Half Life 2 ще излезе на 30 септември 2003.

Обещанията са, че ще върви прилично и на среден клас машини.

И, да... ще има Half Life 3!

www.teshop.headoff.com

Jedi Knight III

Автор: Freeman

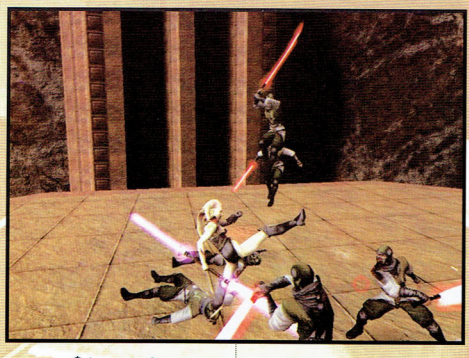
Явно есента ще е сезонът на 3D шутърите. След сензационното обявяване на Half Life 2, дори само това заглавие би дало достатъчен повод за подобно твърдение. Но няма да е само HL 2. Есента на 2003 се спряга като времевия диапазон, в който Raven ще ни поднесе на тепсия новия Jedi Knight.

Евентуалното потвърждаване на непотвърдените данни, че играта е почти 70% готова би сложило точка на въпросителните около приблизителната дата на излизане и ние с трепет ще го очакваме. Дотогава ще се задоволим с това, което знаем или пък сме подочули.

Няколко са основните моменти, които ще характеризират новото отроче от Star Wars вселената и започвам направо с тях.

Първото, и най-съществено – поне според мен – е, че геймплеят ще бъде изместен по посока ръкопашните битки, като играчът ще бъде силно стимулиран да прибягва по-честичко до услугите на меча.

Как ще се постигне това? Има два начина за постигането на каквото и да е в живота – принудителен и окуражаващ. В първия случай просто не оставяш избор на потърпевшия, във втория – създаваш такива условия, че той сам да поиска да постъпи по желания начин. Фактът, че в играта се предвижда да има достатъчно други оръжия, до известна степен обезсмисля първият метод. Остава да видим как стоят нещата с втория.



Производител:	Raven Software
Разпространител:	Activision
Жанр:	Екшън от трето лице
Сайт:	www.lucasarts.com
Дата на излизане:	---
Очаквания:	Големи

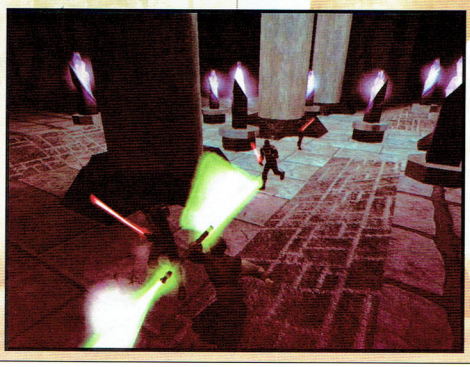
Да доброто мече – гърне

Да започнем с това, че ръкопашният бой ще стане по-атрактивен, а възможните удари, мушкания и посичания малко повече. Други оръжия, включително blaster rifles (бластерни пушки), Wookiee bowcasters, Imperial *repeaters (винтовка с пълнител)* и електромагнитен импулсов пистолет (Electro-Magnetic Pulse gun) също ще бъдат на разположение, но за тях няма какво толкова да се говори. Новостите в тази игра съскат с гласа на лазерните мечове.

Така например, играчите вече ще могат да удрят враговете си отстрани и да ги завъртат. Освен обикновеното блокиране на удари, ще бъде възможно и избиването на меча на противника встрани. Допълнителен бонус внася възможността сами да конструирате и изменяте меча си, по-скоро – да изберете дизайн на дръжката и цвят на острието. С напредване на играта ще стават достъпни все по-екзотични варианти, докато към края вече ще можете да държите по един меч във всяка ръка и дори да развъртате двуостря лазерен меч на Дарт Моул.

Към всичко това добавете и обогатената система от умения в Силата, някои от тях специално замислени, за да се комбинират с фехтовъчните приеми на почти *two-fisted akimbo* основа. Сечете с меча и прилагате някоя функция на силата по едно и също време, или прилагате две функции наведнъж - ваш избор. Носят се слухове, че се мисли за бойна система с две ръце (по подобие на F.A.K.K. 2) и че ще можете да хвърляте сабята по противник (не, че е някаква смразяваща новост). Има някои много специални движения, които ще направят усещането за играта по-филмово. Такова е движението „бягането по стена“ (wall-run). Използвате *„силова“* скорост и пробягвате по стена и вдясно нагоре по нея, след това използвате *„силов“* скок, за да отскочите обратно от стената. Множество от движенията използват околната среда, врага и *силата* наедно. Докато си служите със сабята, можете да ритате, което дава на играта едно ново, по-атлетично усещане. Ще има и множество нови смъртни анимации.









А на него – „Лего“

Втората интересна новост е възможността да си моделирате герой. Преди да продължа с това, само да поясня, че в явяващото се на практика продължение на Jedi Outcast заглавие, историята се развива 1 година след събитията в *Jedi Outcast*, когато Люк и Кайл се установили на Yavin 4 и преподават в Джедайската Академия на бъдещите млади джедаи. Един от тях сте вие. Опциите за създаване на герой не могат по никакъв начин да се сравнят с подобните в едно типично RPG, но все пак предизвикват интерес. Можете да изберете раса, пол, облекло, кожа на лицето – *до този момент комбинациите набройват 2160.*

В процеса на играта, на базата на изборите и решенията, които ще взимате, постепенно ще се оформите като тъмен или светъл джедай. Jedi Knight III ще включва и самостоятелни, и задължителни за сюжетното развитие мисии, които могат да бъдат приемани или отхвърляни, според волята на играча. Мисиите са изключително нелинейни. В началото те ще са предимно такива, които ще ви позволят да придобиете нови умения в Силата усъвършенствайки ги, но постепенно ще отстъпят място на по-належащите задачи, като например: „Мистериозна група лоши момчета започва да забърква междупланетни безредици, изискващи джедайската ти намеса...“ Ако сте обезсърчени и не можете да минете някоя мисия, можете да си изберете друга. Мисиите няма да се изменят на базата на тези, които сте изпълнили, а ще са зависими директно от изборите, които правите, от това в какви се превръщате. И тези избори в края на краищата ви извеждат до Светлата или Тъмната страна.

На каруцата – моторче

Играта ще бъде базирана на *силно* (мога ли да наблегна достатъчно *силно* на този епитет?) модифициран Quake III: *Team Arena* енджин. Не е тайна, че приоритет на Raven в момента е именно графичната сила на JK 3. Очаквайте по-качествени среди, по-добри модели на героите, по-плавна анимация. Новата ICARUS II скриптираща система ще позволява скриптирани събития и в мултиплеър срещи. *Ragdoll skeletal system* (система за скелетна анимация) гарантира, че моделите на героите ще реагират реалистично на вятъра и на сблъсканията с околната среда и природата. Новите инструменти за създаване на карти ще направят възможно модели да бъдат третирани като обекти в света, вместо просто текстури и ще повлияят благодатно върху изграждането на по-богати 3-D среди. До момента – все неща, които – надяваме се – ще се отразят позитивно върху атмосферата, по-пълното потапяне в действието и съпреживяването. Освен това ще отворят широко вратите за нахъсените мод-мейкъри, давайки им шанса да си създават собствени джедай, екипировка на героите, мечове и т.н.

На моторчето – шофьорче

Докато се шляете из необятната вселена, можете да задобрявате и в шофирането. Тук-там се промъкнаха слухове, че играта ще поддържа превъзходен вътре и външен (пространствено) автомобилен мултиплеър. Jedi Knight III ще ни позволи да шофираме и пилотираме богат асортимент от превозни средства. Все още списък никой не е предоставил, но е почти сигурно, че в графата „превозни“ фигурират и ездитни такива.

Какво в крайна сметка можем да очакваме?

Хайде да не отговаряме на директно на този въпрос, нека просто малко помислим.

Говорим за поредното заглавие в една култова поредица, в която всяка следваща игра е по-добра от предишната.

Говорим също така и за Raven Software!

Какво ли можем да очакваме, в такъв случай, наистина?

HEROES IV of MIGHT AND MAGIC THE GATHERING STORM

ОФИЦИАЛНО ДОПЪЛНЕНИЕ ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

"Хвани здраво меча, събери армията си и се приготви за битка в това напълно ново Heroes™ приключение!"

ИГРАТА ВКЛЮЧВА:

* **6 нови кампании с повече от 20 нови карти**
* **4 нови създания**
* **16 нови артефакта**
* **Нови, могъщи герои за кампаниите**
* **Изцяло нова музикална тема**
* **Включва мултиплейър ъпдейта на Heroes of Might and Magic IV**
* **Изисква инсталиран оригинален Heroes IV**



ТЪРСЕТЕ В МАГАЗИНИТЕ:

бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11, 954 98 62
ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35
Мултиплекс (подлеза на НДК)
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
Ей Ту Си - ул. Денкоглу 24; Техномаркет (магазини 1 и 2)
Технополис, РС МАНИА пл. Славейков №9, тел: (02) 986 68 58

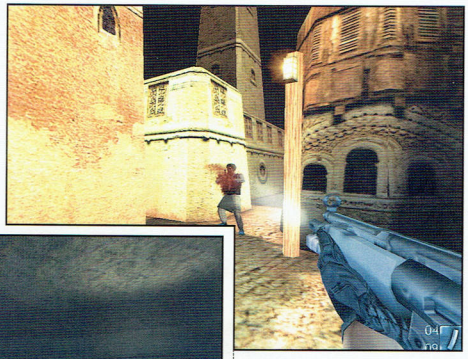
WWW.PULSAR-GAMES.COM

ПУЛСАР

- Производител: City Interactive
- Разпространител: Valusoft
- Интернет: www.valusoft.com
- Системни изисквания: Pentium III 500, 128MB Ram, 16MB Video
- Жанр: Екшън

Автор: Krasleto

Nina
Agent Chronicles



Когато за пръв път чух за *„Nina: Agent Chronicles“*, въображението ми зарисува апокалиптични картини, свързани с умопомрачителна мацка, раздаваща правосъдие в оскъдно облекло, което има свойството да се поразкъсва тук-там в по-напечените ситуации. Очакванията ми рязко рипнаха нагоре след направеното кратко проучване около мерките на **Izabela Czarnecka** – полският топмодел, нает за прототип на героинята.

Както предполагам се сещаш, очакванията ми изобщо не се оправдаха.

След четирите часа геймплей, останах с впечатление, че създателите са използвали посредственото си произведение единствено, за да имат повод да прекарат повечко време около бомбастичната г-ца Czarnecka, на чиито прелести можеш да се наслади в промеждутъците между мисиите. Последните, колкото и парадоксално да звучи, са най-интересната част от Nina: Agent Chronicles. За жалост явно бюджета не е стигнал за направата на цели филмчета, та ще се наложи да се (само)задоволиш със статични кадри.

Като силен маркетингов ход разработчиците са оценили хрумването си противниците в Близкия Изток да са точни копия на Осама Бен Ладен, враговете от Южна Америка да са одрали кожата на Фидел Кастро, а украинските терористи да са маскирани и на нищо да не приличат. Но това не е всичко – в щатите играта се разпространява под името „Codename Nina: Global Terrorism Strike“. Актуално, а?

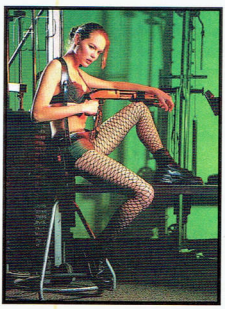
Предвид невижданата досега продължителност на играта (споменах я по-нагоре) и с оглед на огромното място от една страница, отделено за ревюирането ѝ, дълго се чудих дали да не започна с историята, за да позапълня малко редове, но дори силното ми желание се оказа безсилно да компенсира липсата на интро, брифинги и обджективи. Подразбрах само, че Нина е част от някаква антитерористична организация, в която има предател, а интригата се върти около откраднато биологично оръжие и преследването на големия бос из целия свят.



Смешното е, че зад баналния сюжет, който преспокойно можеше да бъде измислен и тетрокласник, стои научно-фантастичен полски писател, изкарващ си хляба с писане. Похвално!

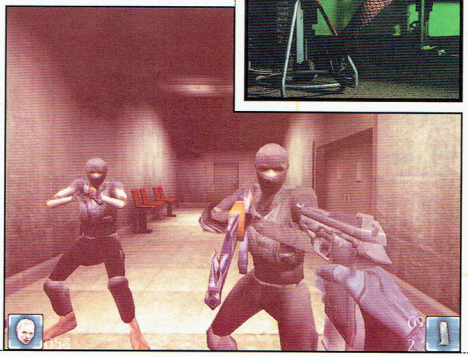
Да погледнем *графиката*. Използван е Lithtech Talon енджин, същият бе употребен и за Aliens vs. Predator 2, което не значи непременно, че играта е красива, даже тъкмо обратното - нискополигонални модели, приемливи, но доста еднообразни текстури, забележимо липсва разлика между ниските и високите резолюции.

Звукът плътно следва тенденцията към посредственост – освен акцентът на мис Czarnecka, който е крайно еротичен и отсъствието на „етническа техно музика“, за него не могат да се кажат добри думи. За пръв път виждам игра, където опонентите имат само две реплики - „Хей“ и „Аааах“ (първата издават, като те видят, а втората – като сдадат багажа). Оръжията звучат като старата шевна машина на баба ми, а експлозиите предпочитам да не ги коментирам дори.



Оръжията. Аз трудно броя до над пет след четвъртата чашка (по една за всеки час геймплей, иначе нямаше да издържа), но преброяването на оръжията в Нината не ми създаде проблем – 2 пистолета, помпа, автомат и снайпер, от които разполагаш с най-много две едновременно.

Геймплей. Макар да се води екшън от първо лице, ниският брой противници и куестовите елементи от типа „обиколи цялото ниво три пъти, докато дръпнеш всички ръчки“, придават на геймплея приключенски оттенък. Враговете реагират като марионетки, които някой е лишил от инстинкт за самосъхранение. Интерактивност нулева - с копчето „use“ се правят точно 3 неща - натискат се бутони, отварят се врати и се използва специалното умение на Нина - проникването в мозъка на лошковците, и то само, когато играта ти го позволи. Нината – като изключим първата мисия – са линейни, еднообразни и малки, едва ли не с размера на по-големите мултиплейър-карти на Quake 3.



Накратко Nina: AC е типичният полуфабрикат на новото време - пуснат на пазара с единствената цел да се продаде дотолкова, че да изплати енджина и да остане някой и друг долар отгоре.

- ОЦЕНКА: 40%
- Прилича на: No One Lives Forever

- Производител: Gray Matter
- Разпространител: Activision
- Интернет: www.wolverinesrevenge.com
- Системни изисквания: Pentium III 700, 128MB Ram, 16MB 3D Video
- Жанр: Екшън от трето лице

Автор: Snake

X2 Wolverine's Revenge

Няма да съм особено далеч от истината, ако кажа, че играта X2: Wolverine's Revenge за мен беше преживяване с ясно изразен сексуален привкус. В смисъл, че се чувствам... как да го кажа по деликатно – чувствам се потърпевш в оня неприятен смисъл, задето я играх. Не знам дали фактът, че Gray Matter ми предложи нещо като дигитален вариант на тежко хемороидно възпаление се таеше в богатият набор от бъгове, които са по-подходящи за игра по филм като *Остракси изроди*, отколкото по *Екс Мен*, в ужасяващо грозната графика или в безумното управление и лошата камера. Или пък разковничето се крие в натрапчивото усещане, че Отмъщението на Росомахата е било нарочно осрано от разработчиците, след задружен подкуп от страна на колегиалните им фирми-производителки и продуцентите на филма, за да може на негов фон техните боклуци да изглеждат като шедьоври. Хубаво е някой да смъква летвата отвреме-навреме, за да могат и по-посредствени заглавийца да направят успешен финансов скок. Следват реакции от типа на:

***A**. Spiderman: The Movie или Archangel били тъпи? Стига бе, ти виждал ли си X2?!*

***B**. Егати колко е тъпа тая игра по новия X-Men. Както и шитня да е филмът все ще е по-добър от това чудо. Отивам да го гледам, за да си върна вярата в любимите комиксови герои.*

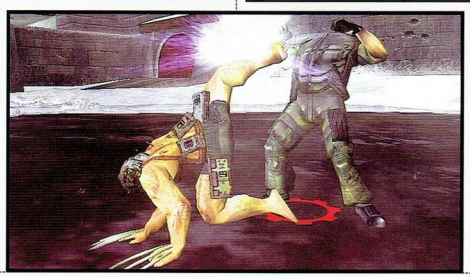
***C**. Ще ми говориш, че PC-игрите изостават в графично отношение спрямо конзолните си събратя? Стига бе, ти виждал ли си X2. Ми това е игра за Плейстейшън 2, бре естет. Някъде да виждаш добра графика?*

***D**. Абе всички разправят колко тъпа игра е X2. Аман от единодушие, бе. Аз съм независим пич, който винаги се е движил встрани от обществения вкус. Ще си я купя.*



Демек, всички са доволни! Единствената причина да не сложа на X2 оценка от сто процента за тази гениална маркетингова стратегия е, че ми се наложи да я поиграя, все пак. А да поиграеш X2 е нещо, което вреди на психиката, предразполага към необуздани прояви на насилие спрямо битови предмети от компютърно естество и сериозно редуцира толерантността по отношение на гениални маркетингови стратегии. Но нека се придържам към някакви установени норми и ти споделя историята все пак. Тя разказва за Улверин, който си отмъщава. След като изяснихме този факт е време да пристъпим към критиките. Вече отбелязах графиката, която връща играта с няколко години назад. Гледаш имента на фирмите, стоящи зад този проект, гледаш, че са използвали последния Lith Tech енджин, с целия му набор от прелести, гледаш си видео опциите, притеснен да не би да си изключил от там нещо много важно за цялостната визуалност, после пак гледаш монитора, раздвижваш леко мишката, за да се убедиш, че онова грозното кафеникаво нещо в центъра на монитора наистина е героят ти, въздъхваш и започваш да играеш въпреки всичко, защото по теб стрелят. Затичваш се яростно към най-близкия враг, натискаш копчето за ритник, за да му вкараш един як мутантски шут в кратуната, Улверин прави красив скок над главата на противника си и се приземява с цялата елегантност, която е във възможностите на няколкостотинте му полигона. Примигваш стресната пред тази странна проява на пацифизъм от страна на иначе кръвожадно изглеждащия ти герой и пак се опитваш да ритнеш лошия. Пак скачаш. Излизаш от играта, 'щото ингейм нямаш достъп до менюто с контролите и плахо ги преглеждаш. Преконфигурирали са се надлежно. Изкуствен интелект в действие. Няма смисъл да си ги гласиш отново, защото в момента, в който напуснеш менюто играта пак ще ги размести. Този момент в X2 очевидно е разрешен като конфигуриране на статистики в РПГ – хвърляш заровете докато не уцелиш нещо, което да ти е удобно. Мен, ако ме питаш обаче можеш да си пуснеш играта с каквито и да е контроли, просто защото няма да ти се наложи да я търпиш достатъчно дълго, за да свикваш с тях. Ако до петнадесетина минути все още не си побеснял и не кликаш френетично върху exit-опцията, след двадесетина X2 ще си те изхвърли самичка в Уиндоуса. Бъгчета, какво да ги правиш.





Геймплеят? Сигурно би бил забавен, ако героят ти и прилежащата му камера бяха малко по-управляеми, комботата не бяха толкова безумни, нивата не създаваха впечатление, че са рандъм-генерирани и имаше някаква опция за сейв, която да противопоставиш на спонтанните блокажи и изхвърляния. Толкова. Финалната оценка се дължи само на две неща – незаслужено доброто озвучаване на Улверин от Марк Хамил и похвалното решение на дизайнерите да се придържат към вида на героите от комиксите, а не от игралния филм, благодарение, на което Улверин мяза на себе си, а не носи бозавата физиономия на Хю Джакман.

- ОЦЕНКА: 35%
- Примка на: Batman Vengence

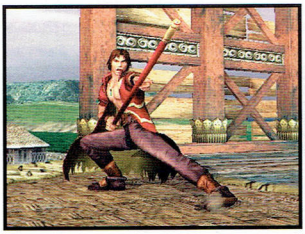
Soul Calibur II

Производител: Namco
Разпространител: Namco
Платформа: PS2, X-Box, Game Cube
Интернет: www.soulcalibur.com

В момента се изкушавам да си я пусна. Играта имам предвид. Напук на всички срокове и (макар и малки) отговорности. Най-добрата игра, която съм играл... Всъщност една от двете най-добри. Другата е Virtua Fighter 4 на Sega. И в момента не мога излъча победител макар, че везните застрашително се накланят в полза на SC2 (да не се бърка със CS).

Сцена: Стърча като прът в средата на скромната си стая. Хванал съм внимателно с връхчетата на пръстите на лявата ръка периферията на едно невзрачно "цеде", което в момента ми се струва необятно, като диска на Пратчет. Докато дясната ръка търси бутона за отваряне на "черната кутия". В главата ми се разгаря горски пожар от въпрос и съмнения. И очаквания също. Цъкват небрежно бутончето Reset, взимам пада и се настанявам удобно...

Престаравам се в описанието, както винаги, Soul Calibur II е една най-обикновена триизмерна биткаджийска игра. От онези дето са с невероятно красива графика и герой, от чийто вид и движения ти иде да заревеш от кеф. Иде ми да кажа и увлекателна история, но версията, която играх, беше на чист Японски. След



натискане на заветния бутон Start, идва ред за избора на игра: Arcade, Time Attack, Team Battle, VS Battle, Practice и т.н. Като начинаещ е добре да преминеш през суровата школа на Practice, където нагледно можеш да видиш изпълнението на всички (а може би не всички?) движения на избрания герой.

Герой ли казах? Ето ги и героите:

Първият е въоръжен с катана самурай (Mitsurugi), има го и познатия ни от Tekken 4 Heihachi, зомбито Voldo и много други, борещи се с какво ли не – къси мечове, тояги, брадви и всякакво друго средновековно снаряжение. Интересна е и Айви (Ivy) чието оръжие (освен пищните форми) е меч, подобен на този, който размахваше гадния в "Братството на вълците", т.е. хем е меч, хем камшикоподобна верига осеяна с режещи стоманени пластини. Външността на Айви (бяла като сняг коса, на фона на червени, доста изрязани, дрехи) е нищо сравнение с лицето на Таки (Taki), което по моя скромна преценка е символ на красотата...

Стига глупости! Soul Calibur II, не е конкурс







за модели. Нека те запозная с най-брутланите типове в играта.

Първият е оркоподобният Necrid. Ако не бяха мигическите му способности, зеленокожият боец можеше да мине за най-обикновен юнит в WarCraft. Неговите способности са да засипва противника с комбинации от юмручни удари и магически копия на реалните оръжия в играта. В зависимост от удара в лапите на съществото се появява съответният дубликат. Necrid е способен да напада с огнени магии, но за целта трябва да научиш съответната команда.

Вторият е русокос левент с благороднически вид на име Рафаел (Raphael). Испанско-френската кръв на фехтовача си казва думата и в повечето дуели Д'Артанян и Зоро ще изглеждат непохватни, сравнени с котешката му пъргавина. Рафаел може да си играе с противника притискайки го с непрестанни удари с рапирата, въртейки се в различни посоки и отбягвайки с небрежност всяка заплаха. Когато играете с русото куче меките кожени ботуши няма да издадат нито звук, въпреки че и за момент не спират да се движат, а върхът на рапирата ще е непрестанно на два сантиметра от



очите на противника. Рафаел е задължителен избор за тези който обичат бързината и грацията.

Последният ми е личен любимец, макар въпросът с ефикасността му да е спорен. Спомнящ ли си последната анимация на хората в WarCraft 3? Когато се завръща Arthas от северните земи и убива стария крал. Е, Кошмар (Nightmare) е почти същият, само че е рус, без плащ, с крак на огромен орел вместо десница и говори на японски. Същото излъчване на сила и мощ. Мечът му е широк един лакът и на дължина е колкото него. А когато го развърти става страшно. Ударите му прекършват меч, щит, ръка... всякаква съпротива и почти винаги повалят противника. Един от ударите му предс-

тавлява посичане на противника от долу нагоре по вертикалата, при което – ако задържиш копчетата – Nightmare отхвърля нещастника на повече от пет метра височина. Да не говоря за намушкващият удар, при който чудовището забива мечът си в корема на противника и, така набучен като хлебарка, го стоварва със страшна сила зад гърба си. Боят с Nightmare е като скандинавско предание, кара те да настръхнеш, да вървиш по пътеката, прокарана с кръвта на противниците, да усетиш как бие сърцето на воина...

Механиката на боя в Soul Calibur II е едновременно проста и трудна за прилагане. Има четири копчета, едно за хоризонтален удар, едно за вертикален, а останалите две – за блок и ритник. Различните удари обикновено стават като натиснеш едно от копчетата и определена посока за движение. Многообразието от единични удари е огромно, като никъде няма да видиш готови за изпълнение комбинации. От Namco са се погрижили да ти предоставят достатъчна свобода на действие. Можеш да комбинираш различни удари както намериш за добре и да си сглобяваш различни комбинации. Тук съществува една хитринка, която във VF4 така и не намери място. Времето на задържане на копчето влияе пряко на силата на удара – колкото повече задържаш, толкова ударът е по-бавен и силен. В противният случай движението е по-бързо, но нанася по-малко щети. Това важи само за някои удари. Както и във VF4, има видове хвърляния и движения анти-блок.

Арените са изумителни. Изключително разнообразни и красиви. Всяка със собствена приятна музика. Особено любима попадналият под обсада замък. Там има абсолютно всичко, което човек очаква да види при обсада. Всякакви съоръжения, катапулти, ров – бездна, величави каменни стени, огромна решетка, на главната порта, гъсти вълма дим на фона залеза и двамата противници в средата, вкопчени един в друг. Друга заслужаваща внимание арена (те всички заслужават, впрочем) е с галеона. Представи си малък кей в огромна пещера, на който е акостирал платноход. И то не някоя рибарска люспа, а един от тези на Голямата Армада на Испания през 16 век. С мачтите, многото палуби, такелажа и всичко. Към величествената гледка се добавя и светлината на ясния безоблачен ден, струяща през пролуките в тавана на пещерата и отдалечения вход... На всички арени има места, където с едно движение можеш да блъснеш противника, я в бездънна яма, я в река, където набързо да свършат земните му дни.









След като си създадеш герой, можеш да се впуснеш в Weapon Master Mode (Не е лош и Arcade Mode-а, където накрая те чака Infernal с неговите адски пламъци или различните Survival-и, за да ти покаже, или ти да му покажеш, кой е баш-майстора), където трябва да изпълняваш различни мисии, трупайки пари и точки опит. Точно като в супер опростено RPG героят ти вдига нива и си закупува от магазина различни видове оръжия.

Сцена: Слънцето, току що изскочило от източния хоризонт, весело ме поздравява. Не му обръщам внимание, а стисвам пад-а по-силно. Денят се ражда и аз съм готов да посмачкам няколко гада. Започвам с малко Practice. Няколко часа заучавам нови движения с трите героя, след това се впускам в мелето. Arcade. Минавам го няколко пъти с тримата, после с няколко други типа. Печеля малко пари и няколко картинки за колекцията. Отбелязвам няколко слаби страни на Nightmare пускам се на Survival пробвам и другите mode-ове и после малко (много) Practice vs. CPU. Слънцето е на обедна стоянка високо в небето, но на мен не ми пука и продължавам да играя. Минава време и телефонът звъни. Вдигаш го и примижавам срещу настойчивият, едновременно уязвяващ и налагащ се глас. Познат глас, от който бързо изтрезнявам. Въздъхвам и сядам да пиша...

Единственото, за което моля боговете е да ми пратят някой турнир в BG зоната, за да го спечеля и да се окича със слава (а, аз се моля за автори, които нямат навика да спят с пръстите в контакта; и за такива, който са наясно, че тревата е само за газене; и за такива, които си приготвят блъдимерито в съотношение 3 към 1 в полза на доматения сок, а не обратно... ама май няма – бел. ред.).

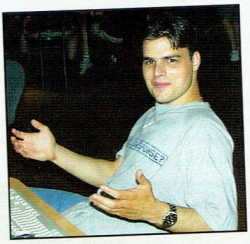
Ти не искаш ли поне малко от тази слава? Опитай, няма какво да загубиш.

Makaveli

Лошото момче на Quake

Много и различни са мненията за Makaveli, някой го харесват, други го мразят, трети мислят, че е просто позьор. Едно нещо обаче не може да се отрече – той е най-големият Thrash talker, който Quake сцената някога е виждала. Приятелите и познатите му твърдят, че Виктор Куадра, родом от Ливмуур, САЩ – градче близо до Лос Анжелис, всъщност е много приятно момче. Но той е един от тези хора, които се забравят, когато влезнат в някой случаен публичен сървър. Безброй свидетели твърдят, че той ги е псувал, обиждал и им се е подигравал след като ги победи. Хора по всякакви лан събирания, говорят за неговите култови избухвания (няма човек, който следи сцената и не си спомня момента, когато бе отстранен от WCG 2001 – тогава той просто изтръгна мишката от компютъра и замери някакъв случаен човек). Но всичко това не му пречи да е един от най-великите Quake-ъри.

Игралната му кариера започва с Doom 2 (О! Изненада), където той се запознава с повечето си бъдещи съкланници от deathrow (клана на Thresh, за който съм ви говорил в предишни статии). Съвсем нормално, той продължава и играе quake 1, но никога не се включва в някой от големите турнири. Най-накрая, когато Quake2 излиза Makaveli узрява (дали?!) за турнирната идея и започва да се включва в огромните Online турнири на PGL. Първият му турнир е PGL 2-ри сезон (през май месец 1998), на който нашето момче се представя повече от добре, завършвайки 3-ти, и отстъпвайки само на Rosco и Kuin. На втория си турнир – Frag 2, вторият голям event направен от CPL, Makaveli успява да завърши на 2-ро място, класирайки се над легендарния Immortal и отстъпвайки само на RiX, прибирайки доста приличните за тогава $4000.



Следващото участие на Виктор, е откровено слабо. На третия сезон на PGL, той се класира единствено топ 32, оставайки си само с едното участие и дори не успява да стигне до прочутите лан-финали, които PGL правят на всеки свой турнир. Все пак за господин Makaveli има няколко смекчаващи вината обстоятелства – това беше последният турнир на Thresh. Поради това, на турнира играха абсолютно всички, които имаха претенции да са нещо значимо в Quake 2. Имаше страшно много изненади, поднесени от амбициозни и по-неизвестни играчи.

Но все пак на следващият CPL – Extreme Annihilation (март 99), Виктор се завърна в пълния си блясък, успявайки да завърши на трето място, което му донесе $3000. Както ще забележите и сами, тройката на върха ние много добре я знаем – 1. RiX, 2. Immortal, 3. Makaveli.

Следващият турнир отбелязва и края на Quake 2 ерата, както и края на PGL. Последният сезон на PGL, и също така последния голям турнир на Quake2. На него Виктор, отново не успява да стигне до LAN финалите, като този път се класира по-зле и от предният път – топ 64.

От тук нататък кариерата на Makaveli продължава по същия начин – много добри класирания и огромни излагания – никога по средата. Единствената разлика е, че играта вече е Quake 3. За всички тези турнири съм ви разказвал и преди в предните си статии, затова само ще ви спомена само няколко интересни факти свързани с Makaveli, и неговите класирания на турнирите.

На XSreality Invitational, той завършва втори, като никога се държи доста човешки, почти като на турнир на CPL. Следва и Razer CPL, където отново се класира втори и отнася вкъщи $ 20000. Babages CPL, познат още като турнира на разочарованията той завършва top 48, като преди турнира участва и в интервю за CNN, което се излъчва пряко по медията и до ден днешен е считано за най-големия успех от страна на CPL в борбата за популяризиране на игрите като спорт. Следват две години ходене по мъките – трети на квалификацията за WCG 2001, top 64 на самия турнир и пети на квалификацията за кибер-игрите през 2002. След последния си неуспех Виктор най-накрая се отказва от игралната си кариера и завършва без нито едно първо място, но спечелил уважението и омразата на всички на сцената. Независимо дали някой харесва Makaveli или не, той несъмнено ще го запомни като играч.



Защо про-геймингът не е "Цикльорство"

След един тежък пиянски спор преди една-две седмици с Ikarus-а (да някой хора и за това спорят, когато се напият...) реших да напиша кратко, но прочувствено обяснение защо, аджеба, про-геймингът не е цикльорство, какво точно е цикльорство и какви са разликите между тези две... хмм... понятия.

Що е то цикъл и има ли той почва у нас? Това е един доста сложен и пространствен въпрос, които има съвсем елементарен и кратък отговор. А той се състои в няколко кратки стъпки. Отидете в най-близкия квартален клуб. Огледайте хубаво всички играещи. Виждате ли някой тежко брадясал тип с препълнен пепелник до него и няколко пакетчета от сандвичи, разхвърляни около клавиатурата и мишката? Да, точно този, който играе Diablo/Counter-Strike/Ultima Online от 3-4 дни и се е прибирал до вкъщи колкото да поспи 3-4 часа, преди да се върне отново в клуба. Това, драги читатели, се нарича цикъл.

Преди да ви обясня каква точно е разликата, нека ви кажа аргументите на противниковата страна. Тя (Ikarus-а) твърди, че про-геймърите не могат да се наричат геймъри, защото видите ли те играели само по 3-4 игри през целия си живот. Искам да изразя дълбоко несъгласие по този въпрос. Дори и да приемем, че истинският про-геймър играе 3-4 игри през живота си (което изобщо не е истина), това прави ли го по-малко геймър от човека, който изиграва абсолютно всеки боклук, който излиза на пазара? Доста слаб аргумент, според мен, мисля да го подмина с пренебрежение.

Номер две: про-геймърите играят по 8/10/12 часа без прекъсване. Отново се хвърля в очи слабата информираност на конкуренцията. Първо такива сесии про-геймърите правят само преди турнир, нормалното те тренират по 3-4 часа на ден. В тоя смисъл, познавам мнозина, играещи без професионална насоченост, които отделят повече време в игра, отколкото един про-геймър.

Единствената силна теза на нашето момче, беше, че по този начин се изменяла основната идея на игрите да носят забавление. Силна, но не необорима. Има един тип хора – те се казват спортисти. За тях единственото удоволствие на света е да печелят. Да побеждават по-слабите от тях, да се гаврят с тях, ако могат, докато печелят. Да им се подигравят след като печелят. Всеки от вас е ритал "мач" в квартала, нали? И това ви е доставило удоволствие. Това не значи, че професионалните футболисти, които се занимават с това за пари, не обичат играта, и не им е просто кеф да си цъкат, дори в свободното време. Плюс това има и хора, които просто обожават да се състезават, дори и не професионално.

Да оставим това, бих искал да ви кажа как лесно можете да различите про-геймъра от цикльора, когато и двамата правят пари от своето занимание.

Да правилно ме разбрахте, има цикльори, които правят пари. Ако поразгледате e-bay ще видите, че се продават огромно количество герои и предмети от Diablo, Everquest, Ultima Online и всякакви други малко или много Massivly Online rpg-та. И то се продават за истински пари. Има хора, които са направили по 5-6 хилядарки в зелено само от това.

Най-голямата прилика между двата типа играчи, която може да ви заблуди в първия момент е, че наистина – и едните, и другите играят много. Основната разлика е, че цикльорите не са започнали да играят играта с мисълта за пари. Те са си зациклили на нея, защото им харесва, а в последствие, когато са разбрали, че могат да изкарат някой и друг лев от нея, просто са го направили. Про-геймърът тренира, за да участва в турнири и така да печели парите си. Това е професия, не просто някакъв допълнителен доход, който изкарваш като правиш нещо, което със сигурност ще правиш дори и за без пари.

Цикльорът е като наркоман, обсебен от мисълта за още една и още една, и още една доза... Той виси пред компютъра вкъщи или в клуба и в зениците му няма нищо, освен екрана на монитора.

Про-геймърът е спортист! Това трябва да се разбере добре. Той използва компютъра като средство на труда, използва го умно, целенасочено, с ясна идея какво се опитва да постигне.

Цикльорът е утайката на геймърското братство, про-геймърът – неговият реализиран идеал.

Все пак има един факт, който вроденото ми чувство за справедливост няма как да отхвърли и отрече – прогеймингът е възникнал именно от цикльорството. Както и джазът е възникнал от гетото, например. Първите про-геймъри са се пръкнали донякъде случайно, по стечение на обстоятелствата, яхнали са гребена на вълната, защото са можели най-добре да плуват и са имали късмет, сегашните имат ясна и конкретна визия за това, което правят и причините, поради които го правят.

Защото про-геймингът не е вече в процес на възникване (както беше преди 4-5 години), не е само визия за бъдещето, една вероятна възможност, той е явление, което съществува и ние трябва да се съобразим с него!



Sk. Insomnia

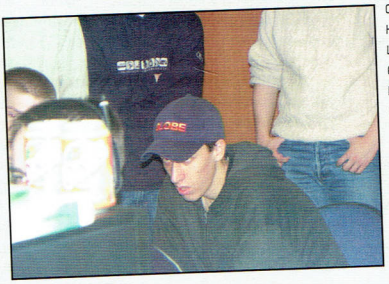
Разбира се, когато се заговори за про-гейминг, думите на повечето българи деликатно заобикалят родната действителност и се вкопчват в световноизвестни имена, някои от които превърнали се в пътеводни светлини и смятани за недостижими.

Беше време когато България бе забутана, никому неизвестна страна, откъсната от високите интернет скорости, закотвена едва в плитчините на огромния информационен поток в Мрежата. Беше. И е, ако трябва да сме точни, но през последните години все пак настъпиха някои промени. Пороят от компютърни клубове с мощни геймърски машини и що-годе високоскоростен за нашите жалки стандарти интернет, култивира плодородна среда, в която постепенно се оформиха и израстнаха доста добри играчи. Игрите бяха Quake, Age of Empires и - на малко по-късен етап - играта, която постави сериозното турнирно начало в милата ни татковина - StarCraft. Именно организираните турнири бяха тези, които стимулираха така нареченото "цикле-не", включващо адски много игра *само* на едно определено заглавие, гледане на филмчета на най-добрите световни играчи и опити да им се подражава. Постепенно за всяка от известните игри се заформи елитна върхушка, чиито членове на свой ред се превърнаха в пример за подражание за по-неопитните играчи. Измисляха се схеми и системи, игрите които носеха пари постепенно загубиха аматьорския си, забавен характер и се превърнаха в математика и бързи пръсти... Но аз май се опитвам да напиша кратка история на (про)гейминга у нас, а не това е целта на статията. Накратко – в България се появиха Играчи. Не мина много време, родната сцена им отесня и те погледнаха навън - към голямата игра и... големите пари.

Днес ще ви запозная с един от тях.

Казва се Здравко Георгиев, играе *само* WarCraft 3, при това *само* с Human и вижда кариерата на професионален геймъркато като възможна част от близкото си бъдеще.

Здравко, по-познат като Mr.X, стъпва на професионалната пътека без дори да знае и без да крои планове за това къде ще го изведе тя. По онова време (1998-99 г.) играта е само една - StarCraft. Всъщност, тези години не са чак толкова далеч в миналото и вие много добре помните повсеместната мания по фамозната игра на Blizzard. Фактът, че за нея все още продължават да излизат patch-ове говори по-добре от всякакви суперлативи. Логично бъдещият мистър X се запалва по нея и скоро името му все по-често започва да се появява сред призьорите по турнирите. После идва ред на Battlenet и ледър-класациите, където нашето момче все по-осезателно присъства. Следват едно седмо място на големия турнир отпреди 3 години в Сеул, който бе нещо като световно първенство, и 2 участия на Световните кибер игри, където на Здравко не достига съвсем малко, за да се впише в историята с призово място. След последните кибер игри той затваря страницата StarCraft и отдава времето и амбициите си на новото отроче на Blizzard - Warcraft 3. Оттук започва истинският му възход. Той става толкова добър, че бива с готовност приет в международния клан SK clan, в листата със спонсорите на който се срещат имена като Intel. Успехите не закъсняват. Наскоро във Франция се проведоха 2 големи турнир, единият от веригата CPL в Кан, вторият - в Тулуза, на които Здравко, заедно с един друг българин (небезизвестният Didi) се представиха великолепно, доказвайки, че в момента българите са най-добрите в Европа, а може би и в света. (Последното скоро подлежи на проверка в Корея). В Кан Здравко (под ник Insomnia) зае второто място, като само подценяването на противника на финала го лиши от 3 000 евро, определени за награда, отнасяйки от турнира малко по-скромните 2 000 евро. Диди остана трети (1000 евро), като единствените загуби, които претърпя бяха от сънародника му.



Ето как протече финалът.

Човек срещу Елф. Българинът трябва да победи в 2 тура (всеки тур се играе до две победи), тъй като е финалист от долната част на схемата (looser bracket); на противникът му - представител на домакините – е достатъчно спечелването на 2 срещи само веднъж (тъй като до момента не е губил и вече веднъж е победил Insomnia в по-ранните кръгове). Първата среща завършва с бърза и лесна победа на Здравко, следва нова подигравка и ето, че резултатът става 2:0, първият тур е спечелен. Започва вторият. Отново победа. Още само една дели българинът от първото място. Вместо да довърши започнатото, нашето момче подценява съперника и французинът връща интригата - 1:1. Последна среща в турнира, Здравко решава да рискува и да направи нещо, което до момента не е правил никога - ръш с кули. С герой (Archmage, първо умение Elemental), няколко работника и футмени той нагло се настанява в базата на противника, който има навика да започва игра със 7 кладенеца (всеки луд с номера си) и построява 4 кули. Франсето няма с какво да спре попълзновението, героят му скоро умира и той вдига дъртевтата в отчаян опит, докарвайки още няколко, които е построил извън базата. В крайна сметка с цената на могъщо забавяне в развитието той се справя с агресията, но вече е безнадеждно назад. Експлажънът му е разрушен, а нашият вече точи злато и дърва от втория си град. Мислейки, че победата му е в кърпа вързана Здравко си позволява да започне крийпване по картата, вместо да довърши противника. Грешката се оказва по нелеп начин фатална. В по-късен етап на играта противникът атакува "експанда" на Insomnia, нашият вместо да довлачи войската пеша решава да се телепортира. Само че телепортирането подрежда войските произволно - стрелците се оказват най-отпред, а героите отзад - заклещени между сградите. Макар с числено преимущество българинът губи битката, губи и двата си героя (с по-висок общ сбор на левъл-ите от противниковите). В този момент играта свършва.

Все пак Здравко е доволен - "След това го попилях на няколко пъти от бой", споделя той - най-малкото да прекарам 4 дни в Кан, да се насладиш на красотата на града и на Фестивалния комплекс, в който се провежда турнира (точно така - същия, където се чествят и прочутите филмови награди) си е преживяване от висока класа, съвсем близко до мечта.

В Тулуза ролите се смениха и Диди триумфира на първото място, което за негов несъмнен късмет бе съпроводено с 10 000 евро, а Insomnia остана трети, с утешителните 1 500 евро. Така равносметката за един месец даде следния резултат Диди - 11 000 евро, Здравко - 3 500 евро. За да завършим с надзъртането в портфейлите на двамата само ще поясня, че смисълът на това да членуваш в голям международен клан, от чисто комерсиална гледна точка, е, че клануът поема разноските по пътя и нощувките на своите членове.

След тези 2 турнира, в които, с изключение на корейците, участваха най-добрите играчи в света (американците в момента са класа под нивото на европейците), очакваме с нетърпение следващите изяви на нашите момчета. Предстоят още турнири, още наградни фондове, а натрупания вече опит и самочувствие дават допълнителен бонус върху безспорният талант на нашите кибер-атлети (уха! Как само звучи, а?). Освен това си мисля - не е ли крайно време вече за медал от Кибер игрите?

Да видим, бъдещето ще покаже...

Freeman

1. Разкажи ни малко повече за себе си? (име, занимание, къде живееш...)

Казвам се Здравко Георгиев от София и в момента съм студент в Техническия университет първа година.

2. Кога започна да играеш компютърни игри? Какво те запали по тях?

Компютърни игри започнах да играя още преди 7-8 години, но сериозно се занимавам с геймене от 5 години когато получих първия си компютър.

3. Разкажи ни малко повече за Корея, как седят нещата там, атмосферата?

В Корея геймър може да бъде, както занимание за свободното време, така и професия. Само в столицата им Сеул има над 10 000 компютърни клуба. Имат няколко телевизии посветени на компютърните игри и новостите около тях.

4. Какво е чувството да си 8-ми в света по Starcraft?

Всъщност аз бях 7-ми :-). Иначе чувството беше невероятно, като се има предвид, че това е първото ми по-голямо постижение.

5. Мислиш ли да станеш 8-ми, или още по-нагоре на Warcraft?

Целите ми в Warcraft са доста по високи от тези на StarCraft едно време.

6. Още от самото начало играеш Human. От горе-долу коя игра започна да играеш с тази раса? От колко време не си играл с друга раса? Мислил ли си за разнообразие да смениш расата някой ден?

Първата ми игра беше с Human. От тогава до сега не съм сменял расата ... Общо игрите ми с раса различна от Human са не повече от 100, на фона на 1000++ игри с Human. Не мисля, че някога ще си сменя расата. Просто Human-ите ми харесват прекалено много, а и само с тях мога да играя добре ;).

7. Срещу коя раса ти е най-трудно да играеш в момента? А най-лесно?

До скоро най-трудно ми беше срещу Orc а най-лесно срещу Night elf. Вече не мога да кажа точно. Night Elf-а е прекалено силен в момента и на някои карти като Plunder Isle за Human-а е невъзможно да победи ако противникът му знае какво да прави.

8. Какво мислиш за баланса в играта в момента?

Мисля, че играта е доста добре балансирана за момента. Баланса в момента е близо до перфектния възможен, без радикалните промени (нови юнити и предмети) на експанжъна.

9. Мислиш ли, че експанжънът ще има подобър баланс?

Да.

10. Какво мислиш за експанжъна като цяло? Играл ли си го? Харесват ли ти нововъведенията и промените?

За сега имам само 20-на игри на експанжъна и те са само 2 на 2 игри и не мога да кажа много. Има доста добри промени, както и някои не толкова сполучливи, но работата на бета теста е точно това - да покаже кои промени трябва да останат и кои да бъдат премахнати.

11. Харесва ли ти как Blizzard се справиха с проблема с масираните caster-и *(въвеждането на нов клас поражения - "Magic")?*

Не знам за какъв "проблем" става дума точно. Новият клас поражения беше въведен за по-голямо разнообразие в стратегиите. В момента caster-ите са даже още по ефективни срещу тиер 1 и тиер 3 unit-и (Magic пораженията правят 200% damage на техния тип армор).

12. Ако имаше възможността да промениш едно нещо в Warcraft какво би било то?

Не съм мислил много по въпроса. Единственото което ме дразнеше и исках да въведат в играта беше възможността да се продават предметите. Писах не един майл на Blizzard за това и ето че явно са ме чули :).



13. Разкажи ни малко повече за твоя клан? Как те приеха? Какво получаваш от тях? Какво се очаква от теб?

Schroet Kommando (SK) е основан през 1997 година в Германия. Преминал е през доста промени за да стане това което е в момента. Това е може би най-професионално организирания клан в европа. Повече за него може да научите на www.schroet.com . Приеха ме сравнително лесно, тъй като мениджърът на WarCraft3 отборът им, ми е стар познат и не бе проблем да ме уреди (по времето когато ме приеха не бях известен и все още не бях постигнал нищо кой знае какво). От тях получавам безплатно участие на всички по-големи Lan турнири из европа (пътуване, хотел, такса за участие), както и от време на време hardware-ни бонуси от спонсорите (Intel, Elsa ...).

14. Разкажи ни малко повече за Кан?

Кан е може би най-красивия град в който някога съм бил. Палми на всякаде, плажна ивица дълга колкото магистралата пловдив - софия и на всякаде се разхождат красиви жени по бански костюми :)

Как реши да отидеш?

Отидох тъй като там се проведе първият CPL за тази година (за повече информация www.cpleurope.com). Разбира се всичките ми разходи бяха поети от SK.

Каква беше атмосферата там?

Атмосферата беше невероятна. Самият CPL беше може би най-професионално организирания турнир на който някога съм бил. Паралелно със самия турнир в съседство с него през тези 3 дена се проведе и изложение на конзолни игри така че и интересът от страна на медиите не бе малък.

Българите направиха ли някоя изцепка която си заслужава да се спомене?

Не :-) Държахме се прилично (поне по време на турнира).

Имаше ли време да се разходиш из града?

Да. Оставаше ни не малко свободно време.

Какво точно се случи на финала, разбрахме, че почти си спечелил?

Ами много не ми се говори за последната игра :) Бях я спечелил 100% (всеки който е гледал риплей-а може да го потвърди (дори и самия InToX)), но след един town portal, при който надали имаше начин uniti-те ми да се подредят по зле, загубих играта... кофти късмет какво друго да ви кажа.

15. Преди време си получил предложение да живееш в Корея като професионален геймър и си го отказал, защо?

Това предложение беше преди повече от 3 години. Тогава ми оставаха още 2 години докато завърша средното си образование. Доста рисковано ми се виждаше да прекъсна училище само за да остана в корея с една доста несигурна професия.

Ако ти предложат сега би ли отишъл? (защо да сега, защо не?)

Най-вероятно отново бих отказал. Не си представям бъдещето си като човек играещ игри по цял ден.

16. Можеш ли да изчислиш колко пари си спечелил до сега от компютърни игри до този момент?

Доста труден въпрос. Не съм си водил никакъв отчет по времето когато играех StarCraft но сега на десктопа ми имам един файл Awards.txt в който записвам всичките ми WarCraft3 постижения. За момента общо от Cash награди ми се събират около 6000 лева. (Интервюто е взето преди турнира в Тулуза - бел. ред.) Не е зле като се има предвид че играя WarCraft от 7 месеца :).

17. Какво мислиш за идеите на някой западни про-геймъри да дават уроци за пари, да играят в отбор с някой ако си плаща, да правят платени сайтове за техни игри?

Мисля, че идеите са добри щом има кой да плаща. Аз самият давам уроци по интернет. Имам над 15 часа предадени уроци.

Емил "BigB4dWolf" Вагенщайн

workshop.headoff.com

Едва ли някой не е разбрал, но и ние да отбележим: на 16-и април сутринта беше затворена за проверка най-голямата верига от компютърни клубове в София - Матрицата. Иззети бяха 763 компютъра от всичките 6 клуба.
В последствие, на 24-и април, Комисията за защита на конкуренцията разпространи следното съобщение:
„На основание чл. 36, ал. 1, т. 3 във връзка с чл. 18 от ЗЗК комисията се самосезира, тъй като съществуват данни, сочещи за основателно съмнение за действия, които водят до ограничаване на конкуренцията и препятстване на свободната инициатива в стопанската дейност от страна на „Майкрософт“, България.“
В момента на завършване на броя се разбра, че Матрицата (или поне част от залите) ще отвори врати на 1 май. Да видим...

– – –

Matrox ще пусне два нови свои модела видеоускорители. Те ще бъдат модифицирани версии на чипа Parhelia и ще носят гордите имена Millennium P750 и Millennium P650. Това е добра новина, колкото повече са конкурентите, толкова по-добре за нас – потребителите.

– – –

Излезе първата бета версия на проекта RightMark3D, който ще тества видеоускорители по два метода - с изкуствени тестове и в реални приложения, с други думи – игри. Програмата е с изцяло отворен код и абсолютно независима и некомерсиална, което говори за обективни резултати при тестове.

– – –

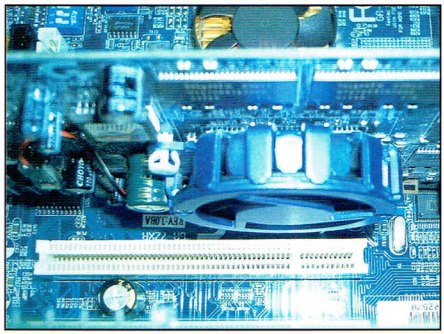
От сайта на компанията VisionTek се разбра, че се готвят да пуснат видео карта с названието XTASY 9800 PRO 256MB. Картата ще е с чип ATI Radeon 9800 Pro, както се разбира от името, и явно ще е първата от тази серия с 256MB памет.
Все още няма подробности за датата на излизане и цената на картата.

– – –

Infineon разработва 0,11-микронов DRAM за чипове - Archont @ 16:32
Infineon обяви, че в скоро време смята да започне и масовото производство на 256-мегабитови DDR2 чипове, базирани на 0,11-микронов процес.

GeForce FX 5200

Ще си възвърнат ли NVIDIA обратно господството?



Откакто ATi стъпиха здраво на крака, NVIDIA имат сериозни проблеми с продажбата на новите си карти. Моделите Radeon 9xxx на ATi се проявиха като сериозен конкурент и много хора вече предпочитат съотношението цена/качество, което канадците предлагат в продуктите си. В това време NVIDIA се главоболяха с новия си чип FX. Основната грижа на компанията беше високата температура, която чипът отделя при работа и заради това се принудиха да проектират съвсем ново охлаждане, което пък се оказа твърде шумно. В Интернет дори се бяха появили аудио-файлчета със записи от вентилатори на картите FX, които звучаха потресаващо. Все пак NVIDIA се справи със спънките и ето, че на пазара вече се появиха карти базирани на FX чипове, които работят съвсем добре. За жалост на твърде висока цена. В буквалния смисъл!

Именно поради това най-напред зажаднелите за ъпгрейд потребители ще могат да се радват на карти от по-нисък клас, една от които е GeForce FX 5200.

GeForce FX 5200 е "помалкото братче" на GeForce FX 5200 ultra и се различава от нея по липсата на BGA-модули памет. Чипът е с маркировката NV34, има 45 милиона транзистора и е произведен по 0,15 микронна технология. Това е първата карта, която ще вкара Direct X 9 технологиите в най-евтиния сегмент от пазара.

Чипът на FX 5200 има почти същите данни като NV31, използван в картите GeForce FX 5600, но от NVIDIA са "резнали" някои неща, с които няма да ви занимавам. Колкото до паметта тя е по технология по-близка до GeForce Ti4, отколкото до FX, така че може да се очаква сериозна загуба на скорост, спрямо другите нови карти на фирмата.

Картата, която тествахме ни беше предоставена от фирма JAR Computers, има 128 MB, която работи на 300MHz!!! и ядро с честота 250MHz памет и е произведена от Palit. Срамното е, че GF FX 5200 по принцип работи с 400MHz памет. Вероятно производителят е искал да се избави от залежалите си памети. По този начин картата се принизява до нивото на GF MX440.

Платката е със SVideo и DVI out. Всички чипове 5200 имат вграден TV encoder. Тествахме я с 3DMark 2001 и 3DmarkO3, новата версия на тази програма, която както всички много добре знаем е достатъчно "хищна". Освен това пробвахме и Quake 3 и UT2003. Резултатите следват и мисля, че те са нещото, което ще ви каже много повече отколкото всичко, което прочетохте досега.

Използваната за тестовете система е геймърска: ***AMD Athlon XP1800+ със 768 DDR RAM.***

3DMark 2001 – 5176 точки, **3Dmark03** – 572 точки. Крайно незадоволително за нова карта, но логично след като разбрахме, че тя е за нисък клас от пазара. Тествахме на *High Details на 1024x768/32 bits*.

Quake 3: *800x600*: 182.4 fps *1024x768*: 136.1 fps.

Unreal Tournament 2003: *1024x768 flyby* – 64.6 *botmatch* – 41.8, *1280x1024 flyby* – 41.1 *botmatch* – 29.5.

В крайна сметка картата се държеше стабилно с последните детонатори и с оригиналните драйвери. Въпреки, че резултатите не са очакваните, за карта, която струва под 100$ са напълно логични. Реален конкурент на GeForce FX 5200 в момента на пазара е ATi Radeon 9000 и съвсем скоро и 9200. Но това е карта, която би била сравнително добър избор за по-скромните финансово от нас, които не могат да си позволят по-мощна от серията FX. Все пак струва два пъти по-малко, от която и да е от другите платки. Лично моето мнение е, че тази карта ще започне да се появява все по-често в преасемблираните конфигурации и е адекватен отговор на картите на ATi от същия клас.

NAPA MP3 Player

Всички ние обичаме музика и един от начините да си я носим в джоба се нарича NAPA DAV316 CD-MP3 Player-а.

Революцията, която направи mp3 формата в интернет започва все по-усилено да се пренася и във всекидневието. Плейърът, за който ще ви разкажа в тази статия е произведен в Хонг Конг, но това не означава, че не е качествен. JAR Computers бяха така любезни да ни предоставят един, така че да можем да ви разкажем за неговите функции, плюсове и минуси.

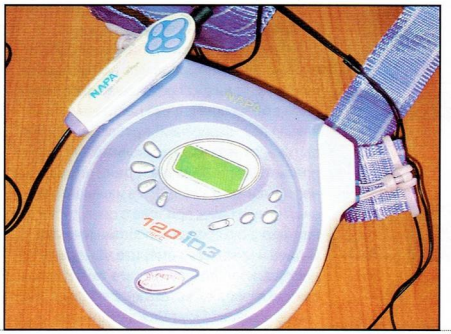
NAPA DAV316 CD-MP3 Player просвирва нормалните аудио дискове, както и mp3 дискове. Чете CD-R и CD-RW без проблеми. Просвирва mp3-та кодирани с от 32 до 320 Kbps VBR, на 32, 44,1 и 48khz. Това означава, че почти всеки mp3 файл, който имате ще бъде прочетен.

DAV316 има LCD дисплей и възможност за визуализация на ID3 tag-овете на mp3. Това означава, че ще показва на дисплея имената на изпълнителите и песните, ако са описани. Ако не са въведени коректно се показва просто името, с което е кръстен файлът, както и времето, което е изминало от както е пуснато парчето, директорията по ред, в която се намира и кой под ред е файла във въпросната папка. Предоставя точна информация, която да улесни търсенето на конкретна песен. В процеса на търсене можете да прескачате отделни файлове, цели папки, а също така има вариант да се прослушва само началото на песента, така наречения Intro Scan.

Mp3 плейъра има 120 секунди ESP control (Electronic Skip Protection), който се задейства автоматично, когато просвирвате mp3 диск и трябва да го пускате ръчно, ако слушате обикновен аудио CD. Това е функцията, която позволява да си слушате песните без да "накъсват", независимо от това на какво сътресение подлагате машинката през това време.

DAV316 разполага с 5 вградени еквалайзера, които вече са почти стандартни за всички аудио системи, а именно classic, jazz, pop, rock & normal. Предполагам, всички знаете каква е разликата между тези настройки.

Друга важна екстра на DAV316 е дистанционното управление, което е реализирано по един много елегантен начин и е колкото удобно, толкова и фукционално. То разполага с 8 функционални бутона – за пускане, спиране, пауза, скок напред или назад, регулиране на нивото на звука, начин на просвирване и един за блокиране на всички останалите клавиши, за да не ги натиснете без да искате и по този начин да се изненадате от Dj-ските си умения. Към дистанционното могат да се включат всякакви слушалки, а не само оригиналните към плейъра.



И тук идва ред за минусите на DAV316, като начало – слушалките. По принцип не са ми удобни слушалки без диадема от тези, които се пъхат в ушите, а и тези са доста слабички за моите изисквания и като цяло развалят кефа от музиката. Друго, което не допадна, в този иначе много добър плейър, е малкият брой вградени еквалайзери и невъзможността да си създадем такива сами. А и честно да ви кажа, басите, който плейърът възпроизвежда, дори на джаз настройки, където се очаква да има много и плътен бас бяха далеч под нивото, което обичам да гъделичка тъпанчетата ми. Плейърът е малко неудобен за носене, но производителите са реагирали доста добре на този проблем, като в комплекта, който получавате има лента, която се закача за устройството и може да си го носите през рамо, като раничка. От друга страна кабелите на слушалките + дистанционното са достатъчно дълги и може да го сложите и в самата раница, ако имате такава и да си го управлявате с remote control-а.

Към комплекта, който получавате имате и трансформаторче за захранване и два броя зарядни батерии, с които – според производителите – бихте могли да слушате 15 часа музика.

В обобщение: предвид сравнително ниската цена от около 70$ NAPA DAV316 е едно доста добро решение за всеки, който не може без музика.

MrAK

НОВИНИ

производство на DRAM памети по 0,11микронна технология. Твърди се, че новите памети ще струват с 30% по-евтино от предишните, произвеждани по 0,14 микронни технологии.

– – –

Атипичната пневмония, която предизвиква все по-голяма истерия в целия свят започна да навлиза и в компютърния. Повече от 20 производители на дънни платки и оборудване са организирали петиция към китайската търговска организация CETRA и Тайпейската компютърна асоциация TCA с молба да се премести изложението Computex 2003, което беше насрочено за 2-6 юни в Тайван. Според съобщения от източници, твърдящи се за достоверни петицията са подписали всички по-големи представители на този бизнес сектор: Asustek Computer, Elitegroup Computer Systems (ECS), Micro-Star International (MSI) и Gigabyte Technology, към тях са се присъединили някои по-малки компании и разработчика на чипсети VIA Technologies.
Паралелно с тази петиция има още една от производителите на ноутбуци и PC, адресирана до TCA.

– – –

Компанията Futuremark пусна нова версия на популярната си тестова програма 3DMark03 под номер 320. Версията е достъпна, както като цяла програма (177MB), така и като patch с размер 5 MB.
В Build 320 има следните изменения: добавена поддръжка на Microsoft DirectX 9.0a, възможност за едновременно използване на Anti-Aliasing (FSAA) и Full Frame Pixel Shader Post-Processing, възможност за създаване на собствени скин-чета, опция за използване на PixelShader 1.1 в тестовете на игри 2 и 3, както и доста поправки и подобрения.

– – –

Сайтът Neowin съобщава за поредeн успех на Microsoft при борбата с пиратството. Притежателите на нелегална версия на неотдавна излезлият Windows 2003 Server Enterprise Edition няма да могат да използват WindowsUpdate за да теглят поправки за него. Сигурно е, обаче, че хакерите вече мислят по въпроса.

Connectix Virtual PC

Виртуален компютър за всеки случай!

Ако случайно по пътя си към финалните страници на този брой сте минали през статията за Salammbo, трябва да знаете, че за да сте я прочели вина има именно програмката, за която става дума.

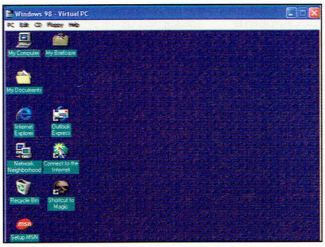
Накратко, Salammbo не тръгна на компютъра ми. Никакви съобщения за грешка, никаква активност на хард диска. Преинсталацията, бърникането в регистратурата, дори блъскането по монитора не помогнаха. Оказа се, че проблемът е известен, играта проявява расова нетърпимост към определени видео драйвери и моят е в черния списък. Възможностите бяха да изчакам patch в неопределеното бъдеще, или да си инсталирам на отделен дял Windows и да пробвам начисто.

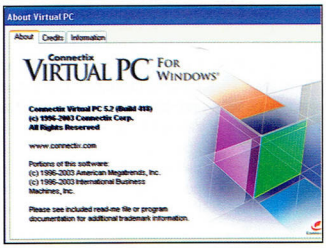
Да добавя още една операционна система към двете, определено не беше идея, която би ме спечелила. Затова реших друго. Затърсих програма, която би ми позволила да пусна играта, без да е необходимо да прибягвам към подобни крути мерки. Програма, която да позволи да инсталирам и трия операционни системи, без опасност компютърът ми да се окаже неспособен да изпълнява ежедневните си задължения. Щом четете тази статия

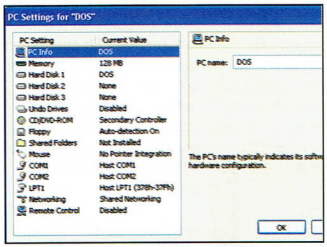
вероятно се досещате коя е програмата, а също и подозирате, че тъй като съм се спрял на нея, тя, по мое мнение, е най-добрата, затова без повече предисловия – към същността.

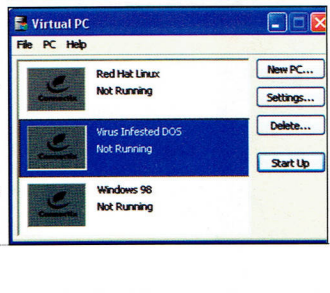
Името на програмата много ясно описва какво тя прави.

Създадена от фирмата Connectix (която дълго време бе известна с това, че правеше софтуер за пускането на Windows програми на Macintosh и с това вбесяваше Бил Гейтс), Virtual PC позволява да създадете на своя компютър неограничен брой софтуерно емулирани PC-базирани компютри. Всеки от тях е напълно отделен от вашия хардуер и използва собствен BIOS, видео и RAM памет, хард диск, флопита, компактдискови устройства и т.н. Създаването на виртуален компютър е елементарна задача – просто избирате име, количеството памет, което ще заделите за работа, обем на хард диска и сте готови. Оттук нататък можете да зареди-те емулираният компютър в прозорец или на цял екран и спокойно да инсталирате и трие-те каквото си поискате без това ни най-малко да повлияе на вашата конфигурация. Искате да пробвате последната дистрибуция на еди-кой-си Linux? Няма нужда да прави-те отделни дялове! Искате да играете стари игри, които тръгват само под DOS или Windows 3.11? Отново няма проблеми. При Virtual PC всяко от отделните устройства – флопи, хард-диск или CD – представлява файл на твърдия ви диск. Твърдите дискове са единични файлове, съдържащи файловете инсталирани на виртуалния компютър. Това прави зареждането и прехвърлянето им изключително удобно. Може да си направите неограничен брой виртуални "хардове" (към едно емулирано PC може да свържете до три) и да ги зареждате при нужда









където и да е – дори на друг компютър с Virtual PC.

Отгоре на всичко имате възможност за създаване на backup копия и връщане назад на състоянието на диска при критични проблеми. При флопитата и компактдисковете имате възможност да използвате хардуерните, с които разполагате на собствения ви компютър или да зареждате бинарни копия на дискети и дискове. Поддържаните формати са IMG за флопито (може да ги правите чрез програмата WinImage, http://www.winimage.com) и ISO за компактдисковото устройство (може да ги правите с Nero, CloneCD, Alcohol 120% и прочие...). Ако не ви е достатъчно, виртуалното PC може да използва устройствата прикачени към серийните и паралелни портове на вашия компютър – мишка, модем, принтер, скенер и т.н.

Можете дори да направите LAN мрежа между вашия и емулирания компютър, по която да обменяте информация директно или да share-нете определени директории от вашия компютър, които да са достъпни в емулирания.

За администраторите е дадена възможност да управляват компютъра си по Интернет чрез VNC софтуер.

Всички тези екстри вървят с няколко доста сериозни недостатъка, които не помрачават прекрасните ми впечатления от Virtual PC, но я лишават от възможността да бъде едно наистина уникално решение. На първо място забравете за триизмерните игри и програми. Емулираните компютри не разполагат с емулация на триизмерно ускорение, а единствено с до 32 MB видео памет за 2D. Разбираемо, като се има в предвид що за зверове са съвременните видеочипове, но и едно половинчато решение щеше да е от полза. На следващ ред е производителността. Виртуалната машина съвсем логично е доста по-бавна от вашата, а и не се препоръчва да заделяте повече от 50% от свободната си памет за нея, ако не искате компютърът ви да опре до swap файлове и да ви вгорчи още повече настроението. И накрая най-сериозният проблем за хората със съвест, и съвсем незначителен за огромната армия от warez-аджии по света и у нас – Connectix Virtual PC е изцяло комерсиална програма, при това с цена доста надхвърляща средната работна заплата. Затова и няма да я намерите на нашите дискове, колкото и да търсите там. Все пак, както е казано в Светата книга, "Който търси, ще намери." Почвайте да търсите!

Сблъсък

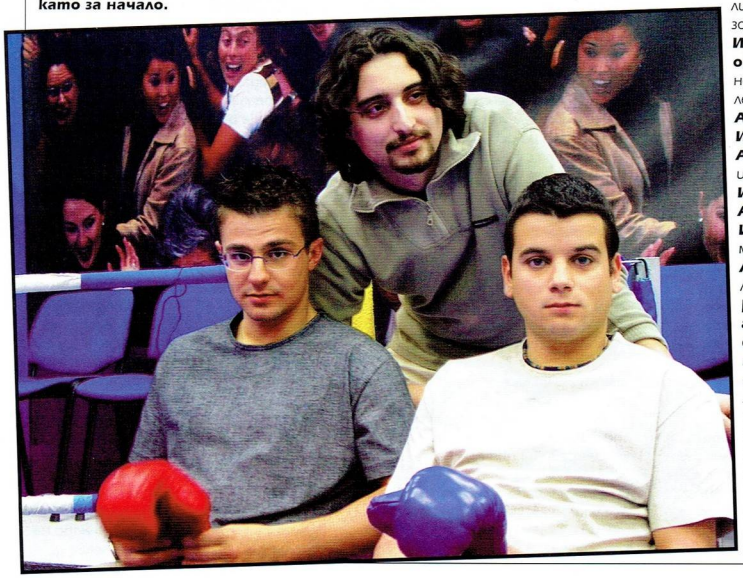
Иван & Андрей

Знаеш кои са. Познаваш ги дори, подобно на моя посмъртно да не можеш да се надигнеш в ранния неделен час, за да гледаш Сблъсък. Или пък да се прибереш достатъчно рано и достатъчно трезвен вечерта, за да си навакаксаш с повторението му.

Те са Андрей Арнаудов [а. к. а. Оня русия с очилата] и Иван Христов [а. к. а. Оня другия със сините очи] – двама от най-адекватните телевизионни водещи на новото време.

Няма какво да си се лъжем – приех идеята за това интервю с подмолната цел да се домогна до телефона на болезнено сексапиланта асистент-водеща Ирен Отева [ако не знаеш за кого говоря можеш да се разходиш до http://www.sblusuk.com/gallery/iren/index.html, за да си осигуриш материал за бъдещи мокри сънища]. След като обаче с прискърбие установих, че единственият секс символ от Сблъсък, с който Иван и Андрей са склонни да ме свържат е Боби Турбото не ми остана нищо друго освен да пристъпя към работа.

Представете се с няколко думи като за начало.



Андрей: И двамата сме на по 23 години…

Иван: Познаваме се от първи клас. Даже малко отпреди първи клас се познаваме.

Андрей: Той е завършил НАТФИС, аз – СУ и двамата обаче нямаме дипломи, 'щото аз не съм писал дипломна работа, а той не си е взел някакви изпити. Занимаваме се с телевизия и двамата от деца. И правим *Сблъсък* от година и половина вече в БТВ.

Я ми кажете един обикновен пич успява да стане телевизонна звезда, че ми е важно?

И: Значи първо отиваш в телевизия Демо [която изключва първото предаване на Иван и Андрей *Кому е нужно?*], дето вече я няма, работиш шест месеца за тоя дето духа, след това отиваш в Ден [новото им предаване е *Междинна станция*], работиш година и половина за тоя дето клати гората и заминавайте след това в БТВ да ставаме колеги.

Кой измисли концепцията на Сблъсък?

И: Ами и двамата я измислихме. Ако не се лъжа Андрей измисли, че иска да се карат хората в ефир, а аз измислих да е на боксов ринг. Ама може да беше и обратното.

Дразни ли ви това, че хората започнаха да ви възприемат в комплект? Иван и Андрей започва да звучи като Чапай и Петка, да речем.

И: Не, разбира се. Ние сме напълно наясно, че всичко е временно. Това че сега ни взимаш интервю и сме известни е временно. Ако спрем да си вършим работата ще ни забравят за две седмици и сме "чао". Това че сме заедно ни помага във фирмата и в работата и въобще не ни притеснява. Освен това като си делим парите си стискаме ръцете и си казваме "беше ми приятно да работя с теб тази седмица, колега".

Кога за последен път използвахте славата си за користни цели?

А: Абе за секс трябва да я използваме… Иначе вчера в *Биад*…

И: В *Библиотека* бяхме.

А: Да де – в *Библиотека* ни дадоха някакъв звезден чек за 50 лева, ама аз лично не можах да си го уползотворя моя.

И [присвива вежди и се обръща към Андрей]: Всъщност ти беше ли в *Биад* после?

А: Не, не съм бил в *Биад*.

И: Е, к'во прави после?

А: То ти изчезна някъде? Къде изчезна всъщност, бе?!

И: Ми напих се и ме прибраха.

А: 'Щото спах не един бар.

И: Аз пък се събудих до жена ми. Гол.

А: Е тя сигурно те е изнасилила.

[очарователното посталкохолно сглобяване на снощните спомени е прекъснато от телефонът Андрей]

А: *А, здрасти, мамо. Ама как така си пияна?! Ааааа, при Яна си, казваш. Добре.*

И [намига съзаклятнически]: *Е как да не е пияна. Тя е алкохоличка, бе пич. Ама ти й кажи че я обичам. И сега ако я питаш и тя ще каже, че ме обича.*





А: Уф, добре.
Хайде чао, мамо.
И [с надежда в гласа]:
Каза ти че ме обича нали?
А: Не!
И: Обади ѝ се пак!

[правя плах опит относно да поема контрол над разговора] Та славата за секс трябва да се използва значи?
А: Ми да. Абе много се ядосвам, големи пръчки сме. Напиваме се и ник'ви жени.
И: А ни се лепят… Ама те ни се лепяха и преди това.

Големи купонджии сте нещо. Прочее наистина ли пиете толкова много, колкото се говори?
А: Ми пием си…
И: Ама да ти кажа ние нямаме купонджийски дух. Аз не съм никакъв купонджия. Сядам на най-тъмното място, изпивам 11 големи водки и припадам. Нема нищо купонджийско в това.

Казвате адски често, че няма невъзможни неща. Даже като мото на сайта сте си го сложили…
И: Ми няма невъзможни неща. Щом двама олигофрени на по 23 години са звезди в БТВ значи всичко е възможно. Сега примерно, ако искам не мога да се разходя по луната, но след двадесетина години и това ще стане възможно. Те и хора възкресяват вече…

Кой е най-впечатляващият *Сблъсък*, който си спомняте?
А: Този за Македония. Това ни беше първият Сблъсък, който стана наистина голям. Стана международен скандал, даже.
И: Македонското външно министерство се беше разшумяло много по тоя въпрос.

А някой неприятен спомен от Сблъсък?
И: Неприятно е като не се получи. Бяхме направили, примерно, един за абортите – Дими го бяхме поканили от едната страна като гинеколог, от другата бяхме поканили един богослов, пък те си размениха местата и никой с никого не се кара. Седяха и мълчаха.
А: Основният акцент в нашата работа е да си уцелим гостите. Това направим ли го и предаването е готово. Сега идеята ни е всеки месец последният *Сблъсък* да е нещо като *Звездите на Сблъсък*. Имаме си един списък с 20 имена, които са страхотни…
И: Скандалджии, разбираш ли. Просто сядат и почват да се карат.

Някое по-известно име от този списък?
А: Те не са много известни повечето…
И: Фънки, да речем…
А: Юлияна Кънчева да не забравяме. Тя е идеалният гост – хем изглежда добре, хем е скандалджийка, хем ѝ сече питето много бързо. И тя знае, че като е седнала в *Сблъсък* няма да седне да се прави на интересна, да е миролюбива.
И: Някой направо ни ебават майката, когато искат да ни покажат колко са добри и миролюбиви.
А: А има такива, които са заканват, заканват и по нищо не можеш да разбреш, че като седнат стават най-миличките.

Как се чувствате в ситуации, когато поведението на гостите ви не протича особено гладко и контролът над ситуацията започва да ви се изплъзва. Забавлявате ли се или го считате за провал?
А: Готино ни е.
И: Ти можеш и да си мислиш, че изпускаме контрола, но истината е, че ние не се стремим да го притежаваме. Винаги можем да спрем на някого микрофона или да пуснем видео материал, ама така преебаваме шоуто. Така е по-интересно, че не се натрапваме. Пускеме хората да си кажат. И отвреме-навреме вкарваме по някоя реплика да ги дразним.

Кога за последен път сте се били? Имам предвид на живо.
А: Ама ние двамата ли?
Абе бой по принцип.
А [сочи Иван]: Той се бие, аз обикновено съм кротък.
И: Така си е. Аз за съжаление бих един пич в *Мохито* преди два месеца. Много тъпо от моя страна. Ама като се напия нещо ми става. Не е за хвалба, но се случва.

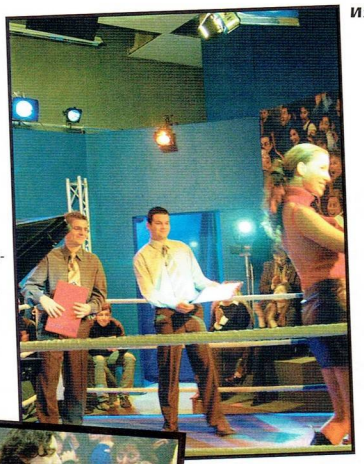
Кое е най-доброто телевизионно предаване в момента според вас?
А: *Стани богат, Руска рулетка* са добри предавания, *Шоуто на Слави* е професионално направено предаване…
И: Слави е изключителен пример за професионализъм още от ранната зора на кариерата си, така да се каже.

Радвате му се на Трифонов явно.
А: Ами радваме му се.
И: Върши си работата. Освен това е преживял толкова много, че въобще могат много неща да му се простят.
А: Иначе Карбовски прави много хубави неща във *Всяка неделя*. Аз съм му голям фен. Въобще *Всяка неделя* стана добро предаване. Аз мислех, че му е минало времето, но Кеворк Кеворкян е изключителен професионалист, който може да прави телевизия и шейсетте и седемдесетте, и две хиляди и трета… А с цялото ми уважение към господин Бойко… Василев ли се казваше тоя водещият на *Панорама*… сигурно съм на един вагон книги от него, сигурно е сто пъти по-интелигентен, той не дава нищо ново на телевизията. Този човек трябва да се

застреля.
И: Много крайно!
А: Е да, ама той…
И: По-добре да го измъчваме!
А: Гарелов поне е марка, разбираш ли. А моя прави същото като Гарелов 30 години по-късно. Той не дава нищо ново на телевизията.
И: Обаче в същото това време е със страхотно самочувствие, самодоволен и те гледа с поглед на човек, който прави нещо гениално.
А: Той седи на едно скапано бюро и говори със скапани политици.
И: Това е проблем на ръководството на телевизията. При положение че има млади, нахъсани хора, които могат да покажат някаква оригинална продукция.

Как ще реагирате, ако се появите в *Сигнално жълто*?
И: Чакам го с нетърпение моя момент, ама не искат да ни уважат. Не знам що. Даже един път специално дойдоха при нас на рождения ден на господин Иван Гарелов, където бяхме поканени. Дойдоха при нас и едно момче леко притеснено казва "Ние сме от Сигнално жълто, ще ни дадете ли интервю?". И ние викаме "Естествено, че ще ти дадеме".
А: Даже си оставихме приятелките настрана и им казвам – така ще можете да ни вртите после и да казвате, че сме педерасти.
И: И чакахме после, ама…
А: Нямаше.

Да кривнем леко от телевизионния екран в посока към любимия на цялата ни аудитория монитор. Компютърни игри играете ли?
И: Аз – да. Stronghold Crusader е страхотна игра. Само на нея играя в момента. Пък и съм много глупав и ми отнема много време да ги науча другите игри как се играят, така че една научил ли съм си играя на нея.
А: Аз не играя на компютърни игри. Само на Плейстейшън 2 на един футбол играем, ама той винаги ме бие [сочи обвинително Иван].
И: Ми така си е.
А: Е да, ама вече почти винаги като играем ти взимам една две победи. Преди имахме, примерно, 60-70 игри, в които не го биех, защото аз никога не съм играл на игри и съм много несръчен. Ский тука ми излезе един мазол на пръста от гейм-пада [показва].

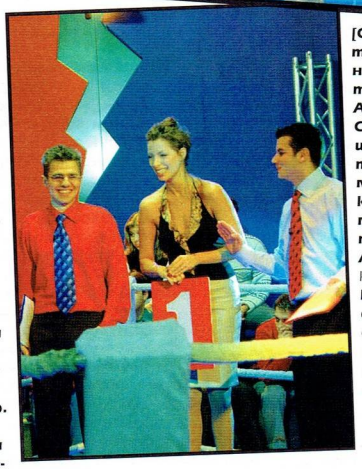


И: И от майка ти…

Любима книга, филм, изпълнител?
И: Последният филм който гледах и ми направи страхотно впечатление беше *Говори с нея* на Алмодовар. Даже мисля, че не трябваше никакви Оскари да взима. Неможе моя гениален филм, толкова божествен филм, да се принизява до нивото на…
А: Абе на мен *Невероятната история на Амели Пулен* ми хареса повече от *Говори с нея*.
И: Да обаче *Невероятната история на Амели Пулен* е Магнолия едно към едно.
[тук следва близо десет минутен спор…
И: Иначе автобиографията на Бонюел ми е любимата книга, а изпълнител – Азис!
А: И на мен Азис ми е любим изпълнител. И като си напише Азис автобиография това ще ми стане любимата книга. "Циганите-педерасти".

Нещо умно за финал да кажете?
А: Обичам Азис. Ние с Азис сме най-готините гейове в България.
И: Искам да имам дете от Азис.
А: Абе искаме да вртим Азис на чевермето.
И: И той ще иска сигурно. Трябва да му предложим.
А: Уф, аре много ти се моля да свършваме, че съм много гладен.
Ми аре тогава…





[Спонтанно спомнил си нещо, което прочетох в био-то на Андрей на сайта на Сблъсък се обръщам към него] А ти що чак толкова много мразиш котки, че чак си го упоменал в биографията си?
А: Ами имам фобия от котки. Страх ме е.
И: Знаеш ли колко е смешно – вървиме и срещаме котка на улицата и той обикаля през три пресечки.
А: Много ме е страх от котки. Честно. Аз направо се гипсирам.
И: Ама вървиме си и той току каже – "Иий, к'ва гадна котка"
Нещо друго да те е страх?
А: Само от котки.

Текст: **Snake**
Снимки: **Dimensin**

workshop.headoff.com

Бандите на Ню Йорк
[Gangs Of New York]

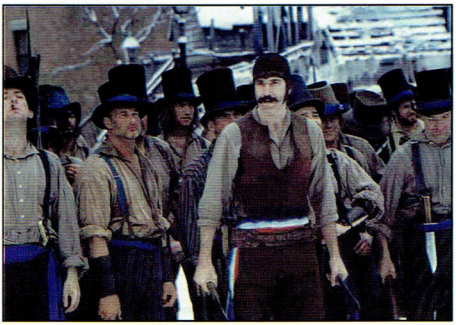
Жанр: историческа гангстерска драма
Участниците: Дениъл Дей Луис, Леонардно Ди Каприо, Камърън Диас, Лиъм Нийсън
Режисьор: Мартин Скорсезе (*Шофьор на такси, Казино, Нос Страх*)
Сценаристи: Джей Кокс (*Странни дни*), Стивън Зейлиън (*Ханибал, Списъкът на Шиндлер*), Кенет Лонерган (*Анализирай това*)
Оператор: Майкъл Болхаус (*Дракула, Ъър Форс Уан, Този див див Запад*)
Музика: Боно, Хауърд Шор, Питър Гейбриъл
Официален сайт: http://www.gangsofnewyork.com/

Историята: В средата на деветнадесети век, в Ню Йорк уличните банди от главорези са били повече от заведенията за фастфууд в днешния мегаполис. Новосформираният град е представлявал хаос от културни различия, легализирано беззаконие, покъртителна мизерия и невероятни богатства. Като бонус идват най-сериозните градски бунтове в историята на американската нация заради закона за военната повинност от 1863 година. На фона на тези смутни времена се разгръща конфликта между младия ирландски емигрант Амстердам Вальн (ДиКаприо) и могъщия лидер на анти-емигрантската групировка Бил Касапина (Дей Луис).

Похвалите:
Мартин Скорсезе е един от най-емблематичните режисьори в историята на седмото изкуство и е въпрос на обща култура да се гледат филмите му. *Бандите на Ню Йорк* е определян от самия него като най-великото му произведение изобщо. Спорен е въпросът до колко това е така, но никой не може да отрече, че *Бандите* с гордост може да се класифицира като един от най-великите исторически епоси на всички времена, показващ няколко напълно неизвестни страници от и без това не особено дебелата американска история. Съдбините на Ню Йорк от средата на по-миналия век са пресъздадени с маниакална прецизност. Визията и музиката са смазващи. *Бандите на Ню Йорк* е един от онези редки визуални шедьоври, които буквално поглъщат зрителя не толкова с това, което *казват*, а с това което *показват*. Акцентът на филма е тотално изместен от съдбите на главните действащи лица, които служат по-скоро за някаква логическа свръзка между отделните епизоди от историята на града. Като бонус идва невероятното изпълнение на Дениъл Дей Луис, който те оставя с впечатлението, че през четирите години, през които не се е появявал на екран е тренирал ежедневно за ролята на хипер активен, асоциален извратеняк с изгарящо чувство за чест, стъклено око и неконтролируемо влечение към рязането на сурово месо.

Критиките:
Сценарната основа е крайно недостатъчна, за да успее да издържи тежестта на 166 минутната продължителност на филма. *Бандите* привлича зрителското внимание повече с историческата си прецизност, отколкото със съдбите на мотаещите се из него герои. Всички действащи лица, изключае перфектният Дениъл Дей Луис, неизменно остават в сянката на пищната визуалност. Обсебен от съвършенството на сетовете си и заровен в дебелите книги, за да може да пресъздаде уличния жаргон от шейсетте години на деветнадесети век до последната цинична извивка в произношението, Скорсезе просто е забравил за героите си. Сюжетът блести повече с веселите си моменти, отколкото с драматизма и цялата зала се залива от смях, когато Касапина се изцепва "Упси дейзи!" на сцената. Но пък никой не се сеща да плаче, когато стават разни тъжни работи. На всичкото отгоре ДиКаприо е тотално неспособен да понесе сложността на предвидения за него образ и тотално пропада в сянката на смазващия с присъствието си Дей Луис. От това филма губи единия от двата водещи центъра на повествованието си и се превръща в еднолично шоу на Касапина.

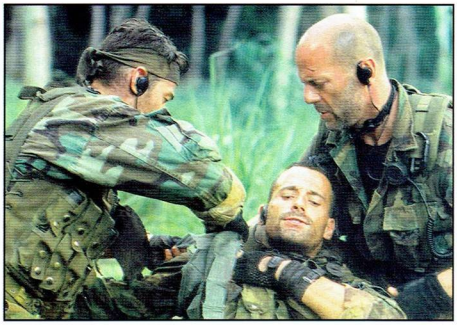
Змийски откровения:
Бандите на Ню Йорк е едно от малкото наистина задължителни заглавия в кино афиша от последните месеци. Точка.



Факти:
За ролята на Бил Касапина първоначално е бил поканен Робърт Де Ниро, но добрият стар Боби твърдо отказва да снима в Европа заради лошите му спомени от Париж, където е арестуван през 1999 година при разследването на международната проституция.
Когато Скорсезе е имал желанието да се заеме с *Бандите* през далечната 1978 година Де Ниро пак е бил предвиден в каста, но този път за ролята на Амстердам Вальн. По онова време обаче просто не е могло да се намери студио, което да продуцира подобен филм, защото провалът *Heaven's Gate* (с Кристофър Уокън и Крис Кристофърсън; издаван е у нас на видео) охладил спонтанно интереса към мащабните исторически драми.
Следващият филм на Скорсезе ще се казва *Авиаторът* и в главната роля – хлип! – пак ще гледаме Лео.
Дениъл Дей Луис до такава степен се вживял в ролята си, че използвал филмовия си акцент по време на целия снимачен период, дори и когато не бил на работа.
Първият, пълен вариант на *Бандите* е бил с продължителност над три часа и след. Скорсезе има бесен скандал с Харви Уайнстайн, единия от шефовете на Мирамакс, относно същата тази продължителност и Харви заявява, че филмът просто няма да се появи на екран в този си вид. Няколко премиерни дати са пропуснати и филмът е отложен с близо година, докато Скорсезе най-сетне се примирява и съкращава "филма на живота си".
Слуховете говорят, че когато в края на продукцията продуцентите теглили чертата се оказало, че филмът е надхвърлил предвиденния бюджет с цели 50 милиона долара, така че разходите по филма възлизат на 140 милиона.
Бандите не взе нито един Оскар от общо десет номинации.

Оценка: 8,5/10

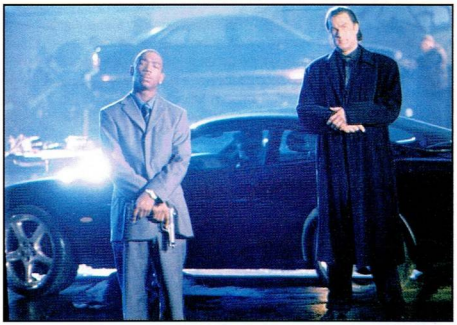
Плачът на слънцето
[Tears Of The Sun]



Нещо като *Блек Хоук*, ама вместо сомалийци, които свалят хеликоптери си имаме Брус Уилис, който сваля Моника Белучи. Всичко това подплатено с кръв, патриотизъм и сценарни малоумия отвъд границите на поносимостта. Сюжетът ни отвежда в Нигерия, където някакви много груби граждански размирици и един кървав преврат принуждават всичко що е бяло и християнско да се изнесе по спешност от страната, за да не мине под ножа. Наш Брус е американски лейтенант, който трябва да евакуира лекарката Моника Белучи, която обаче му казва, че върви в комплект с цяла сурия негри. Брус първо се позовава на началството, което не му разрешавало да взима сега и негри, ама после надзърва в необятното деколте на Моника, размисля и спасява негрите. Ей такива глупости. Към края има една нелоша престрелка из джунглите, ама не стига за два часа висене в салона.

Оценка: 5/10

Мъртъв и половина
[Half Past Dead]



Смътното усещане за нещо като продължение на *Откити рани*, в което прогресивно напълняващият и забравящ айкидото Стивън Сегал се бие с лошите в компанията на актуален рап изпълнител (този път особено противният ми Ja Rule) е заличавано единствено от факта, че през по-голямата част от този филм бившата екшън звезда се опитва да играе руски мафиот на име Саша. Хореографията на екшън сцените на моменти е прилична (особено моментът, в който облечената в кожа бандитка счупи от бой Ja Rule), но сценарият е непростимо тъп дори за филм на Сегал, който пък става все по-противен с всеки следващ филм. *Достатъчно*, дето викаше Дженифър Лопес.

Оценка: 4/10

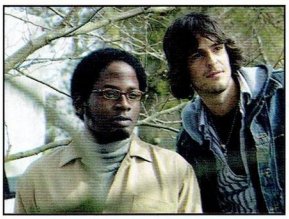
Ченгета без значки
[National Security]



Истеричен негър (Мартин Лоурънс) и депресиран бял (Стив Зан) принципно не могат да се понасят, но обединяват сили, за да хванат един много лош и изрусен малоумник (точно така – Ерик Робъртс). Ако намираш нещо смешно в *Черният рицар* или *Агент XXL* ти желая приятно гледане. Личното ми мнение обаче е, че филмите с Мартин Лоурънс са престъпление срещу човечеството и от НАТО трябва да го бомбардират.

Оценка: 4/10

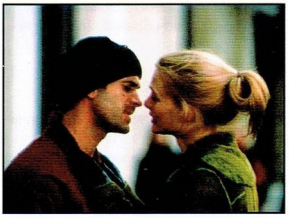
Последен изход 2
[Final Destination 2]



Повече от прилично продължение на един от най-свежите тийн хоръри от последните години. Както и в първата серия сюжетът се върти около пророческо видение, което спасява група хора от грандиозна автомобилна катастрофа, в която принципно им е било писано да измрат. На смъртта това вмешателство в плановете й никак не й допада и тя започва методично да избива оцелелите с подръчни средства. Ако не издребняваш относно сюжета можеш да се забавляваш страхотно и да надаваш насърчителни крясъци при всяко следващо брутално убийство. Началната катастрофа пък е едно от най-великолепно заснетите неща, които съм гледал в киното *изобщо*.

Оценка: 6/10

Убивай ме нежно
[Killing Me Softly]



Надъхан от прилични трейлър влязох в салона, доволен от преспективата да гледам еротичен трилър от старата школа. При това с Хедър Греъм, която ми е легнала на сърце още от *Буги нощи*, когато половин филм се разхожда пред камерата само по ролкови кънки. Факт е че тук сладураната Хедър е свалила дори и кънките, но това – да ти кажа – е единственото видимо достойнство на този престъпно глупав филм. Сюжетът? Греъм по неясни причини се влюбва безпаметно в Ралф Файенс (който прочее цял филм гледа изпод вежди с явната цел да си придаде по-трилърски вид и това очевидно му е толкова трудно, че сценаристът услужливо му е написал само десетина реплики, за да не се разсейва). Двамата (Файенс и Греъм, не Файенс и сценариста, да си имаме уважението) известно време се чукат дето сварят за радост на воайорски настроеният зрител. По някое време обаче еротиката свършва и започва трилърското, защото се оказва, че Файенс всъщност е зъл убиец. Финалът пък е толкова малоумен, че чак боли. Мъка!

Оценка: 4/10

workshop.headoff.com

Гаднярът
[Mean Machine]



Доста добро съчетание между спортна комедия и английски алтернативен екшън (продуцент е Гай Ричи, все пак), даряващ ни с първата главна роля на култовия футболен хулиган Вини Джоунс. Последният влиза в ролята на... ами на култов футболен хулиган, който по стечение на сценарните обстоятелства трябва да превърне шайка разпасани затворници в спретнат футболен тим. В малка, но забележителна роличка на криминален изверг с умения в източните бойни изкуства и неподозирани вратарски таланти се мярка и Джейсън Стетъм.

Заразно зло
[Resident Evil]



Възмутително подценяван шедьовър на комерсиалното екшън-кино, чиято поява на видео най-сетне ти дава възможност да си преглеждаш неколкократно голите сцени с Мила Йовович. Която по настоящем се явява елитен правителствен агент, трепещ зомбита с хладно изражение.

Чужденецът
[Foreigner]

Аман от Стивън Сегал, моля ви се. Два филма с него за един месец (виж кино-секцията) ми идват леко в повече. Това е поредният тъп екшън с негово участие, в който режисьора отчаяно се опитва да имитира братя Уашовски, а самият Сегал очевидно се опитва да имитира Марлон Брандо, защото се освинва все повече.

Всички страхове
[The Sum Of All Fears]



Поредният политически трилър на Том Кланси, разказващ, какво точно би се случило, ако една ядрена бойна глава попадне в неподходящи ръце. Въпреки, че е далеч от класата на великолепната едноименна книга филмът е приятен, динамичен и очарователно евтин на вид. Морган Фрийман и Бен Афлек успяват да задържат зрителското внимание, а финалната ликвидация на терористите на фона на оперна музика направо си струва да се види.

Осмокраки изроди
[Eight Legged Freaks]



Този филм е един от парадоксите на филмовия бизнес. *Осмокраки изроди* е типичен представител на жанра "нискобюджетен хорър с чудовища, предназначен за видео консумация", само дето е високобюджетен, не е хорър и излезе на кино. Става дума за малко миньорско градче, нападнато от гигантски радиоактивни паяци. Визуалните ефекти никак не са лоши, но щеше да е доста по-забавно, ако имеше поне малко кръв.

Астерикс и Обеликс: Мисия Клеопатра
[Asterix Et Obelix: Mission Cleopatre]

Същото като в първата серия, само че с Моника Белучи, вместо с Летисия Каста и без Роберто Бенини. Подходящ основно за фенове на едноименните комикси и много комерсиалното европейско кино.

Падението на Игби
[Igby Goes Down]



Режисьорския дебют на Бър Стиърс (сценарист на *Как да разкараме гаджето си за 10 дни*, който смятам да ти похваля идния месец) е една от най-приятните изненади във видеоафиша този месец. Ако наскоро си се оплаквал, че не си гледал качествен независим филм спри да се оплакваш и марш към видеотеката, за да видиш остроумната и тъжна история на един млад човек, който се опитва да подреди живота си. Кастът включва Сюзан Сарандърн, Бил Пулман, Клеър Дейнс, Джеф Голдблум и Райън Филипей.

Кино загадката:

Първият официално документиран филм на Джаки Чан е Big and Little Wong Tin Bar, заснет през 1960 година и излязал на екран две години по-късно. В него хонконгския екшън-майстор е едва на шест години. Наградите от **Sunny Films** отиват при:

1. **Алеко Пальов** (johny_blaze@abv.bg) печели **джобен часовник на верижка от *Shanghai Knights***
2. **Николай Георгиев** (arokh@mail.bg) печели **несесер на *Return to Neverland***
3. **Стефан Салабачев** (zastefan@yahoo.com) пък печели (горкият, ама това си му се падна) **боксерки на сърчица и розови бикини от *Hot Chick***

Операторът на новия Соларис пък си е самият Стивън Содърбърг, който принципно много обича сам да си държи камерата.

Разконспирирал го е:
aquadark@netissat.bg [аз казах ли да си пишете имената, бре?!], който получава наградата на **Alexandra Films - фланела на National Security.**

Новият въпрос е колко номинации за Оскар има Деният Дей Луис и за кои филми. Първите трима, знаете, ще получат награди от **Sunny Films**. Успех!

Музика
Нови албуми

H.I.M. – *Love Metal*



Когато навремето, през далечната 1995 година необяснимо ми защо смятаният за секссимвол Виле Вало, решил да си сформира група, в която да обедини звучението на **Депеш Моуд** и **Диму Боргиър** и настроението от филмите на Дейвид Линч, нещата са звучали повече от обещаващо. Така се раждат съставът **His Infernal Majesty**, прословутият Heartagram символ с преплетени сърце и пентаграма и терминът, с който самият Виле определя музиката си – Love Metal. Шест години след интересния дебют *Greatest Love Songs Vol.666* от 97-ма, **H.I.M**. поставят въпросния термин за заглавие на новия си диск, сякаш, за да припомнят на феновете си, че при Все пътят, който избъваха напоследък с *Deep Shadows*... у тях е останала и малко жица. И жица наистина има, при това фънкарливо продрана и подхождаща повече на нео-пънкарски бунтарски химн, отколкото на финландските любовни обяснения. В това отношение новият **H.I.M.** е доста интересен. Е, леко е еднообразничък и страда от липса на достатъчно изпъкващи на общия фон хитови песни, но като цяло си е крачка в правилната посока.

The Kovenant – *SETI*

Едно не може да се отрече на любимците ми от **Ковенант** – търпят развитие, младежите. Първият им албум беше първичен до безобразие блек метъл, вторият – театрално разточителен арт блек метъл, третият – уникален по рода си блек метъл с индъстриал уклон, а четвъртият, чието ревю четеш в момента... Е, ами не е блек метъл със сигурност. Вокалистът Псай Кома се опитва да пее чисто, до колкото му се отдава, подпомаган от благозвучния оперен глас на дежурната гост певица Айлийн, Водещите теми в текстовете са силно социални, а музиката е чудесно премерен хаос от плътен хеви саунд и хладна електронна атмосфера. Албумът несъмнено е адски новаторски и експериментален, но необуздаността, сурова енергия на култовата предишна тава *Animatronic* се е загубила нейде из морето от футуристични музикантски експерименти.



Искрено се надявам, че бившите блек изверги от **Ковенант** в параноичното си желание да не се повтарят не се забият в дебрите на попа, подобно на колегите си от **Тиътър Ъв Траджеди** и **Перъдайз Лост**.

Big Soul – *Funky Beats*



Най-приятната изненада за мен в подборката на албумите този месец. Невероятно свежо съчетание от пънкарски идеи, тежки режещи китари, предимно речетативен вокал и малко електронни биитове за привкус. Пичовете очевидно изобщо не се възприемат насериозно, нещо което се вижда още от безвкусно-седемдесетарската обложка на *Funky Beats*. Вокалът има навика да се лигави при всеки удобен случай, колегите му също не си дават особено много зор в свиренето, а текстовете са кой от кой по-малоумни. В крайна сметка всяко парче от албума звучи различно от останалите. Общ е само купонджийският дух. Яко.

Masterplan – *Masterplan*

Най-новата супер група на металния небосвод, събрала грубо уволнените от **Хелоуийн** барабанист Ули Куш и китарист Роланд Грапов, басистът на **Айрън Сейвиър** Йан Екърт и вокалистът на **Арк** Йорн Ланде, наричан скромно в последно време Гласът на рока. Сериозна част от музикалната преса обяви албума за едно от събитията на годината. Мога с чисто сърце да се присъединя към тях с единствената уговорка, че **Masterplan** не е нищо, което не сме чували и преди. Типичният Бърз, мелодичен и безкрайно позитивен в посланията си германски хеви метъл. Издигнат до границите на съвършенството обаче. Приятно куфеене!

Queens Of The Stone Age – *Songs For The Deaf*



Нов албум на едни от най-качествените стожери на алтернативния рок от последните години? Дайте го веднага! Вокалистът, китарист и основен креативен двигател на **Кралиците** е успял да примами в състава си бившия барабанист на **Нирвана** и настоящ на **Фуу Файтърс** Дейв Грол, с което картинката придобива нова доза очарование. Плътен, тежък и алтернативно "разстроен" саунд, разнообразни Вокали на Грол, който на моменти пищи чак в блек гамата, и достатъчно енергия, за да могат *Песните за Глухите* да земестят средногодям ТЕЦ. За мен остава единствено мъката, че съотношението между бързите песни и депресивно бавните такива определено е в полза на вторите, а пък първите са толкова по-добри. Стига страдали, бре пичове. Вижте Кърт до къде я докара...

Snake

workshop.headoff.com

Позитивизъм Vs. Негативизъм

Опус за оптимиста

*Той е ведър и усмихнат. Дори когато не се смее. Мислите му не са забулени от тъмните мъгли на съмнението и видът му е олицетворение на целеустременост*а. Погледът, с който гледа бъдещето, е ясен. Не се страхува от провал, защото не го допуска в мислите си. Препятствията не го отчайват и Вместо да губи време ВъВ вайкане и самосъжаление, той търси решения. Затова когато не успее, спокойно може да заяви, че е дал всичко от себе си. Не се депресира от неуспехите. Ако трябва да мине отново по същия път - пак би го направил, с надеждата, че този път късметът и съдбата ще са на негова страна. И нищо чудно да успее. Ако не случи в едно начинание, Той без да губи време си поставя нови цели. В отношенията си с хората е открит, защото им вярва. Той знае, че някои бика го предали, но е достатъчно силен, за да поеме този удар и достатъчно благороден, за да прости. Но не забравя. Знае истинската си цена и смята, че да лиши някого от приятелството и любовта си е достатъчно наказание. Не затъва В дребнав реваншизъм и не трови живота си с кроежи за отмъщение. Но може да зачеркне имена. На него му пука, защото може да обича и да изпитва състрадание. Той е идеал за самия себе си, защото се опитва да се развива, взимайки и стремейки се към най-доброто от живота и човешката природа.

Той, оптимистът!

Вяра

Постигането на високи резултати изисква поставянето на високи цели.

За това се иска Вяра.

Оптимистът е човек, зареден с вяра; той не сломява Волята си със съмнения, не убива енергията си с прескачащи се една друга Въпросителни. Може да звучи метафизично, но съм забелязал, че позитивното мислене предизвиква случването на хубави неща. Също както и негативизмът сякаш провокира нещастията, за да се развива и укрепва.

Оптимистът би казал, че съдбата на човека се намира В собствените му ръце, песимистът - че В живота Всичко опира до късмета. Ти кое би искал да твърдиш? Песимистите, по правило, са неудачници. В личния живот също. Защото не смеят да се доверяват на себеподобните си, което често ги превръща В завършени егоисти, мрачни и мнителни субекти, които с бъдещо Възхищение упорстВо търсят скрит подтекст ВъВ Всяка дума или събитие и създават дискомфорт с присъствието си. Доверието се отплаща с доверие, поне В по-голямата част от случаите. То стимулира човека насреща да даде максимума от Възможностите си и - ако е достатъчно умен - след Време той оценява този факт. То поражда любоВ и приятелство, желание да не разочароваш този, който ти се е доверил. Означава и свобода. Спокойствие. С доверие се отсяват истинските стойности В живота, истинското приятелство и истинската любоВ. Защото само тези от тях, преминали успешно през теста на доверието, могат да се нарекат истински.

Надежда

Надеждата е живот, а оптимистът - нейният рицар.

Случи се наскоро да гледам по ДискаВъри един репортаж за хора, заболели от СПИН и други считани за неизлечими болести. И да установя, че В мен покълва нямо Възхищение към тези, които са се вкопчили В живота и Вместо да се предадат и потънат В самосъжаление, се опитват да изживеят отпуснатото им време пълноценно, оставяйки следа и пример за подражание. Видях и други - оставили крадецът, нахлул В храма на тялото, да им отмъкне живеца; превърнали се В бреме за близките и самите себе си. Надеждата умира последна и Всеки, който я загуби, Вече е мъртвъ. Още древните са били наясно със силата на позитивното мислене. И до днес шаолинските монаси се лекуват не с илачи, а с медитация и упражнения, противопоставяйки на болестта ума и Волята си, гонейки я от себе си най-напред В съзнанието и мислите си. Многобройни и неизброими са примерите за хора, върнали се В света на живите единствено със силата на Волята си за живот. Отписалата ги традиционна медицина ги определя като феномени.

Но надеждата е и чистач на духа, гаранция за добро духовно здраве. Тя е сила, енергия да преодолеем проекциите на реалните препятствията най-напред В самите себе си, свързващият елемент В бетона на търпението ни. А търпението, както много добре знаем, се Възнаграждава. С успехи!

Търпението В песимиста е ампутирано, упорството - случайно дочута, непозната дума. Единственото търпение, което той си позволява, е поносимостта към жалкото си съществуване, а единственото упорство - В омразата си към света и завистта към успелите.

Любов

Оптимистът е обичан, песимистът - мразещ!

Оптимизмът прави човек да изглежда уверен и силен. Увереността и силата са сред най-импониращите на жените характеристики на мъжествеността. Независимо от широко прокламираната В последните десетилетия тенденция към еманципация, жените все още са нежните половинки, нуждаещи се от закрилящата мъжка сила. Смятам, че това статукво ще се запази, поне докато еволюцията не промени нещо В генетичния ни код, но дотогава има да изтече още много Вода, така че можем да го приемем за константа.

Оптимистът е безоблачният тип, който забравя делника В мига, В който кракът му стъпи на купона, той е душата на компанията, средоточие на женските трепети и фантазии за романтични свещи, розови листенца по пода, полупразна бутилка шампанско до къпата с ягоди и унасящия шум на душа от банята В съседство, под чийто хладни струи едно мъжко тяло се зарежда с енергия за следващия рунд. Да, точно така - оптимистите са тези, които загатват романтичност и енергия, именно поради факта, че са съхранили Вярата си и позитивната си Визия за живота, от който искат да опитат най-доброто. Те са щедрите - В буквалния и преносен смисъл - мъже, които няма да пресмятат на дребно Времето, чувствата и парите си. В крайна сметка - мъже, които карат жените да ги обичат.

Оптимизъм и сътворение

Нека преди да продължа Внеса едно необходимо пояснение. Говорейки за оптимизъм, позитивно мислене и оптимисти, автоматично изключвам Всички онези заблудени души, при които оптимизмът изцяло запълва оразненото от качествено съдържание черепно пространство. Тук за така наречените "непоправими оптимисти", В които мозъчния Вакуум може да свие слънцето до размерите на глава на карфица, просто не става и дума.

Така. Понякога си мисля, че оптимизмът до голяма степен е усилие. В самата си същност той е свързан В енергични действия. Макар да съм непоправим атеист, ще си позволя да цитирам една богословска сентенция: "Помогни си сам, за да ти помогне и Господ". За мен оптимизмът значи труд, песимизмът - мързел. Точно както оптимизмът е съграждане, а песимизмът - разруха.

Историята пази В аналите си спомени както за Велики съзидатели, така и за космополитни разрушители. Цинизмът В ситуацията е, че белезите на разрушението В исторически план са доста по-онагледени. Още по-цинично е, че, за да съществува изобщо, разрушението трябва да стъпи на нещо - нещо Вече сътворено.

Като Ин и Ян песимизмът и оптимизмът се Вплитат В ежедневието ни. Двете страни на монетата, която Всеки ден сами изсичаме, оформяйки профилите, които В крайна сметка се сливат, за да оформят цялостния ни облик.

Тук идва и съществения Въпрос: каква ще бъде номиналната й стойност за тези, В чиито ръце я полагаме, а и за нас самите?

Помисли за това.

Freeman

Химн за силата на негативното мислене

Есенца четем, а? Социалничка? Или просто хвърляме по един поглед на заглавийката, за да видим за какво сме си дали петте лева този път? Е, да смятам ли, че мога да разчитам на шибаното ти внимание за десетина минути? Знам, че страницата е без картинки, но вярвам, че някак ще издържиш до края ѝ, за да чуеш какво имам да ти кажа. Какво?! И с каква идеална цел да се държа учтиво точно с теб, анонимния читател. Просто не ми казвай, че не си взел това списание със себе си в клозета, за да си имаш занимавка по време на утринната дефекация. Да не мислиш, че това е учтиво?! Но не се притеснявай. На мен не ми пука. Фактът, че двамата с теб в момента стоим от двете страни на един и същи лист не означава, че ми се налага да те харесвам, капиш? Мога да ти кажа точно на кое ми дреме относно твоето мнение, относно това дали ме величаеш или ме мразиш, ама началството каза да се ограничавам в цинизмите. Така и не ми стана ясно защо. При положение, че всички ние живеем в една огромна, хилядолетна пъдня, оплела животите ни във вмирисаните си на лайна пипала. Гадно ли ти звучи? Крайно време е да примеш истината, в целия и болезнено остър блясък - ***Животът е кучка, а ти си импотентен педераст, който не може да я задоволи****. И тя те мрази заради това.*

Предателство

Забивали ли са ти нож в гърба? А колко точно от хората, положили нежно между плешките ти острата стомана си наричал свои предатели допреди виолентността? Примири се. Хората край теб.искат гаджето ти, парите ти, избелялата ти тениска на Туул, оценките ти от изпитите, изгледа от балкона ти, цвета на очите ти, новият ти двадесет и един инчов монитор, колекцията ти от дискове. Хората завиждат, тайно или явно. Същите онези хора, с които пиете биричка и се тупате по раменете, имат желания, които могат да бъдат удовлетворени само през трупа ти, фигуративно казано.

И в момента, в който намерят вратичка в писаните и неписаните закони, в момента, в който сключат сделка със съвестта си или със закона, твоят гръб ще се окаже откъм острата страна на ножа.

Верността на приятелите се определя единствено от размера на сумата, срещу която биха те предали. Сто лева? Двеста? Милион? Милиард? Политически пост? Красива жена? Безсмъртие? Световен мир? Храна за децата в Сомалия? Всеки си има цена. Всеки си има нещо, което да му е по-важно от теб.

Човекът е вълк единак по природа и глутницата на обществото му е натрапена против волята. Не го забравяй. И се моли да имаш приятели, които биха те предали за нещо повече от хиляда лева или една вагина. За тях поне си що-годе стойностен, явно.

Омраза

Каква любов, по дяволите? Прочети пак горната графа и ми кажи дали според теб фактът, че първичните ви полови белези с някой се напасват, би променил положението особено много. Виж, омразата е друго нещо. Омразата, истинската омраза няма да те изостави, да ти писне или да се превърне в рутина. Омразата ще остане с теб, ще насочва действията ти, ще концентрира вниманието ти, ще изостря сетивата ти, ще запалва огъня на адреналина в кръвта ти и ще сковава погледа ти в лед. И ще го прави поне докато човекът, когото ненавиждаш, не се разпадне на кървави късове в краката ти, които тихо приляскват срещайки земята под акомпанимента на нежно мъркащата ти бензинова резачка. Прочее най-рентабилно е да мразиш целия свят, всичко и всички и - освен ако нямаш достъп до онова приятно червено ядрено копченце - омразата ще те подържа във форма чак до дълбоки старини, просто защото нямаш физическата възможност да накълцаш света с бензинова резачка в името на исконното си отмъщение. Омразата не изяждала отвътре ли? Ами мрази и себе си, дявол да те вземе и ще бъдеш щастлив, че ти е гадно.

Разрушение

Бъди падащият камък в един свят от стъкло. Както неведнъж съм казвал, най-сигурният начин да останеш в историята е да впиеш нокти в плътта на настоящето, за да може в бъдещето да останат дълбоки белези. Агресията е енергията, която винаги е движила човечеството напред. Нима искаш да останеш на място и да бъдеш пregазен от развилнелите се варварски армии на прогреса, докато кротичко приклекнал редиш тухлички, строейки нещо за благото на ближните си? Пък и ако не оставиш нищо освен руини на тази шибана земя, ще можеш някой ден да се пренесеш в отвъдното спокоен, че никой никога няма да сере в сянката на красивата крайпътна чешма, в чието изграждане си вложил десет години от живота си. Да не говорим, че единственият начин наистина да откриеш себе си, е първо да разрушиш всички условности, в които обществото е оковало крехкото ти Аз: религия, морал, етика, установени начини на мислене, редовно актуализирани понятия за цивилизованост… Наистина ли смяташ да си останеш една сгърчена купчина условности, вместо да разкъсаш оковите и да се възправиш срещу света с цялата сила на освободеното си съзнание?

Песимизъм

Няма никакво шибано значение дали смяташ, че бутилката е наполовина пълна или наполовина празна. Важното е, че бутилката ще свърши и скоро ще бъде просто поредният амбалажен отпадък в бунището на живота. Да вярваш в хепи енда е наивно при положение, че краят на собствената ти приказка е ясно определен и приключва с дразнещата невъзможност да видиш корените на маргаритките, защото ще ти пречи една няколкосантиметрова чамова дъска. Най-големият бонус, на който можеш да разчиташ, ако си бил особено стойностен пич, е някой и друг опечален приятел или роднина. А дори и преди ласката на хладния гроб да сложи край на мечтите ти, шансът те да се изпълнят е доста незначителен в сравнение с този да продължиш да го духаш. Не отхвърлям възможността да си някое противно късметлийско копеленце, което редовно да вади карето аса от колодата на живота, но дори и в този случай една гозичка песимизъм в мирогледа ти би била крайно полезна. Защото в момента, в който Фортуна ти обърне гръб, ударът може и да те убие, ако си неподготвен. Прочее виж и по-долу.

Липса на очаквания

Мисли прагматично. На кой подарък би се зарадвал повече - на този, за който си мрънкал дълго време, изнервяйки всичките си налични познати с настойчивостта на желанието си или на този, който получаваш напълно изненадващо и без какъвто и да е повод. Спри да крещиш в лицето на живота, че искаш гадже с манекенски дарби, айнщайнов интелект и министерска заплата и - вариант едно - няма да си чак толкова вкиснат, когато след четиридесетина години установиш, че все още разнасяш каси с бира на борсата и чукаш нещо поразително наподобяващо на добре окосмен тиранозавър или - вариант две - ако поради някаква шестично-тотова случайност станеш шеф на рекламна агенция и имаш харем от манекенки/ни ще можеш искрено да се зарадваш на късмета си, вместо да махнеш небрежно с ръка в смисъл на: "ми то си беше неизбежно да ми се случи нещо хубаво."

Snake

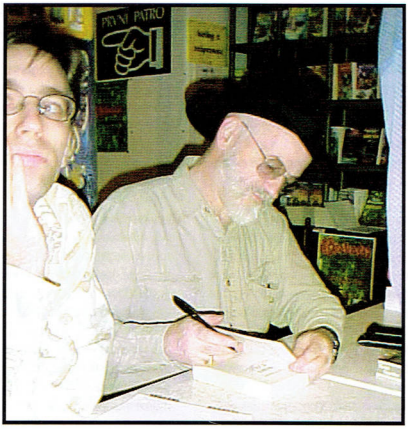
Тери Пратчет

Има писатели, които пишат добре. Има писатели, които Ви разсмиват като ги четете. Има писатели, които пишат философски и Ви карат да се замислите върху смисъла на живота. Има и един 54-годишен плешивец с черна шапка с широка периферия, който накара милиони хора да полудеят по книгите му. Тери Пратчет е всичко гореизброено, че и нещо отгоре.

Пратчет, създателят на жанра "пародия на фентъзи", е най-продаваният британски фантаст към днешна дата (макар "фантаст" да е малко условна категория, но как да класифицираш Пратчет, за бога?).

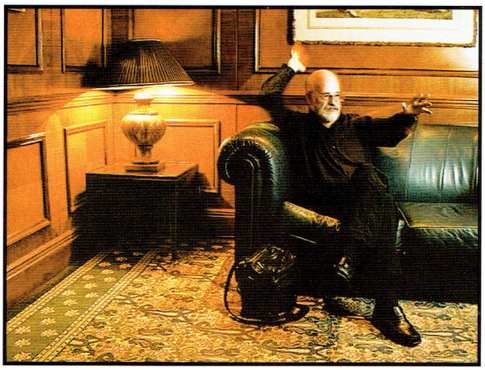
Пратчет е продал около 30 милиона книги (благодарение най-вече на поредицата за "Света на Диска"), преведени на 28 езика. Около 1% от всички издадени във Великобритания книги всяка година са негови. Той е и единственият автор, едновременно оглавявал класациите за най-добър писател за възрастни и за деца.

Но какво са сухите факти? Невъзможно е да опишеш Пратчет на някой, който не се е сблъсквал с изключителния му стил на писане и специфичен хумор. Книгите му просто трябва да се изпитат. Всяка една от (почти) 30-те истории в Света на Диска ще Ви накара да се превивате от смях и в същото време да потъвате в дълбок размисъл за нещата от живота.



Discworld е изкривено огледало на всяко от "великите" фентъзита, които сте чели (разбирайте Джордан, Гудкайнд, Мартин и подобни). Пратчетовите герои са иронично и саркастично нарисуваните образи на "велики" герои от други книги. Например пратчетовият вариант на Конан е 80-годишният, беззъб и леко глух, но кръвожаден варварин Коен.

Тери Пратчет е роден на 28 април 1948 година в градчето Бийкънсфилд, Великобритания. Главният му прозорец към света, както самият той се изразява, била единствено местната библиотека, която той посещавал повече от редовно. Първият разказ на Тери "*The Hades Business*" е публикуван през 1961 в училищно списание, а се появява в комерсиално списание две години по-късно. През 1965 решава да напусне училище, защото смята че няма никаква полза от него и се насочва към журналистическа кариера. При едно от интервютата, които Тери прави за местния вестник *Bucks Free Press*, той се среща с Питър ван Дюрен, партньор на бъдещия издател на Пратчет Колин Смайт. Тери предлага на ван Дюрен да хвърли едно око на една книга, която бил написал през свободното си време. Смайт и Дюрен били омагьосани от *Килимените Хора* и така книгата се появила на пазара през 1971 с премиера в голям магазин за килими. За кратко време всички бройки били разграбени, а Тери Пратчет създал "ново измерене на фантазията" (*The Irish Times*). През 1968 година Пратчет се жени за приятелката си Лин, с която е и до днес. Няколко години по-късно му се ражда дъщеричка – Рианна. След *Килимените Хора* следват още два фантастични романа през 1976 и 1981. Тери Пратчет все още пише само за удоволствие и не смята да се издържа с това. През 1983 се слага началото на популярната и у нас поредица от "Истории от Света на Диска", като излиза първата книга от поредицата – *Цветът на Магията*. Първоначално книгата не се продава толкова добре, но след като бива буквално прочетена по радиото в предаването *Woman's Hour*, продажбите скачат главоломно и Пратчет получава предложение за още две книги от Света на Диска от голямото издателство *Corgi*. След третата книга от света на диска Пратчет сменя отново издателя си с огромния тогава (а и сега) разпространител *Gollancz* като подписва договор за още шест книги. През 1987, годината когато Пратчет подписва въпросния контракт, той спира да пише само в свободното си време, напуска работа и спира да се тревожи за пари до края на, слава Богу, все още щастливо течащия си – живот. 16 години и над 45 най-различни издания със запазената марка DISCWORLD, историите от Света на Диска са поставяни като пиеси из цяла Европа а Тери Пратчет е един от най-успелите писатели в света.



Пилата

Аз бях предполагам.
Или поне дяволски приличаше на мен.
Всичко с изключение на моралните устои.
Дали наистина бих бил *аз*, ако ги нямаше моралните ми устои?
Всъщност какво точно представляват тези морални устои? Черупката, която ме ограничава и обезличава, превръщащайки ме в поредната малка костенурка, заела отреденото й място в огромната костенурчена колония, разстлала се на няколко континента или онази невероятно важна съставка, прибавяща Сапиенс-а към Хомото?

Това беше денят, когато пуснах Ада в себе си. Предполагам, че той щеше да си влезе така или иначе, щом като веднъж беше решил да го стори, та затова реших да го пусна доброволно. Дали трябва да се чувствам гузен от този факт? Да се самобичувам задето не съм се опитал да се противопоставя на злото. Надали. Най-малкото, защото аз никъде не го видях това зло, дето спекулират с него под път и над път. Нямаше демони с искрящи червени очи, закривени рога и олигавени челюсти, които да разкъсват телата на девици край огромен огън. Ако бях видял нещо подобно сигурно наистина щях да се възпротивя. Но нямаше нищо такова. Адът беше просто една пила. Средно голяма и сравнително неупотребявана с удобна гумена дръжка. Поех я нежно в ръката си и тогава видях решетките. И защо се очаква да се чувствам виновен? Защото прерязах решетките с пилата? А вие какво бихте направили с пила и решетки?

Стъпките ми отекваха глухо по плочките на тротоара. Звукът се променяше на неравни интервали, когато обувките ми срещнеха метален капак на канализацията. Единствено разнообразие в монотонния шум. Безкрайните редици от бетонни шестоъгълници се нижеха пред очите ми в спускащия се здрач. Мъглата заплиташе бледите си пипала в клоните на храстите, разделящи улицата от пешеходната зона и образуваше странни фигури сред мъртвата, изсъхнала дървесна плът. Някакво куче се затича край мен, размахвайки щастливо опашка и опитвайки се, по някаква неизвестна ми причина, да завре влажната си, мръсна муцуна в полите на шлифера ми. Спрях се на място и го изгледах. Животното се отдръпна една крачка назад. Опашката му се вееше значително по-неуверено. Протегнах облечената си в ръкавица длан към него, мърморейки с успокоителен тон обичайните глупости, които бях чувал да произнасят хората в подобни ситуации.
–Пути, на мама сладичкото кученце!
Точно такива. Викът дойде от другата страна на улицата. Пупи, защото мършавият помияр пред мен очевидно се казваше така, наостри проскубаните си уши, включи двигателя, въртящ опашката му, на по-висока предавка и се шмугна между храстите. На отсрещния тротоар се виждаше тъмният силует на жената, представила се като мама.
Наведох глава на една страна, загледан в отдалечаващата се задница на кучето.
Колата се вторна в пряката сред режещият звук от свистене на гуми. Какафонията бе допълнително подсилена от нервното пищене на клаксона, стреснатото квичене на кучето и викът на мама. Ударът беше изненадващо силен. Простъргващият протест на огънатия метал срещна пращенето на костите и звука от раздиращ се плът. Мъглата се отдръпна леко, за да пропусне воя на кучето. Спирачките на автомобила бяха приведени в действие, но спирането на няколко тонната маса не беше нещо, което можеше да стане от веднъж. Животното се влачи поне десетина метра, заклещено под предната броня без да спира да квичи. Мога да се закълна, че чувах, как вътрешностите му се размотават по платното с тихо плякане.
Прескочих храстите и се насочих към мястото, където колата най-сетне беше успяла да спре. Видях, че мама тича от другата страна крещейки нещо. Кучето започна да се влачи към нея с помощта на това, което бе останало от лапите му, оставяйки след себе си кървава диря, в която се забелязваха туфи козина и късове месо. Шофьорът на колата изскочи с цветиста псувня на уста и отиде да огледа пораженията по бронята си. Мама плачеше с глас. Кучето беше спряло да квичи и издаваше някакви нечленоразделни гърлени звуци, докато се давеше в кръвта си.

–Защо се усмихваш?
–Приятно ми е. Чувствам се... в хармония със себе си. Предполагам, че това е думата. Хармония.
–Защо? Стана нещо лошо.
–Да.
–Заради това ли се чувстваш добре? Заради смъртта на кучето?
–Предполагам...
–Искаше ти се то да умре, нали? Беше отвратително животно. Опитваше се да си заври олигавената муцуна в дрехите ти.
–Да.
–Защо тогава не го уби ти, а остави всичко на случайността?
–Аз се опитах. Исках да...
–Опитваше се да го примамиш, за да го изриташ. Така щеше просто да го нараниш леко.
–Сигурно.
–Нали вчера си купи пистолет за самозащита. Защо не го застреля, вместо да го риташ и да си цапаш обувките?
–Но това не е...
–Не е какво?

–Убиец! – задавеният вик на мамчето отекна сред високите сгради. Главата на вече мъртвото куче лежеше в скута й. Беше около четиридесет годишна, пълна жена, облечена в развлечено кафяво палто, под което се подаваха краищата на ярко розова рокля.
–Кажи го още веднъж и ще те размажа на асвалта до шибаното животно, ей! – Изръмжа шофьорът, мъж с вид на гладко обръснат и облечена по последната мода сравнително човекоподобна маймуна. – Виж ми колата, бе. Виж ми бронята дееба и у мръсното животно, дееба. Двеста се поне това, като сложим и боята.
–Убиец – повтори жената, с пресипнал, отчаян глас.
–Да – обадих се, пристъпвайки още една крачка напред. И двамата не ме бяха забелязвали до този момент. – Да, убиец.
–Къв си ти, бе?! – изръмжа горилата извръщайки се рязко към мен – Като да се ебаваш нещо май с мене?
Усмихнах се.
–Може да се каже.
Пресегнах се към пилата, впил поглед в решетките с решително изражение.
Пъхнах ръка под шлифера си и обвих пръсти около дръжката на пистолета си. Леденият метал се сля с топлата ми потна длан.
Зъбчетата на сечивото се врязаха в първата стоманена пръчка с тихо скърцане.
Очите на мъжа-горила се разшириха от ужас, агресивното изражение на лицето му се стече, подобно на козметична маска, размекната от слънчевите лъчи. Освободих предпазителя.
Стърженето се усилваше прогресивно с всяко следващо движение на ръката ми.
Показалецът на дясната ми ръка се сви, водейки спуска със себе си. Освободеното парче олово се стрелна напред. Куршумът се заби малко под лявото око на мъжа, оставяйки върху скулата му спретнатата тъмна дупчица. Задната част на главата му експлодира части от секундата по-късно. Парченца кост, мозък и плът полетяха заедно освободени от затвора на тялото. Свободни.
Първата пръчка се счупи в ръцете ми. Изсмях се диво.
Изсмях се диво, докато огромното тяло на шофьора се строполяваше в краката ми. Ръката ми леко трепереше.
Втората стоманена пръчка подаде. Удвоих усилията си.
Мамичка клечеше, прегърнала трупа на мъртвото куче и ме гледаше тъпо. В погледа й нямаше страх. Нещата явно й се струваха твърде объркани и нереални, за да може камбанката на паниката да зазвъни. Само сълзите, които допреди малко се лееха от очите й бяха пресъхнали. Пристъпих крачка към нея.
Третата пръчка вече се клатеше застрашително.
–Кучето ме дразнеше – отбелязах тихо – Пупи.
Вдигнах пистолета към лицето й. Острият мерник сочеше челото между два кичура изрусена коса. Продължаваше да ме гледа тъпо. Не разбираше. Изместих ръката си леко надолу и вдясно и натиснах спусъка. В палтото й, от дясно на гърдите, разцъфна дупка, от която след миг колебливо се проточи кървава струйка. Жената изпищя и изтръгна кучето. Свлече се на колене, а трепереще й пръсти се сключиха над раната.
Четвъртата пръчка. Вече ясно виждах зеленине, огряни от мекото пролетно сълнце ливади, простиращи се отвъд безлично сиви, грапави стени на килията ми.
–Наистина ме дразнеше. Искаше да ми изцапа дрехите.
Жената безпомощно протегна към мен окървавената си длан, обърната с шепата нагоре сякаш очакваше милостиня. Пълтта в основата на шията й експлодира. Яркочервен фонтан ознаменува разкъсването на съдната й артерия. В изцъклените й очи най-сетне се четеше неподправен ужас. Усмихнах се доволно и върнах мерника си между двата руси кичура. Куршумът се изплъзна от невъзможно черния мрак на дулото, завъртя се във въздуха и се стрелна към плячката си.
Последната пръчка. Избих я навън със силен удар.
Главата й се изметна назад под невъзможен ъгъл и след кратко колебание гравитацията придърпа тялото на мамичка и почти нежно го положи до разкъсания кучешки труп. Мъглата нежно ги зави с белия си юрган.
Погледнах пистолета в ръката си. Усмивката не слизаше от лицето ми. Отчаяно се мъчех да си спомня колко точно струваше железарията. Ясно си спомнях, че таксата за курсовете и изкарването на разрешително ми излязоха към сто и петдесет. Не че имеше особено значение.
Приведох се, за да не си ударя главата и прекрачих през освободения от решетките прозорец. Преди да прехвърля и другия си крак се обърнах назад и пуснах вече ненужната ми пила.
Пистолетът силно издрънча, когато срещна асфалта.
Прекрачих отвъд
и с отмерена крачка поех
нанякъде
потъвайки в мъглата
свободен.

Александър *Snake* Бакалов

Той бил бедна душица - имал само едни гащи на гърба си.

Вие се смеете и аз се смея, но утре ще си разменим ролите!

При капитализма човек експлоатира човека, а при социализма е обратното. (учител по обществознание)

Номер осми ми дава жежко желязо да си изгорим рацете! (Забележка в книжката от учител по трудово обучение)

След третия месец абортите са свързани с редица усложнения - тогава плодът е вече жив. (учебник по акушерство)

Извънматочна бременност означава развитие на плода извън матката. (пак там)

Нашите лекции нямат за цел да ви готвят за психиатрията... (лекция по психиатрия)

На изчезване е бесът в островните държави (Англия, Дания)... (Учебник по епидемиология)

Борбата срещу изкуственото хранене трябва да се пренесе към преодоляване на модното увлечение да се "пази линия" сред майките, чрез ... даване на личен пример, и др. (Учебник по социална хигиена)

Столът трябва да се нагажда към естествените извивки на гръбначния мозък (Учебник по хигиена)

Токсико-иритативните бронхити се срещат главно при хлебарки, текстилци и дърводелци... (Учебник по хигиена)

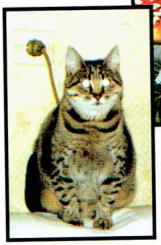
Целта на къпането е чрез изтривалка, сапун и вода да се смъкнат нечистотиите от тялото... (Учебник по хигиена) (мерси, че ни осведомяват!)



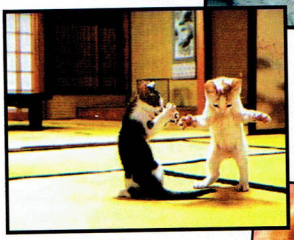


















Заслугата ... принадлежи на Громашевский, който предизвиква експериментално инфекции у хора, а покъсно и у животни... (Учебник по инфекциозни болести)

Какво само прескачате от круша на круша?

Стига сте се замеряли с домати (На бригада за бране на ябълки)

Тази ябълка е първо качество... дори второ! (пак там)

Димитре, от пет минути те гледам - половин час нищо не си написал! (В час)

Ти, Плювай дъвката да я не плювам аз!

Последните два чина да излизат моментално, утре да си доведат и родителите!

Не съм казал, но ще повторя...

Ето на тази картина ще видите как Исус Христос ще се приближи към еврейския народ, който няма да го изчака

- Говорихме ли за Майстора миналата година?

- НЕ (целият клас)

- Ами сега ще го довършим, човека...

В българската възрожденска къща е имало три вида стаи - големи, малки и двор.

- Колко минути остават до края на часа колеги - да или не ?!?

- Стойността на тази константа не е константа...

- Тази новата формула тука, изобщо не е нова формула, а е оная старата формула...

Писмо на броя

Здравейте
София, площад Славейков, май 1998г. Пред поглега ми попада списание с диск "games WorkShop". Така започна моята среща с вашия екип. Оттогава имам всичките ви броеве с диск. За тези 5 години вие не престанахте да се развивате и да се борите с различни трудности. Много хора се смениха, но най-важното е, че запазихте духа на "работилницата". Затова и феновете ви обичат и ще застанат зад вас и в най-трудните ви моменти. Честит юбилей.
May The Force be Whith You
Lord Darth Vader

Привет,
Ти си единственият, който се сети за това, че навършваме 5 години човече. Благодарим за което!
Freeman

Ко стаа ПИЧове (б.р. - да не се чете "педерас и чикидижия),
Тук нашата бригада от Варна решихме да ви драснем едно писъмце набързо...
Интро:
Еминем се прибра в апартамента си след поредния уморителен ден. Той отвори вратата и поздравява му задушевна амтосфера го обля отведнъж. Ключалките на вратата щракнаха в ритъма на "Rabbit Run". Той се обтегна на големия си диван и включи телевизора (телевизор трудно казано, по-скоро кутия, която излъчва GIF-ове). Вече не го интересуваше нищо, даже и
ударите на комшията отгоре (Dr.Dre). Дотолкова беше отегчен, че беше забравил за поредния скучен ден в съда и поредното дело на майка му срещу него...
Както и да е, така би изглеждало според нас интрото на играта "Eminem World" (уо, уо :) А сега няколко въпроса:
1. Има ли програма, която да отделя вокалите от музиката в песните?
2. Кога ще се появи GeForce FX и у нас?
3. Кво става с Erexis :)?
4. Кога ще преминете на DVD дискове?
5. Кви са тия истории с Матрицата (залите)?
И старецът затвори очи...
Въпрос: Г-н премиер, ще подадете ли оставка? (въпрос към Симеон II)
Отговор: От мен се иска единствено, което е широко познато, да се изпълняват онези задължения със служебна цел, стига да не са в тяжест на обществения хоризонт и човешкото съзнание. Тези въпроси, които обичате да преекспонирате в един по-широк или по-тесен план, и не мисля, че това е нетипично, а още повече пък прецедент...
That's all folks...
Lazar

Все същото копеле (да се чете пич)
Правим най-доброто списание за компютърни игри в България.
1. Без интро преминавам направо към отговорите:
2. Има, ама не я знам коя е.
3. Вече се появиха първите – чети хардуерната секция
4. Ех, де да ставаше. Лежи си и хваща тен на френската ревиера, доколкото ми е известно. Предполагам на тия около нея обаче им става. За сметка на това в екипа има други хубави момичета, които също пишат хубави статии.
5. Както казва нашият всеобщ идол, когото така любезно си цитирал в края на писмото си, в редките случаи, когато се опитва да каже нещо, не казвайки нищо: "Когато му дойде времето!"
Ми затвориха ги. Те сега пак отварят.
Истината е в Linux, приятелю
Хайде, със здраве.
Freeman

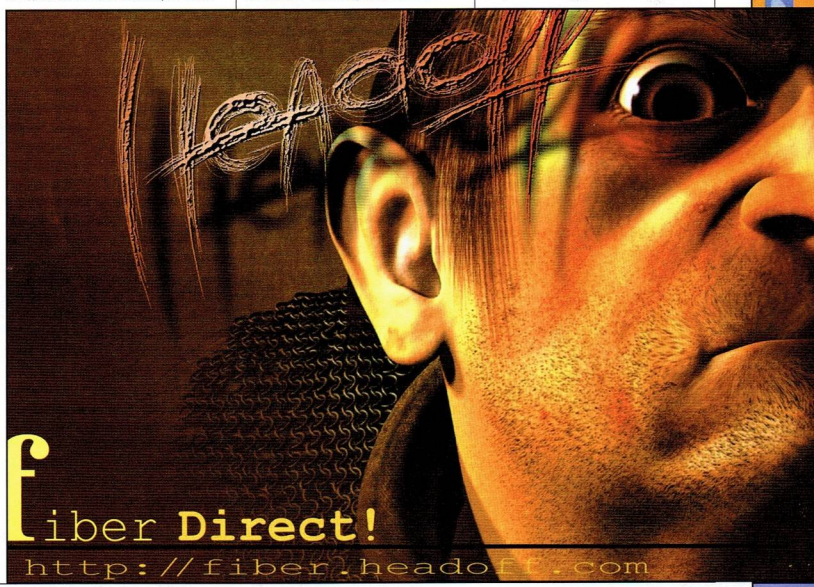
За Freeman
С извинение, уважам желанието ти да пишеш за онлайн игри, но определено си личи, че не им разбираш и не ти се занимава. Толкова малко инфо сте постинали за тази ВЕЛИКА игра, че направо ви се чудя. Има тонове информация, която си пропуснал не може така. Измийте
срама в следващя брой и напишете поне 6 страници. Между другото, смятам да се друсна 100 лв. за играта, да невероятно - аз дето си купувам само пиратки, но тва е единствено с подмолна цел ;). Както и да е, ако ще пишете или пишете кат хората или дайте на някой светстен писач, за тебе кат гледам – май само екшъните. Нищо лично. Иначе списанизето къса гъз и ставате все по добри, препоръчвам да представяте все толкоз хубави игри. Айде да сте живи здрави и
корави, па кат се видим ше ударим по едно.

За... (не ти знам името)
Хубаво е, че уважаваш...
Freeman

Lock-tar, велики тролове!
Първо - искам да ви благодаря, че ви има. Фен сам ви от оня брой, на които на корицата е Разиел от Соул Ривър 2. Та аз още оттогава се канех да ви пиша ама бях 7-ми клас и учех, за да вляза в английската в моя роден град - Пловдив. Ся съм 8-ми клас и уча яко Немски (даже да ви кажа под секрет всяко съществително име в тва писмо се вружам да го пренапиша щото все го правя с главна буква). Та искам да ви кажа, че моят клас сигурно е един от най-геймърските в България: 3/4 от момчетата сме сериозно зарибени по WarCraft (даже има един дето е десети в Европа на рандом тийм) и вече смятаме, че за под 3-4 часа няма смисал да ходим да играем, а ходим да играем доста често... мани тва, ами покрай нас и горе-долу 1/3 от момичетата и те играят WarCraft. Останалата част от класа чатят или играят нещо друго.
... и целия 8-ми Г клас, кошмара на всички учители в ЕГ "Пловдив", сме ви верни фенове.
Много на кефите! Представете си следната картинка:
Зима, минусови температури, 8-ми Г са взели поредния GW и се хилят истерично на теста за Ун-дедо Коледа. Мухахахаха...
Или следното:
Час по немски, правим глупаво упражнение, никой не внимава, и чувам глас: "Димитре, отговори на въпроса!", аз примигвам "невинно" и и казвам: "Може ли да повторите въпроса?" Тогава тя започва да ми се кара, че ако не внимавам... дрън-дрън, а аз обещавам, че няма повече,
а под чина си, гледам гледам как "футболистите се почесват, помирисват и т.н. по разни места".
Ми май е тва, много съм щастлив, че ви писах щото се канех още отпреди 15-тина броя да свърша тая работа, ама...
Чао и се надявам това да не е последното ми писмо
П.С.: Знаете ли, че Димму Боргир много добре се съвместяват с WarCraft? :-)

Я, какво си имаме тук?
Едно филибе-тепе!
С радост установявам, че не-писането до Gamers' Workshop дава такива плодотворни резултати. Значи – казвам го и на останалите, които ще прочетат този отговор – ако искате да ви приемат в някое училище се абонирайте за списанието и НЕ НИ ПИШЕТЕ! Тва е! Успехът е гарантиран – за вас, и за нас. Много ми хареса мисълта за 70-80 хиляди бройки тираж (минимум). Освен тва бих ти бил благодарен да осведомиш всеки твой познат, че писането до нас е като еликсир за щастие. За 5 години така и не успяхме да направим лев, но мисля, че, благодарение на теб, краят на грижите ни е ей го на къде е.
Много поздрави на целия 8-ми "Г" от ЕГ Пловдив, особено на 1-та трета от момичетата (поработвайте бързо, ей).
Freeman

Привет от Варна !
Как е времето в София, как е списанието?
Винаги, когато съм прочитал страничките с писмата ни (на читателите), съм мислел и аз да ви пиша, въпреки че последният път когато бяхте отпечатали мое писмо хич не ми хареса реплая му и друго мислех да направя... Както и да е, преодолях обидата, та започнах да ви харесвам дори още повече, особено след като пуснахте 2 диска, ауууу! Умрях от кеф! Преди известно време прочетох читателската страничка за писма на едно друго списание, където някой беше се възпротивил, че даденото списание пишело само за 3D програми, а в реплая му редактора беше се оправдал, като беше нарочил геймърските списания, че пишат само за 3D екшъни, шутъри и др. ...съкъсах списанието... мислех да му пратя някой от вашите броеве, но нито един не можах да откъсна от сърцето си, чесно ви казвам, вие наистина сте нещо много повече от просто геймърско списание... Всичките тези нови рубрики и информация... Абе пичове супер сте, THANX за целия този труд !



П.П.: Защо не разпространявате Linux сериите, подобно на PCmania и Headoff? Както и програмки за тях ...много хора предпочитат Linux вместо Windows....
П.П.П.: Що не пуснете някой плакат-календар (примерно в началото или края на годината)?

Чао Bachkov

Здрасти, Бачков!
Хубаво е човек да е достатъчно над нещата, за да не позволява на пристрастията си да влияят на обективната оценка. Както е и хубаво все пак пристрастията да намират реален израз, за да поласкаят (в добрия смисъл) обекта им. В това писмо доказа, че можеш и двете.
Идеята за плакат-календар ни е хрумвала, разбира се, но така и не я осъществихме, добре, че напомняш. За всеки случай драсни едно писмо към края на годината, за да не се отнесем пак ;-).
Колкото до Линукс пакетите... not enough minerals, my friend.

Freeman

Слушам си сега значи "Спайс гърлс"...
И се чудя как да започна това писмо, облян от вдъхновение под въздействието на тяхната покъртителна поезия... Значи хората по чужбината започват със "Здравей мило списание". Ми здрасти. Аз съм геймър. И като всеки запален геймър си имам собствен клан. Може да сте ни чували - ние сме "Миролюбивите кришнари дето ходят да танцуват по летищата за един по-добър свят без ядрени оръжия и Лили Иванова". Много сме известни, направо пориме гъз по турнирите. Имаме една култова стратегия за печелене - Бай Асен като си дигне шалварите и... Айде, дотука с конкуренцията. Направо, как да кажа... ги издухваме.
Требе да ми се признае, че ми личи... Че ви пиша за първи път. Тъй де - нема много заврънкулки по речта, нема екстри, нема приятелски изрази. Пък и леко хаос цари... 'Ма нали знаете - "Човек се еб... ъъъ... учи, докато не умре". Мъдър ще да е бил тоз, дето го е казал. Мислител е бил, така да се каже. Аз да ви споделя нещо много лично - много обичам да мисля. Щото, дето вика мама, човек обича да прави нещата дето ги не може. На вас много хора ви казват много неща. Аз пък няма нищо да ви казвам, щото и без туй имате с многу препурьки и съвети да се справяте... Тя и вашта не е лесна. И все пак... Не мога да се сдържа. Само няколко въпросчета. И две-три препоръки. И... огънче имате ли? Да? Супер сте. А цигара кой ще ми даде? Моите силно екзистенциални въпроси и многопластови, общочовешки препоръки са изложени по-долу.
Вярвате ли в Дядо Коледа?
А във Феята на зъбчетата? (Много мила женица между другото, оназ ефирна рокличка много й отива).
Есмералда ще се ожени ли за Хуан Карлос Мария Перейра Джон Арчибалд Паундчестър Фруфру Трети?
Какво стана с Гробаря и Скалата? (Мои стари любимци още от детски времена.)
Казах ви, че имам и препоръки:
Къпете се често, или не се къпете изобщо. (Аз лично препочитам второто; къпането разрушава естествения защитен слой на организма и бактериите могат да ни превземат. От друга страна, никоя бактерия не припарва до мен като не съм се изкъпал от няколко дни. То май и хората не припарват в такива случай)
Спасете китовете!
Пийте много, или... пиите още повече! (Мин. вода де, то е ясно... Дезоксинуклернонубирана, другата има прекалено много минерали)
Ми май това е от мен. Айде, със здраве.

Rand all-Tor

Тва с мисленето доста ми хареса!
Напомня ми за невръстните години, тогава и аз доста мислих. Но след толкова години еб... ъъъ... учене вече почти всичко ми е ясно и кажи-речи не мисля. Последното вероятно си личи. Да бе, извинявай – ето ти огънче.
Та, докъде бяхме стигнали? До въпросите и препоръките, като че ли...
Вярваме, че Ън-Деда скоро ще се завърне на страниците на списанието.
След последния ми рожден ден вярвам в зъбите на Феята (апропо роден съм на 31 Октомври, Хелоуин, а на сутринта се оказа, че не е никаква фея, а най-обикновена маскирана 19 годишна сексбомба от провинцията), а също и в ноктите й, щото още нося по тялото си следи от тях.
Явно не си гледал последните 152 серии, Хуан се удави във ваната, а Есмералда отиде в манастир, който се оказа параван на подземна база на КГБ, която пък – както после се установи – била тайно завладяна от някакво движение за защита на животните, а главният от тях бил всъщност някакъв извънземен рейнджър, дошъл да проследи шайка галактичеки терористи, скрили се на Земята, да се внедри в редиците им и дори да им стане шеф, опознавайки ги и сближавайки се с тях дотам, че си признал кой е, после всички заедно се напили в кварталната кръчма, за да отпразнуват дружбата си, където попаднали на стар просяк и го почерпили, той пък от своя страна не бил просяк ами върховния жрец на мистериозен сатанински култ и така всички постепенно станали сатанисти..., така че Есмералда им беше добре дошла точно по време на слънчевото затъмнение и те я принесоха в жертва щот им трябвала девственица, за да събудят Лукавия, хубаво, ама единственият некрофил в компанията малко по-късно установи, че нашата, въпреки благочестивия си вид и пърхащи плахо клепки, изобщо не е девствена и така се провали господството на Дявола. Поуката във финалните надписи беше, че за възхвалата на Бога понякога една развратница може да се окаже далеч по-ценна и от най-целомъдрената девица. Гробаря си направи операция за смяна на пола, а Скалата я нацепиха и я направиха на жълти павета.
Благодарим за препоръките, те са ни вече като катехизис. Впрочем, като каза къпане – в случай, че не знаеш – ето ти един любопитен факт: Навремето две седмици преди да се върне от поход Наполеон пращал на Жозефин писмо, в което я уведомявал за завръщането си и настоятелно я молел да не се къпе, защото силно я желаел. Истински самец, боже господи! Когато научих това много ми се издигна в очите, вероятно се е качил на токчета, което предвид ръста му и нравите по онова време е напълно обяснимо.
И не се притеснявай за китовете, взел съм мерки – отглеждам си една популация в аквариума, за всеки случай.
Жив и здрав!

Freeman

Ееей, кво ше правим сега? Да започна ли да ви хваля... или пък да се направя на критикар и да се заям за някоя липсваща запетайка. Дали с лек и жаргонен език да го пиша тва писмо, или да го карам по-сериозно. БАСИ, КОПЕУЕ, ЧУДЯ СЕ!
Да ви кажа, статията на SaintP за CeBIT 2003 ме разби. Професионално написана и интересна. Друго си е като видиш нещата със собствените си очи. Не ми остава нищо друго, освен да ви пожелая и на таз годишното E3 да има представител на списанието.
Въобще целият брой е на ниво. Но това не е особена изненада, нали?
Баси, пичове, кефя ви се. Имам около 40 броя от списанието, което май значи, че от прословутия седми брой не съм спирал да ви купувам. А това е все пак един доста голям период от време. Бих казал, че най-дългата ми любовна връзка е била (и продължава да бъде) с Gamers' Workshop. Може на някой да прозвучи твърде пресилено, но е така. Всичко, което е правено с любов, заслужава любов - така мисля. За всичките тези години, през които съм ви заклет фен съм стигнал до един извод - вие правите това списание с любов, копелета! И много ви уважавам, за което. След като толкова години мълчаливо съм давал своята скромна подкрепа за списанието, време е да я дам и гласно. Това е.

Caesar

Грешка! Около 41... Доста любов е това, май.
Дали пък не е време за нещо по-хард вече, хе-хе.
Остани със здраве, човече!

Freeman

Най-накрая се реших и аз да Ви драсна едно писъмце.
Тъй като това ми е първото, имам много неща да Ви казвам.
1. Много, ама ужасно много ме дразни как започват писмата на някои хора. Пример: "Няма нужда да ви казвам, че вие сте най-доброто списание и т.н." Ами като няма нужда ЗАЩО ГО КАЗВАЖ. Знам че съм млад за да се ядосвам ама Вие прекалявате.
2. Искам да Ви кажа, че сте се променили много от както започнахте да пишете. И да знаете горе-долу в положителна посока, защото в началото писахте единствено и само за игри. И честно казано още не съм прочел най-първите Ви броеве, поради простата причина че нямах тогава компютър, а вече тези игри са история. => (чете се следователно) давайте в същия дух.
3. Тъй като предполагам FREEMAN си има и друга работа освен да проверява за грешки в статиите, то следователно спокойно можете да уволните помощник редактора (освен, ако не е много готина) и да назначите нов\а.
4. Имам лек проблем с вашите дискове. Да знаете, че се въртат сумата време, докота се заредат, а преди не беше така.
5. Къде са fun movie-тата. Те ме кефеха ужасно много.
6. Предпочитам да чета повече lifestyle странички, отколкото за някои тъпи игри.
7. Много голям фен съм на Sea Dogs. Можете ли да драснете още малко странички за SEA DOGS 2.
8. Можете да слагате повечко странички за hardware.
9. Не ми хареса кравата (бичето - баси педала) да заема цели 2 страници от списанието!!!
10. Помислете за идеята да слагата поне в 2 поредни броя карта на една и съща игра. В един брой така, в друг нищо, после пък съвсем друга, сега в последния нищо (малиййй, стана доста объркващо). ЗАЩО?
11. Мислех, че ако Ви пиша ще ми е приятно, но да има толкова да казваш, а да не знаеш как да го кажеш си е...
12. ЧАО от мен и да знаете, че колкото и да се преебете пак ще ви купувам. А забравих да Ви питам нещо.
REFACK преебавам ли значи?

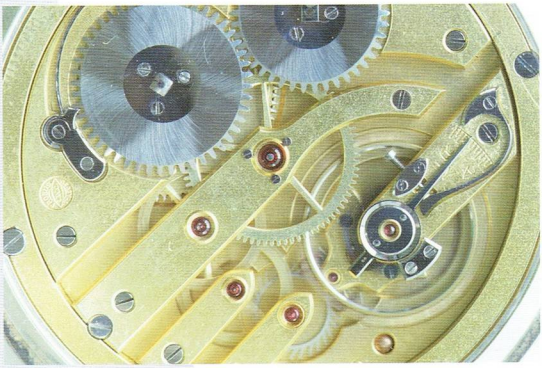
Ваш голям фен The_best.

Най-накрая и аз ще отговоря на писмо.
Позна не като врачка, ми не знам и аз: FREEMAN действително си има по-важна работа в момента, и като ме гледа, че се въртя насам-натам без работа, че в редакцията вече всичко лъщи от чистота, че не може да си намери някакви неща, защото са подредени по шкафчетата и че всичко, което трябва (а и не трябва) да се изтегли от Интернет в услуга на броя, е изтеглено; като се разходи да провери дали и чиниите са измити, дали са купени разни жизненоважни хранителни и пивни стоки и видя, че всичко е наред, ми възложи задачата да ти отговоря, непропускайки да отбележи колко съжалява, че нямам достатъчно мозък да го отменя като редактор, но поне за помощник ставам. Знаеш ли, истината е, че напоследък стана модерно (май след Elexis) по геймърските списания да се мяркат женски имена. Затова ме държат, вероятно. Но пък и аз си имам планове. При тия наши даровити автори, ще взема да сваля Фрийман и да стана аз редактор, ще си вея краката по цял ден и ще взимам кинти като за световно. Тъкмо и твоето пледиране за нов помощник ще се изпълни :-).
Както и да е. Исках да ти кажа, че ми се виждаш интерсен екземпляр. В писмото ти съжителстват стил и невежество, а също и силно диалектични противоречия (Бичето е част от лайфстайла, който обаче те кефи; или "колкото и да се преебете" – "ваш голям фен).
Има вариант да си всъщност хитрец, който си прави еб... гаргара. На това ме навежда и въпросчето за рефак. Дори да е така, доколкото съм сведуща, бих се осмелила да дам 1-2 непретенциозни отговора на въпросите, които ми се виждат най-смислени – за дисковете.
Fun movies се пускат винаги щом се посъберат достатъчно готини. Четенето – струва ми се, че дълго въртене може да се получи, когато CD-ROM-ът ти чете на по-ниска скорост, отколкото е записван диска. Вероятно един нов CD-ROM ще реши проблема. Ако проблемът се появява единствено с нашите дискове + изключения, може да е от марката и тогава същото решение пак върши работа.

WC_Killer



НЕ е необходимо да знаете, как работи един часовник, за да го ползвате безпроблемно...



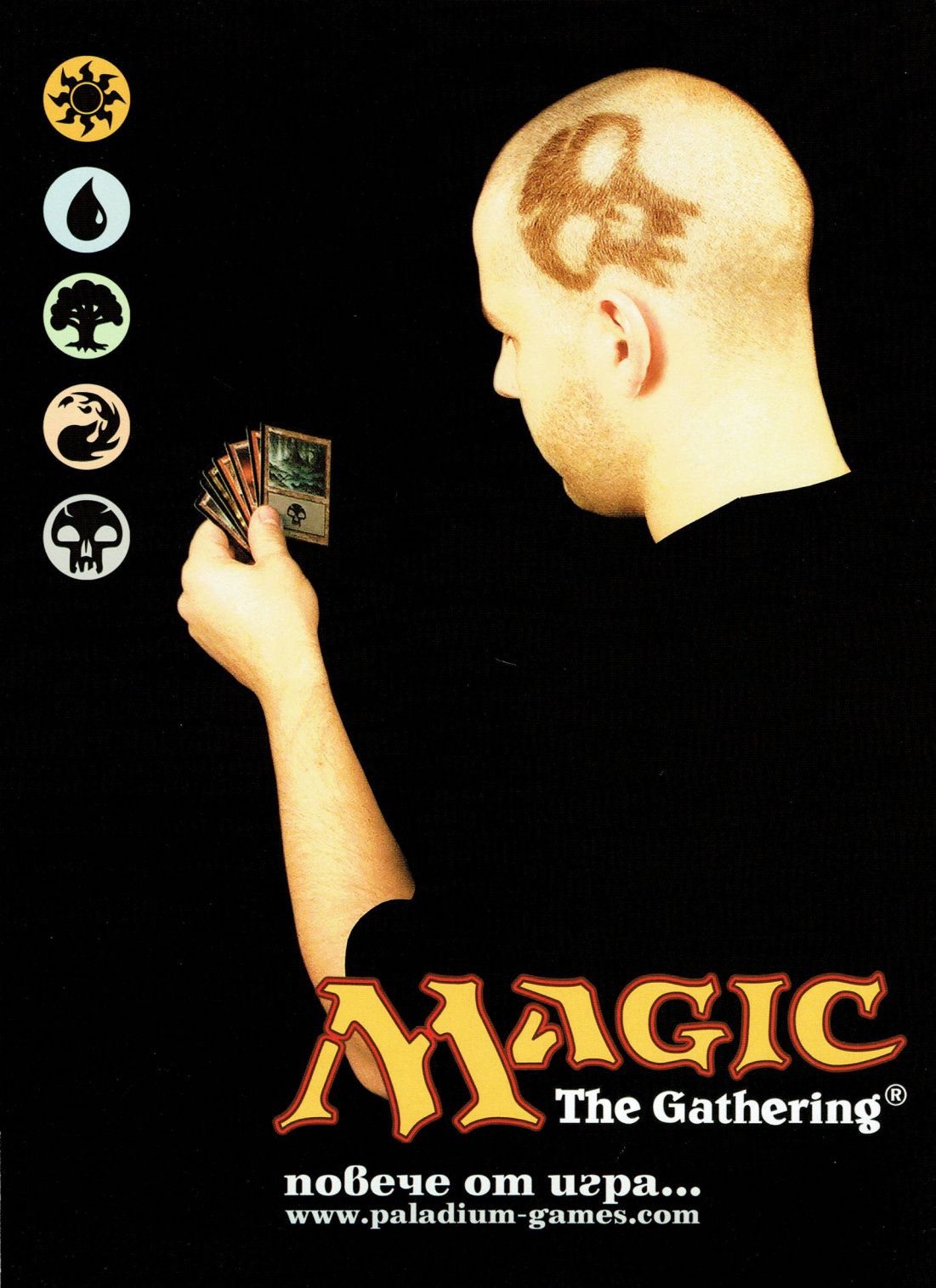
... и с компютрите е така.

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