

SPELL FORCE

GAMERS'

цена: 4,90lv. | 2,50lv. без 2CD | Декември 2003  
СПИСАНИЕ ЗА КОМПУТЕРНИ ИГРИ | УЛТИМЕДИЯ

# WORKSHOP

PRINCE OF PERSIA

Легендата е отново тук...

и е по-добра от всякога!

Deus Ex:  
Invisible War

Need for Speed:  
Underground

Lock On:  
Modern Air Combat

Knights of  
the Old Republic

Armed &  
Dangerous

В броя още:

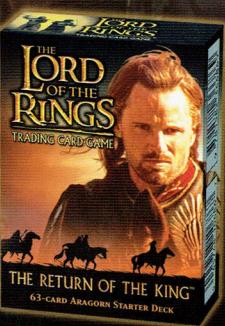
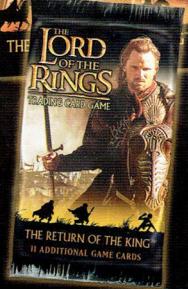
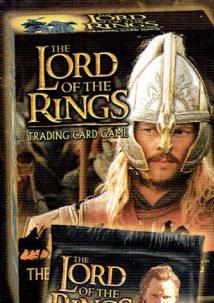
XIII  
X2: The Threat  
Broken Sword 3

На дисковете:

Deus Ex: Invisible War  
DS: Legents of Aranna  
FireStarter

+  
WORKSHOP  
MOVIE 3

# THE RETURN OF THE KING



THE  
LORD  
OF THE  
RINGS™  
TRADING CARD GAME



FIERCE.  
Think. Play. Be.



[www.paladium-games.com](http://www.paladium-games.com)

DECIPHER  
The Art of Great Games



# GAMERS' WORKSHOP

ДЕКЕМВРИ 2003

Брой 11

## ГЛАВЕН РЕДАКТОР

Динян Димитров

## ЗАМЕСТНИК ГЛАВЕН РЕДАКТОР

Александър Бакалов

## ПОМОЧНИК РЕДАКТОР

Весела Симонова

## ДИЗАЙН

Георги Динчев - Med

## CD

Александър Гърнчаров

## РЕКЛАМА

Александър Гърнчаров  
Юлияна Калдерон

## АВТОРИ

Александър Александров - Alex III  
Александър Бакалов - Snake  
Апостол Апостолов - Chappry  
Динян Димитров - Freeman  
Драгомир Дончев - Duffer  
Евгений Тенев - Dimensin  
Илиян Илиев - Whisper  
Иван Кънев - Un-Dead  
Йордан Стоянов - Irenicus  
Константин Грозвез - Balrog  
Красимир Койчев - Maggkravar  
Красимир Кръстев - Krasleto  
Кристиян Радева - Damond  
Чавдар Кацаров - Ikarus

## ИЗДАТЕЛ

"Уъркшоп Груп" ООД

Адрес: София 1000, ул. "Тен. Гурко" №34 вх.2 ет.2  
Телефон: +359-68-29, 980-72-45  
e-mail: workshop@headoff.org  
[workshop.headoff.com](http://workshop.headoff.com)

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

Печат:  
"Мултипринт"

 **gamers' workshop** ползва  
висококачествен Интернет  
от Headoff G.I.

Workshop е списание за геймърския елит - хардкор играчите. Тези, които пласят тази индустрия напред. Workshop е независима медия. Нямаме спонсор, не обслужваме интереси. Можете да се доверите на нашите ревюта и мнения, защото на първо място сте Вие - нашите читатели. Обещаваме никога да не ѝ изненавишаме, да не предадем доверието Ви. Вие заслужавате именно това и нищо по-малко от това.  
Сега, нека бројът продолжи!

Ей я на – изтъркъл се по терлички. Кога почна, кога събраши. Ей, ама къртят Рамщайн, нямам грешка тия типобе. Като додже време да пиша статии напоследък юниагу пускам Рамщайн. Мммм... как само къртят! Гадобе!

Та, мина се и тая, казах. Краят на годината е много специално, особено състояние за веселната. По-скоро за начина, по който човешките сме склонни да я възприемаме. Ако трябба да се примирам с цивилизацията на проповядващите бърховенството на съзнанието над материума, би следвало да приемем факта, че няма никакво значение как стоят нещата в действителност, а само – как на нас ни изглеждат. В крайна сметка можеш ли да обясниш на лудия, че е луд?

В последните дни поглеждаме назад с умодържане, слагаме кръст в мислите си на преживяните несгоди, изльскваме спомена за щастливи моменти; забравяме лошото, припомните си доброто и отправяме изпълен с надежда взор към следващия изкуствено фиксиран отръзък от безкрайното време. Изкуствено казах. Тогава каквото токмо има в изправшането на старата и посрещането на новата година? Не знам, но фактът че душата на човек се отваря в този период от време, готова отново да чуе вълнебния плисък на огромния етеричен океан, дишаш безмълвно зад роба на съвестта ни. Дявол да го време, в такива моменти малко много, се връщаме в годините, когато все още сме вярвали в чудеса. Около всеки 31 Декември тайнството се случва и никаква част от нас се събужда, преражда се – маскар и за кратко – и ни кара да се чувстваме повече хора.

Но да оставим това, че влез за лепна. На фона на Рамщайн мелодраматичното звучене няма никакви шансове. Това, което токмо всъщност е несподобено да опитвам да кажа е просто един призив, маркар, че кой сум аз, че га си го позволявам. И все пак:

Хор, вънвършето (или след него, забъди кога сти с купили списанието) на новите 365 дни нека опитвам да оставим настрана ежедневните мисли. Да забравим за планите, кариери, задачи, проблеми. Те няма да ги пропуснат. Но в този кратък период, докато вълшебството все още има във въздуха, нека се очистим от насленяванията на живота, да покрием раните, да погледнем на... ехх, как трудно ми се казва езикът – ближните без предразсъдъци и да се побесием.

Ами това беше. Благодаря за вниманието. И ако ще се стори, че виждате шайна, елен и дебел чичко в небето знайте, че това не е Дядо Коледа. Не е Ругоф. Кой е ще разберете от теста в този брод.

Останало между кориците, както юниагу, е една малка част от нас. И впечатленията ни от игрите. Радостта и гнева. Страстта и апатията. Всичко, което те са успели или неуспели да предизвикат в нас. И също, както обикновено – ще има доболни и недоболни. Насреща сме – и за едните и за другите. Веруса ще е това, което най-много ще ѝ липсва. Отсега чувам „Да бяхте махнали някоя от стапните за тъпите изри“ или „Да бяхте орзали тая или она“. Е, да бяхме, но не сме. Ще се ребандишраме дърътът. Току виж следващия брой сме пуснали гва Веруса. Като се заговорихме за него, отсега са анонсирам, че вие е тематичен. Корицата му ще краси онази голяма червена точка с цифри в някакъв дата, като видях се бях заканил, че ще се случи да видите. Какво ще има вътре оставям на въображението ви! Ще кажа само, че ще направим необходимото първият брой за идната година да бъде запомнящ.

Ако можете да го приемете като жест на компенсация за пропуснатите ползи с липсата на Противопоставянето – опитвайте се да спечелите някоя от наградите, които сме ще пригответли.

Ако сте свикнали да ни отъждествявате като някаква – поне мъничка част от живота си, ежесечна порцика добро настроение – вероятно ще ѝ заинтересува поредното GW movie #3, в което беззаподознено поминира блокицата сексапил на колегата Бакалов а.к.а. Snake.

Мислим, че има защо да се гордеем с този брод, приятели. Достойно изпращаме претата година на новото хилядолетие. Достойно, с близнати... гащи, но набързо закопчани, ще посрещнем четвъртата. Само гледайте.

И накрая, покълненето:

Ако крадеш от другите, може да ще измолиш прошка от Господ. Ако крадеш за другите, може би те ще го измолят за прошка за теб. Ако крадеш от Богът...

Да не обръщавате себе си! Да не пропускате миговете! Да не пестите живота си! Да паднете в греховта! Да се извършият с добробот! Да бъдете ЖИВИ!

Това ще покълнавам. Зашпото Бог това сти ще. Обичайте се и се славете!

Freeman

# СЪЛЪРЖАНИЕ

НОЕМВРИ 2003, БРОЙ 11

## ПРЕДВАРИТЕЛНО

- 8 На кратко
- 11 The Matrix Online
- 12 Etröm
- 14 Tribes: Vengeance
- 16 Hannibal

## РЕВЮ

- 18 Prince of Persia:  
The Sands of Time
- 22 XIII
- 21 Armed & Dangerous
- 30 Lock On:  
Modern Air Combat
- 34 FIFA 2004 vs. PES3
- 39 Broken Sword 3:  
The Sleeping Dragon
- 42 Magic The Gathering:  
Battlegrounds
- 44 Dungeon Siege:  
Legends of Aranna
- 46 The Hobbit
- 48 War of the Ring
- 51 Need for Speed:  
Underground
- 54 Silent Storm
- 55 Star Wars:  
Knights of the Old Republic
- 60 X2:  
The Threat
- 62 SpellForce
- 65 Deus Ex:  
Invisible War
- 68 NeverWinter Nights:  
Hordes of the Underdark

## ОТ КРАК НА КРАК

- 53 Gladiator:  
Sword of Vengeance
- 56 Disciples 2:  
The Rise of the Elves
- 57 Teenage Mutant Ninja  
Turtles

## LIFESTYLE

- 70 Кино
- 71 Видео
- 74 Тест

## И ОЩЕ...

- 65 Струва си да притежаваш
- 66 Новини
- 68 Поща

## ТЕМА НА БРОЯ

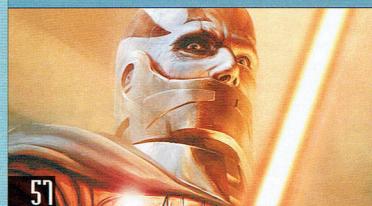
### Еволюция.

Това е думата, с която бих заменил Всичко, кое то ще прочетете на следващите страници. Построено защото тя абсолютно пълно описва новия Принц на Персия и този, който той прави за жанра на търж пърсонаж еволюцията. А, според мен, и за здрав индустрината изобщо.

# Prince of Persia

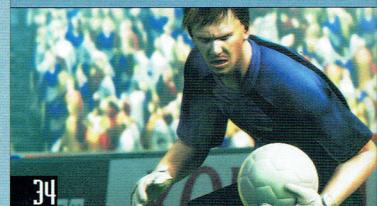
18

## STAR WARS: KOTOR



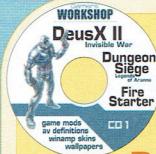
57

## FIFA 2004 VS. PES 3



34

## ДИСК #1



Демо версии:  
**DeusEx:**  
Invisible War  
**Dungeon Siege:**  
Legends of Aranna

+ Екстри

Firestarter  
Arsenal  
Stormangel  
Crimsonland  
The Chickenator



+ над 20  
программи

## ДИСК #2

Клипове:  
**WORKSHOP MOVIE v.3.0**

Painkiller

Horizons of Istaria

Perimeter

Syberia 2

Hellboy

Екстри:  
Patches, Mods

Коя е любимата ви компютърна ролевая игра? Задавали ли сте си някога този въпрос? Преди няколко дена си го зададох и не можах да гам еднозначен отговор. Това, кое то установих за себе си е, че любимите ми компютърни ролеви игри са (без това да е задължителенят рег) Planescape: Torment, Bladur's Gate и Fallout (в това число експанжън и продължения). Самият спомен за тези заставлява пораджа едно макарова тръпка и комфортно чувство в стомахчето ми. А това по-вече усилва простира ми в светлината на последните нощни от света на изграждането бизнес. За тези от вас, които още не са разбрали, Interplay окончателно закрива Black Isle Studios - без съмнение най-талантливото студио, наред с Bioware и

Troika, в областта на компютърните ролеви игри, които същес НЕ случайно са автори на гореспоменатите заставки. Не знам за Вас, но на мен нюнчата, че Fallout 3, които е бил тайният проект на BiS и върху които студиото работи вече може би година, няма да види бъдещи ми goûte доспа нанагорно. Опитваш се всички да оправдава Interplay за това им решение, но не можах. Намаляване на разходите? Не виждам как заключението на златната кокошка може да помогне за намаляване на разходите. За никой не е тайната, че Interplay е във финансова криза от няколко години. Първо беше проблемът с Bioware, когото имаше съвсем реална опасността Neverwinter Nights никога да види бъдещи свят. Bioware се мащаха от Interplay и слав-



**Interplay™**

BY LAMERS. FOR MONEY.

върху борда на директорите, които показваха как само за няколко години една компания, чиито студия бълват хит след хит може да бъде доведена до фалит само от малуомни управлявани решения. Надявам се братята Каен да си завъртат там дето сълънцето не зрее миризливия Titus, които скоро смее извадено си като членове на борда на директорите през 1999 година „приобщиха“ към Interplay. Вместо да използват наличните и без това малко средства за по-умни инвестиции. За неизпопнатите ще спомена, че Titus е основан в далечната 1985 година от същите братя. Ето на това винкато аз шуробаджанцина.

А за Black Isle Studios ... Аз лично не се притеснявам за тях. С портфолиото, което имат, с изриг състоящи загърба им тези пичове така или иначе ще се уредят при никакъв по-грамотен и заможен изглад. Жалкото е, че Fallout 3 може и да не види бъдещи свят, защото Interplay ще се опитат да се възловят максимално от ситуацията, за да замъкнат някои долар, както направиха и с Neverwinter Nights. Надявам се само този последен залъг да им приседне окончателно.

## FALLOUT 3 ПЪРВИ И МОЖЕ БИ ПОСЛЕДНИ ШТОВЕ



Gamers' Workshop програма/събитие  
**КОЛЕДНО-НОВОГОДИШЕН OWN4G3!**

имаш шанс да си спечелиши

**6 СМАЗВАЩИ ОРИГИНАЛНИ ИГРИ**

**6 КУЛОВИ ГЕЙМЪРСКИ ФЛАНЕЛКИ**

трябва само да напишеш отговора на въпроса

**КОЯ Е ИГРАТА НА КОРИЦА НА ПЪРВИЯ БРОЙ НА GAMERS' WORKSHOP?**

и да изпратиш този пакет на адрес

**СОФИЯ 1000,**

**БУЛ. „ГЕН. ГУРКО“ №34 ВХ. 2 ЕТ. 2**

Отговори,  
изрежи и  
спечели



## НОВ ДИСКОВ ФОРМАТ ОТ MICROSOFT

Microsoft се каният да въведат нов дисков формат за DVD-дама за Xbox, за да затрупват пиратътка. Засега има предположения, че може просто да въведат защитен механизъм за съществуващия DVD формат, но има варианти и нещата да са по-сериозни и Хепол - следващото поколение Xbox - да ползва нов вид дискове. Най-вероятно въпросните ще са с големината на стапарнто DVD, тъй като конзолата трябва да чете още филми и игри за старата оригиналната Xbox.

Освен тази защита срещу пирати, Microsoft ще мислят и по сигурността на хард диска си, защото в момента мог-чиповете позволяват да си коригат игрите на харда и да ги свалят без диск, или тък напротив да ги свалят от интернет направо на конзолата - истински рай за посветените.

## НОВИНИ ОКОЛО PLAYSTATION 3

Според изявление на Sony и Toshiba от миналата седмица, работата по производството на 65nm-чип 08ърън по план. За момента той е по-висока технология от всичко, масово употребявано днес - повечето компании все още се опитват да минат от 130nm на 90nm-ови процеси, защото колкото по-малък е размерът на използванияте компоненти по бърхността на чипа, толкова по-брзи и пестящи енергия ще бодат устройствата, които се ползват с него.

Очаква се Toshiba да произвеждат първата проба чипове от новата линия през март, но шансът производство на технологията не се очаква по-рано от лятото на 2005 - тъкмо за заболяваните нуждите на заплатата да излезе към края на 2005 г. PlayStation 3. За да запълнят времето, Toshiba ще пуснат 90nm-чипове в средата на 2004.

## БЕЗ SIN 2!

Служител на Ritual изнесе наяде информацията, че по Sin 2 се е работило, проектът е напревал, но въвеждътите са решени да прекратят разработката на заглавието. Като основна причина за това действие на Ritual се посочва нулевия интерес от страна на най-големите разпространители. Това тък, от своя страна, е продуктувано от факта, че основата на играта е бил вече доста позастарелия Quake III енжин, който е възможен да е актуелен след излизането на платформите като Source Engine (Half-Life 2) или Doom III енжина, които ще се появят през следващата година, през която е трибвало да излезе и Sin 2. Но бедите спокойни, със Ritual са заканили все пак да направят пръвънок на култовата си игра от 1998 година и според същия този служител има голям шанс през следващата година разработката да започне отново, но този път енжина ще е различен.



## HITMAN 3 ОБЯВЕНА

Третата част от поредицата ще се нарча Hitman: Contracts и отново ще се разработва по любимите ни датчици - IO Interactive. Последните ни обещават огромен набор от оне-страйни и хладни оръжия, както и още повече начини за минаването на всяка една от мисииите, които ще бодат възможни към играта. Анонсът е за 2004 година, а платформите, за които ще се разработва играта са PC, PS2 и Xbox. Остава ни само да запретнем ръкави, да гаврятнем по едно „наиздраве“ за мосъ 47 и да чакаме.



## GAMESPY И IGN СЕ СЛИВАТ!

GameSpy и IGN ще се „женят“ - очевидно имат намерението да създават най-масовната мрежа от сайтове, събрани в щари. Очаква се процедурата да завърши във втората половина на 2004 г., като ръководите постъпват ще бъдат положени между „Имадженшън“, със доста силни като алтернатива. „За израчите това сливане ще осигури най-големия Бъзмозъжен спектър от информация, услуги, и избор на съържание. А за издателите на игри и рекламодателите то създава платформа със спрахотен обхват и най-голям набор от реклами и инструменти“ - казва основателя на GameSpy, Mark Surfas.

## БИЛЕТ СРЕДУ КАРТИ

По време на премиерните прожекции на Владемирна на Пресените: Забръщането на Края, които ще състоят 8 кино Арена на 9-ти Януари 2004 година, фирмата „**Валинор Паладум**“ - официален фюсилатор на картите за игра и колекционирне по фильма, ще организира промоция на новото издание на картите.

Среду представянето на билет от премиерните прожекции, приносителите му ще получат промоционни карти и ще им възможност да спечелят стартови пакети и бустери от последното издание на картите. За повече подробности относно промоция посетете [www.paladium-games.com](http://www.paladium-games.com).

## КОЛЕДНА ПРОМОЦИЯ

Във Вързка с коледните и новогодишни празници, списание Gamers' Workshop с фирмата „**Валинор Паладум**“ са подгответи различни изненади за читателите на най-популярното списание за компютърни игри и лайфстайл в България. В производени бројки на новогодишните брой на GW ще бдат пуснати улеснени версии на картите за игра Magic: The Gathering. Също читателите, които донесе макара карта в централния клуб на фирмата „Валинор Паладум“, намираш се в жк. Стрелбище, бл 19, партньор, ще получи безплатен бустер от 8-мо основно издание на Magic: The Gathering.

Gamers' Workshop представя мет

**КОЛЕДНО-НОВОГODИШЕН OWN4GE!**

имаш шанс да си спечелиш

**6 СМАЗВАЩИ ОРИГИНАЛНИ ИГРИ**

**6 КУЛТОВИ ГЕЙМЪРСКИ ФЛАНЕЛКИ**

трябва само да напишеш отговора на въпроса

**КОЯ Е ИГРАТА НА КОРИЦА НА ПЪРВИЯ БРОЙ НА GAMERS' WORKSHOP?**

и га изпратиш този mail на адрес

**София 1000,  
Бул. „Ген. Гурко“ №34 ВХ. 2 ЕТ. 2**



COUNTER-  
STRIKE



# страхомни коледни турнири

В Матрицата

СУПЕР

НАГРАДИ



COUNTER-STRIKE  
20-24 ДЕКЕМВРИ  
ПЪРВА НАГРАДА  
GSM SAMSUNG C100

DIABLO MANIA  
20 ДЕКЕМВРИ - 7 ЯНУАРИ  
ПАРИЧНИ НАГРАДИ  
ЗА ПЪРВИТЕ ТРИМА  
И ЗА НАПРАВЕНИ РЕЦЕПТИ

ЗА ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИЯ  
[WWW.MAZX.NET](http://WWW.MAZX.NET)

МАТРИЦА  
[WWW.MAZX.NET](http://WWW.MAZX.NET)  
компютърни клубове

ул. Крум Попов 64; бул. Янко Сакъзов 14;  
ул. Неофит Рилски 70; ул. Бистрица 2;  
зона Б5, бл. 8А; ж.к. Младост, Деница;  
ж.к. Лолин, бл. 417



ДИАБЛО

ПРОИЗВОДИТЕЛ: RITUAL РАЗПРОСТРАНЯТЕЛ: NOVALOGIC  
ЖАНР: ЕКШИН ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: ПРЮЛ, 2003

## Delta Force: Black Hawk Down Team Sabre

**C** Създавателите на Delta Force са си влезли бележка и са направили досата поборения в Black Hawk Down: Team Sabre. Вслушватки са бъде феновете те са внесли промени, като в синъвъл плейър кампанията, така и в мултисълътера. Играят ще има бъде отменни кампании, без никаква връзка помежду си, разделящи се в различни местности – Колумбия и Иран. Говорят се, че преди пътната версия на играта да излезе ще бъдат добавени и три нови оръжия: Heckler & Koch G3, G36 и PSG1. В пуснатата насоку демо версия те обаче все още липсват. Ще има и нови проблеми средство, като надуваема моторна лодка и VBL. Енжинът също е претърпял съществени промени



и според NovaLogic вече може някой доста впечатляващи неща. Ефектът от преработката на графичната платформа се забелязва особено добре, когато преливате с хеликоптер над водата и синхронизирана струя разпръсква водата. Мъглата из Колумбийските джунгли също кръстя мийки, казват. Richard Fleeter, един от продуцентите, казва, че ще станем свидетели на множеството диалози по време на всяка мисия, посредством които ще събираме ценна информация свързана с историите. Всъщност краят на Team Sabre е отворен, съジュещът няма да е линеен и решенията, които изръчат възможност да създавате множеството сценарии. В едно от нивата например стигате до място, който може да уничтожите или да избегнете преминаването по него. От решението ще зависи много, включително и това с какви и колко бразове ще се съблъскате до края на нивото. ИИ-то разбира се също се обръща да е поборено, особено това на съединенията ѝ. Но не до толкова, че да ви Ѹвършат работата. Хе-хе!

ПРОИЗВОДИТЕЛ: CSC РАЗПРОСТРАНЯТЕЛ: ...  
ЖАНР: ЕКШИН ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: МАРТ, 2004

## FireStarter

**B** ремето на шутърите от първо лице, в които единствената цел на играта ще бъде изблизо, но сигурно опинива, а разработчиците все първо наблягат на усложнен геймплей, даващ възможност за избор. Така ще стоят нещата и в новата игра на GSC Game World. Във FireStarter, геймърът ще влезе в ролата на... гейминг, пленен от побъркалата се машина, решава да се позабавлява. Бъдете готови за бъде виртуален свят, чийто правила се определят от нея - филмът Тон имаше подобна концепция преди време.

За да се справиме с различните най-разнообразни мисии, ще разполагаме с 6 различни персонажа, всеки от които – с три основни показателя, както и

набор от специални умения. Последните ще можете да ги използвате, трупайди точки опит. Така например „полицай“ ще притежава умението „soft landing“, позволяващо да пада от високо без да поема сериозни щети. Той ще презарежда оръжието си по-брзо от останалите персонажи.

Пушкалата, които ще бъдат включени са станартичният автомат, ракетомети, глушици и т.н., но също ще имате на разположение и лазерна пушка, плавмъно оръдие и куп други играчки, притежаващи и текмо модификации с увеличена мощност, изисквани от играта да е развили определено умение.

Чудовищата са разделени на три основни класа: тежки скелети, симбиоти и демони, като различата ще е, както в побеженческия модел, така и в начин, по който атакуват.

Освен едно друго, разработчиците обещават и замечателна графика, ползвайки собствен енジн, както и различни модове за кооперативна игра.

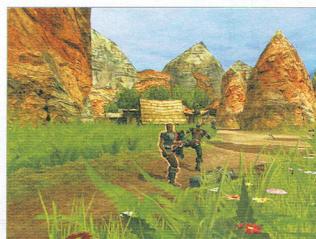


ПРОИЗВОДИТЕЛ: SATURN + РАЗПРОСТРАНЯТЕЛ: ...  
ЖАНР: RPG ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: ...

## BorderZone

**B** Borderzone поемате ролята на Олаф, един от последните оцелели хора, които след като са спасени от гнева на боевете, залагат аргонянския си, живеят на малки кланове разпръснати из планетата. След хиляди години прimitивен живот обаче хората решават да напуснат укритията си, установявайки, че вече споделят планетата с десетина хиляди нови раси...

Играта е биткагеймъкско RPG, в което ще можете да разделяте главния герой по свое усмотрение, но ще разполагате и с още 10-тина допълнителни герои. Пет от тях ще можете лично да контролирате,



те, останалите ще еднотипно допълняват групата до 10 ще са просто наемници. Главният юн ще има доста умения за развитие. Разделени са в три камеогрупи, които определят клас му: крадец, магъсъник или войн. Расите също са разделени на групи, включващи набързаничните чудовища: недоразвитите ра-

си, не-мъртви и извънземни същества. Хладните оръдия са над 80 типа, въгълът и десет види стрелки за мияне. Майсторите ще могат да заслепяват или парализират противника, както и да „кастват“ множеството нападателни заклинания.

Появилата се демо версия има резолюция само 800x600, което не дава впечатление за истинската картичка на нещата в отношение на графиката, но все пак създава впечатление за хъблърн труп по отдалечните дистанции. В уникон състаничните вънешни традиции маркетингови обвързани с очертаващата се по принцип тенденция в този род заляга със момента на края, че зависи само от Вашите действия.

Мултисълътерът ще поддържа до 12 човека, като играчите ще имат възможност да работят в кооператив.

ПРОДУКТОВАЩА: REALITY PUMP РАЗПРОСТРАНЯТЕЛ: ---  
ЖАНР: СТРАТИГИЯ ДАТА НА ИЗДАВАНЕ: ПРОЛЕТ, 2004

## Earth 2160

**T**ук геймърът ще има възможност да избира между четири брахуващи групировки.

ED – след унищожението на Земята, наследници на Евразийска Династия избягали на борда на евакуационен кораб и се борят за оцеляването на човешката раса;

UCS – са материархално и миролюбиво общество опитващо се да намери нов дом;

UCS – еволюирал машини, чието главен компютър е решил да унищожи всички хора и да замладе съществата система механичната с армия. При превземането си обаче корабите на UCS съблудват...;

Избягалина раса от ренегати, който искат да избягат от дългогодишния си затвор.

Всяка „раса“ ще има свои собствени технологии,



„рисърчвани“ в специални научни центрове на побържността на планетите и техническите спомници. Новост ще са „виртуалните агенции“, всеки от които ще дава някакви бонуси на войдика. Например - по-брзо изучаване на технологиите, събиране на ресурси, търговия за войски-

те ѝ. Агентите ще могат да бъдат наемани, уволнявани, заменени. Никой не може да попълни услугите на агенти, които в момента са наети от опонентите. Играта ще предложи 4 кампании, всяка от които с по 7 мисии.

Ще се използва новият Earth III движък, базиран на математически модел вместо на полигоны. Каза-ват, че това позволява на въвеждана досега детайлност. T&L модулът за рендеране ще поддържа екстремите „pixel shaders“ и „bone calculation“ на по-добри видеокарти.



ПРОДУКТОВАЩА: PHENOMIC РАЗПРОСТРАНЯТЕЛ: JOWOOD  
ЖАНР: СТРАТИГИЯ ДАТА НА ИЗДАВАНЕ: 2004

## Crashday

**C**rashday ще бъде захъръли в свят изпълен с каскади и драматизън, независимо дали поед-почувствате да смахнете превозното си средство със спираща туха каскада или да се състезавате с противниците по специално създадените за целта високоскоростни писти. Играта може да се срещне с Carrageddon на SCI или със Stunts на Sisticntive Software, защото, също като тях, тя акцентира на реалистични каскади, абсолютна свободба на движението и възможността да създавате сами карти с лесен за употреба едитор, без да ѝ се налагат каквито и да било ограничения. Единствено от вас ще зависи дали ще слагате ракли на скобите, мунили или юшки на сред пистата. Шетайте по колата, ще са реализирани с невиждана досега детайлност и



реалистичност – с всичките му там гръденки, дунки и разбити фараове и прозорци. Crashday ще включва мноожество модове на игра, някои от мята мъдре оригинални. В Speed Bomb Mode-a, например, ще трябва да караете с висока скорост, защото ако намалите инсталираната в колата в бомба се взривява. Wrecking Mode-a тък ще ви позволява просто да си склоните каска и да се засипате към противниците си с единствената цел да смажете колите им. И в случаи, че не сте доволни от резултата може да икономирайте ракетомет или текър картечница към колата си.



ПРОДУКТОВАЩА: HEADFIRST PRODUCTIONS РАЗПРОСТРАНЯТЕЛ: ---  
ЖАНР: RPG ДАТА НА ИЗДАВАНЕ: ---

## Magic: The Gathering Battlegrounds

**P**оследен по Call of Cthulhu: DCOTC Headfirst Productions работят и по още един проект, базиран върху правилата на настолната игра Old West на Pinnacle Entertainment Group. Действието в Deadlands се раз развива в алтернативно минало. Когато опускотошително земетресение разтърси Калифорния през 1868 година, след него остават мрежа от канавици разкриващи мистериозно супермощно гориво наречено „призрачен камък“, която ще покори учениците. Те създават по-редица изобретения. В същото време странни съз-



дания, наречени „Reckoners“, започват да тероризират населението. Според Simon Woodroffe, главният дизайнер в Headfirst Productions играата ще може да се играе online също като Ultima, като геймплей ще е нещо средно между Phantasy Star Online и Counter

Strike. Играчът ще може да избира между множество начини за развитие на героя си, а оръжията ще са най-разнообразни. За магията ще се ползват гори магии, както и някои индиански религиозни вълшебства. Играчите ще могат да се обединят в различни групировки и да воюват с другите геймъри. Зарадището е на етап „документиране на мащабите“.

Използването на движък в подобрен вариант на Cthulhu-енджинът. Нещото, което ще трябва да

направи играта уникална е обещанието на Задади ИИ, които ще може да създават допълнителни нива и да пише допълнителни квестове. Играят беше запланувана за края на тази година, но идващия преход, от колко време обещават самия Call of Cthulhu, показва на Deadlands в точно толкова сигурна, колкото и на Duke Nukem Forever.

- Irenicus

ПРОИЗВОДАТЕЛ: SPELLBOUND РАЗПРОСТРАНЕНЕ: WANADOO ЕДИОН  
ЖАНР: СПАСЛЕНИЯ ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: ПРОЛЕТ, 2003

## Chicago 1930

**C**лаг като направиха исторически игри свързани с Диана Запад и Средновековието, гузайнериите от Spellbound, решиха да продължат с нещо по-оригинално – тактическа игра от типа на Commandos, но симулирана в Америка от тридесет години на мината Всек. Гордите на мафията! Историята следва дъве основни сюжетни линии.

Можете да заемете мастост на Франк Нити, дясната ръка на Ак Капоне и постепенно да заблъдите града, убийвайки, покупуващи и въртейки мърсни пари. Ако

танете на страната на закона, поемате ролята на Елиът Нес, федерален агент, побей война срещу гангстерите – човекът известен с това, че – като не може по друг начин – скъра Капоне в затвора за... незаконно притежаване на оръжие, а в последствие го осъди за укрити данъци. И за всички кампании ще има около 15 персонажа, които ще можете да компилирате, като всеки от тях ще има индивидуални способности, като те ще се развиват чрез тренировки или прикупяване на опит, като в стандартна роля на игра, но акцентът ще лада върху Франк и Елиът. Действието ще се развива основно в серии, пресъздаващи атмосферата и духа на времето на сухия период. Според обещанията Chicago 1930 ще предостави по-добро тактическо предизвикателство към играчите, отколкото това правиеше предишното заглавие на разработчиците Robin Hood. Ще е поборен и балансът. Вече няма да може да нападнете с партито си 20 противника и да се надигвате, че ще оцелеете.

Ще разполагате с възможността да се възползвате от сенческите места за прикритие и да се опобявате на слуха си, докато се промъквате, но така или иначе ще бъдете често ще се изнебежки.

Ще съществуват кардиранни нюкот кардиранни различия в геймплея на всички кампании. Докато играете с мафиотите, можете да убивате всеки, да покупвате свидетели и на престъплението на

престъплението си,



ПРОИЗВОДАТЕЛ: CRYTECH STUDIOS РАЗПРОСТРАНЕНЕ: UBI SOFT ЖАНР: ЕКШЪН ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: ПРОЛЕТ, 2003

## Far Cry

**F**еро по небомъл. Това май ни представи 8 приробилата Вече култов статус и атмосфера със звездни очаквания Far Cry. Случайно попаднали на отдалечен тропически остров, откривате, че поборка се учен създава нови видобеи, 8 творсве на нов еволюционен фронт, който да замести човека. Играта е тактически екшън шутър от първо лице, наблюдащ на-външно на битките в екзотични местности или клаустрофобични бързини помещения. Задвижващият играчия енジн е плюс на дългогодишна разработка и крайният резултат е фантастичен. Дори отговаряните на голямо разстояние обекти изглеждат необичайно детайни. Първото включено в демото ниво показва доста добре направени вътрешни помещения и респектиращи светлинни ефекти и сенки, получени от процеждащите се преноси. В тавана лъчи, които са чисто от гръден изглед и отговоре се отразяват във водата и околните стени.

За направата на левът гузайн CryTech са наели двама от работниците на нюкот от най-успешните карти за Counter Strike.



Играта ще е добре балансирана, като едно от най-големите ѝ предимства се очертава (за коли ли път Вече, господи!) изкуственото **самобалансиращ се интелект** на Враговете.

Задвижващият играчия енжин е плюс на нивото на трудност, но ИИ ще се променя само в зависимост от това, колко добре се справяте. В началото на всяко ниво Враговете ще разполагат в различни позиции, като всеки се заема с дадена задача – нюкот ще патрулира, друг ще охранява и пр. ИИ обаче ще променя рутинния си скрипт, ако например нахлуете в никой прегор пост. Патрулиращите незабавно ще се върнат обратно, ако нюкот успее да смиши до радиото и да извика помощ, всички Врагове по нивото ще поемат със

друг курс на дейстvие. Това ще дава възможност за преработване на нивата и подобряване на проблемите по различен начин.

Демото пуснато от CryTech е кратко, но обещаващо, а самата игра е обявена от UbiSoft за края на годината.



ПРОИЗВОДИТЕЛ: MONOLITH PRODUCTIONS РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: UBI SOFT ЖАНР: MMORPG САЙТ: THEMATRIXONLINE.UBI.COM ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: --- ОЧАКВАНИЯ: МНОГО ГОЛЕМИ

# The Matrix Online

Автор: Penthesilea

**Д**амо, че става въпрос за масова он-лайн игра, ползваша вселената на Матрицата под опеката на Ubi Soft, съвместно с Warner Bros Studios, която би трябвало да излезе... абе скоро. Всегда пояснявам, че Ubi са просто разпространители, Monolith MIMO са разработчици, а чиковщите от Warner Bros ще слягат как върви франчайзето им.

Точно както бъв филмите, *The Matrix Online* се разбива в „пълния пансион“, съзаден от машините, имаш защо да приложи и се грижи за нищо неподозиранищ човешки, като в замяна на това изсмуква умствената им енергия (могично - безплатен обяд на ма, знаете). Озарен градски метрополис с 8сичките му там сгради, улици, клубове, метрото и т.н. – това е вселената на *Matrix Online*. Тя ще поддържа хиляди играчи едновременно, борещи се за светската казуза срещу агент Смит. Възможност за игра в „истински“ свет има да има.

На вниманието на 8сички, чакащи с нетърпение да бъде разкрита някоя пикантна подробност, както и тези, боязливо спряни ги да не би да си развалият кефа - за момента официално се води, че играта ще продължи трилогията оттам като събрива, но май по-скоро ще показва класически Матрикс-моменти, отколкото спойла. Амин и анамета!

Следвайки филмите, *Matrix Online* ще постави сино ударение върху

екшиъна и простиращата се цяло безбрежие урбанистична обстановка. Можем да очакваме зузини оръжия, бойни изваждения и много матричен екшиън. Още не се знае как точно ще бъдат интегрирани специалните ефекти, прокарани от поредицата, в реалноброятна обстановка с хиляди играчи. Бъдете сигурни обаче – тази има, с 8сичките хамаки, при бива на които замаяхахме дах, гледайки филмите. Ше

скакате през складите, ше го включвате булет-тайма, основните бъйкетния на битките също ще пристигнат. Краят, доколкото изобщо ще има, ще бъде съсistem отворен и усъдовен, защото ще програмираме да можете да приемате мисии - а тайки ще се бълутват честичко. Самите играчи ще могат да създават разни неща в Матрицата - но за това докъде ще се простирам правомощията им. Все оче има информация

Какво е една ролева игра без разбиване на герон? Не е ролева игра просто. Така че онлайн Матрицата няма да прави разлика. Ще можете да се сдобийте с най-различни, но об-

ройни умения, даунлодбайки си ги по подобие на филма (за да не е прекалено лесно, броят на кодовете ще бъде ограничен), а след като ги придобуете,

трилогията, а светътът, който са създали, е толкова богат, че избрахме да разкажем вътрешно-съврзаните с Матрицата истории в многогластовидни среди. Цялата ни е съвместно с Ubi Soft да създадем мултплейър онлайн игра, отбелязваща феновете отвъд границиите на големия екран в един жив свят, където те ще могат да изучават на воля огромното

да тързвате с други хора за мяж. Звучат ми като покемончетата на някото време. Ше ритате задники кооперативно или самостоятелно, от първо или трето лице – както ще изнася и ще е по-убодно.

Идеята, както може да бъдат 8сички е ясна, но е вътре сложна - все пак говорим за нещо масово. Да биеме безброй лоши в безброй генериирани „мисии“, обещаващи исторически обрати, на които може да забия и най-драматичният сапунен сериал и най-вече сумата MATRIX. Включена в заглавието на играта - това е достатъчно за химигите фенове.

Мнозина търсят, че филмовата трилогия разказва цялата история. Хора без въображение се чупят как ли би могла историята и вселената да се разширят извън 8сичко, която бива дължиме в киносалоните. И 8сички те забравят, че от всяка горба идя може да стане сапунка. Joel Silver, продуцент на филмите за Матрицата, има много оптимистично мнение за играча (остававаша да е в иначе):

„Виждането на братята за Матрицата значително наричава кино-



то царство на Матрицата.“

Звучи супер. Но така забуще и предварител-

ното инфо за *Enter the Matrix*. Въщност това, което засега е съществуващо във играта, е нещо като клонинг на Star Wars:

Galaxies със сменени герои и някои странини прибавки. Никой не знае как ще излезе в крайна сметка от този експеримент, но въпреки това е похвално да се експериментира.



ПРОИЗВОДИТЕЛ: P.M. STUDIOS РАЗПРОСТРАНЯТЕЛ: --- ЖАНР: RPG САЙТ: WWW.ETROM.NET ДАТА НА ИЗЛЗАНЕ: ПРОЛЕТ, 2004 ОЧАКВАНІЯ: ГОДІМІ

# Etrom: The Astral Essence

Автор: Duffer

В лято Господне 476 След Основане на Човешката Империя, аз Етром, Рицар от Мистичната Орден на Абсолюта, обесен от Астралната Есенция, отровила душата ми със съмнения, разкъсан между Правдата и Лъжата, изправен против Волята си между извличаната силата на Светлината и Бездната, измъчван от въпросът без отговор, поех в своя мрачен път през Измеренията вътрешен на Истината. Напълстван еднствено от науничаващите Висения на побърканни, сляя пророк Йоан се впуснах в дирена на Единствените, що бих могъл да ги видам Покой и да умешат болката от изграждана съзнанието ми въпрос: „Зашо?”

И биде ми предречено: „Само Божеството дошли на Земята през Търбата Ера на Мрачния Генезис, могат да отговорят на въпросите ти! Но за да ги срещнеш, първо трябва да намериш Ключа към тъмното Царство!“ И знам - описано е да преоброя много земи, да срещнеш много ложе, да окъпя мяча си сърдца на много врагове, които ще се опитат да ми попречат по Пътят към Познанието. Но аз съм готов да посрещна Изпитанията - десницата ми е зрада, Взорът ясен, а Важността на Мисията ще ми върхува сили и увереност. И нищо и никой нямай да ме спре...

**Δ**обре дошли в света на Етром - екшън-ролев игра, продукт на усилията труда на все още неизвестната италианска компания P.M. Studios.

Първоначално върхнокънена от Диабло серията, Етром обещава да ни потопи в мрачната тухо-готическа атмосфера на един фентъзи свят - сам по себе си странна и екзектична смесица между вселените на Fallout, серите на Сигурта Дред и отчасти Аркания.

Плов на бушуващите стихии в едно измерение, паралено на Реалността, светът на Етром е мрачен и подтикал. Безкрайни мъртви пустини се регубут с гигантски Мегаполиси. В които тиранистът жестоко



владетели. Скрити зад могъщи бариери от хроматична енергия, забиквалищи Владенията им и закриващи небето. Владетелите управяват с желания на ръка. Ограничени ресурси и огромното население са добели по налагане на строг контрол върху раждаемостта - прирастат е нула - за всички съмърт по един живот. Времето е скакаш спрямо. Историята практически не съществува в умовете на хората. Обърнатата от всичко, летаргична мъртва наоколо бавно се прокрадва сянката на Съмртта. Придвижването между различните анклави на Мегаполиса е забранено за всички с изключени на членовете на Привидигрованата каста и армията.

Избы Мега-града се простира безкрайна Пустиня, в която шестима месеца на ужасващи горещини се ре-

чен на гибел - ако не го подуят хищните бури, го очаква мъчителна съмърт от „Черната зараза“ - страшна болест убиваща за по малко от 3 дни.

Отвъд Пустинята, отвъд Колоните на Гладиатора Хроматична Барияра лежат мистериозните Празни Земи. Те са забранени територии - правителствените съвоки твърдят, че там вирусът на „Черната зараза“ е мутиран дотолкова, че може да прониква гори през хроматичните респиратори.

На фона на този ектор ни предстои да се запознаям с пътната история на Етром - бийщ щурмови офицер от правителствените войски, чиито живот неочаквано се обръща нагору с глабата, когато случайно попада на дребен артефакт, чиято сила (The Astral Essence) покосва сърцето му. Изпълен със съмнения и въпрос, улуща се между реалността и кошмарите трошещи ума му, Етром се спира в опасно приключние отвъд Гладиатори Земи вътрешен на отвъдбори. Външан в капан между Трон на Бездната и Града на Светлината, той е призван да открие Истината - за себе си, за света който наследява, за мисията си.

В тази ролева игра, системата за разбитие на персонажите е въз основа на класическо рев & рагер приключение - собствена разработка на Fabio Beisanti, главен дизайнер на проекта. В сърцевината си, играта е





ориентирана около оригинална бойна система със собствени правила, за които авторите все още не са склонни да дават подробна информация. Известно е, че механиката ѝ е традиционна - point & click, а оръжията, с които ще може да се борави са разнообразни - от термо-хроматични карабини, експлозиви и гранатомети до футуристични комбинации от хладни и енергийни оръжия. Извинено е да споменем, че като всяко същество в играта ѝ ще е способно да използва RGP ще се раздадат на огромно разнообразие от брони, амулети, пръстени, power drugs и др.

С напредване на играта, героят ѝ ще трупа опит, увличащи байдиги мозъчното същество си и придобиващи нови Astral Essence Powers - които са в основата на магическата система.

Всяка нова Астрална Сила ще се получава с достигането на някак от Древните Астрални Кръгове, разпръснати по земята на природите си, по едно и също време ще можеме да избереме само 2 от тях, които ща са „активни“.

По пътища си героят ѝ ще се сблъска с много браздои. Съветът на Етром в населен с разнообразни раси - някой от тях хуманоиди (войници от чужди армии, елитни бойци от различни скретни организации и т.н.), а други „чудовищи“. Те ще имат специфичен вид, обездигие и характеристики. Всяка от тях ще има и определена оперативна зона - територия под неин контрол в рамките на игралното ниво (ниба).

За момента не е известно дали някоя от тези раси ще може да се присъедини към Етром в недовършите създания. Вътъншността му запазва що посредством концепция на авторите за NPC-тата, но на сайта на играта има данни за няколко макува, звучачи обещаващо - например Devistar - мозък генерал от Аската и вселена OVIDAOL, Stephen Rock - ужа-

съща и безмилостен Шеф на тайната полиция Sakrum или Joan - луди, сляп пророк от Празните земи, чиито Предсказания винаги се събъват.

Няколко думи за визуалната част - играта използва графичен движок, собствена разработка (Muse Engine). Основна негова характеристика е фактът, че е базиран на система от plug-ins, позволяваща предварителен преглед в реално време на конкретната сцена, по която се работи в момента. Особен, че е в крак с над-най-новите графични екстри, Muse и униканна система за автоматичен pathfinding във верден език за писане на побърчески AI скриптове.

Засега обявените системни изисквания са в следните граници:

Минимуми: PIII - 900 MHz, GeForce 4 or Radeon 9000 class card, 256 RAM, Win 2K;

Препоръчени: Athlon 2000 MHz, GeForce 4 or Radeon 9600 class card, 512 RAM, Win 2K.

Сериозно внимание се обръща и на музикалното оформление, включъчно 15 теми в dark-electronic стил, а за останалата част от изчуващите се използвани гласовете на над 10 актьора.

За финал, загърбвайки за миг обичайната скептицизъм по отношение на гръмките обещания, трябва да призная, че за момента заслужено излежек обещаващо. Огромен свят с над 80 нива за изследване, нелинейна история, много, много мрачни мана-бази, от които блокат пътните и спомени за Final Fantasy - the movie и не на последно място - не-американски разработчик, която е може да бъде обнадеждяващата новина. Обявената за финансирана дата е краят на март 2004.

P.S. Горещо препоръчам посещение на сайта: [www.etrom.net](http://etrom.net) и обични вниманието на комикса!



Абонирай се  
**СЕГА**

Получаваш 15% отстъпка и бесплатна доставка.  
**Над 200 страници техно лайфстайл!**  
Абонамент за HiComm - стilen подарък за теб и за приятели.

**Всеки абониран се печели**  
**OrbiNet карта на**  
**стойност 5 лв. от**  
**Orbitel**  
сързва хора с идеи

#### Едногодишен абонамент (12 броя)

- спестявате 10% от корицната цена на списанието  
Тарифа за България: **59,85 лв.** - 53,89 лв.  
Тарифа за Европа: **105,49 лв.** - 99,49 лв.  
Тарифа за останалата част: **122,29 лв.** - 116,29 лв.

#### Шестмесечен абонамент (6 броя)

- спестявате 5% от корицната цена на списанието  
Тарифа за България: **29,94 лв.** - 28,44 лв.  
Тарифа за Европа: **52,74 лв.** - 51,24 лв.  
Тарифа за останалата част: **61,14 лв.** - 59,64 лв.

#### Абонамент за две години (24 броя)

- спестявате 15% от корицната цена на списанието  
Тарифа за България: **119,76 лв.** - 101,80 лв.  
Тарифа за Европа: **215,76 лв.** - 197,80 лв.  
Тарифа за останалата част: **244,56 лв.** - 226,60 лв.

Начини на плащане: \* В бран, на адрес: София 1442, ул. „Фритьоф Нансен“ № 1, спл. HiComm. \* По банков път: банкова сметка: 104 724 2223, банков код: 920 794 28, БПБ, клон София-окръг, „Вирус Тим“ ООД. За повече информация [www.hicomm.bg](http://www.hicomm.bg)

и участвуваш в играта  
за новото домашно  
кино

SAMSUNG

HT-DB750

ОСИГУРЕНО ОТ

SAMSUNG



НЕЗАБРАВИМО ФИЛМОВО ПРИКЛЮЧЕНИЕ

ПРОИЗВОДАТЕЛ: IRRATIONAL GAMES РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: SIERRA ЖАНР: ЕКШЪН САЙТ: TRIBES.SIERRA.COM ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: --- ОЧАВВЯНИЯ: МНОГО ГОЛЕМИ

# Tribes: Vengeance

**Автор: Fall-From-Grace**

**Н**ека ще задам въпрос с понижена труновост. Какво е първото нещо, което изисква в съзнанието ѝ, когато чуе словосъчетанието „омбърен екшън“? Включва ли ѝ едни антилаптиги с чорапи на главата? А може би някой и друг немец? Мга, така си и помислих. По-вално, но някой сеща ли се за играта, която през 99та постави началото на жанра? Именно, Tribes! Жалко е, че тя, както и продължението ѝ, не получиха полагашата им се популярност у нас. Нямам да нишам сега причините, нека забравим ще си гори, защото завадаващата се трета част е толкова напълнена с екстри и нововъведения, че просто е обречена на успех! Особено предвид факта, че разработчик е не друг, а Irrational Games, създади гениалната System Shock 2 и не чак толкова гениалната, хм, Freedom Force (заспори, тази игра ме преследва!).

Това, което ще отличава Vengeance от предшествениците ѝ е използването на разширите синък кампания, която няма да е просто ботмач, а ще включва поредица от мисии, съпътствани от многобройни, различни локации. Кампаниите ще са бързи, разделяни от 20 години. Действието ще се развива около

2000 години  
през събитията във върхът на Tribes.  
Из-

пачът постепенно ще придобива престава за цялостния им облик, ставайки радостна жертва на кинематографичния начин, по който биват представени – пречупени през погледа на отдалените герои, докато

пространството, динамичното осветление, високоиздигано... абе Всичко. Като бобъка – ragdoll физичен модел. Добавя са допълнителни екстри като normal mapping и volumetric shadows, използвани от Halo 2 и



накрая се обединят, за да придобие фабулата забършен вид.

Сингълът ще е съвсего рода пространен шутъроръл и прелиодия към мултплеъра и ще включва Всичките му

съставки – превозни средства, джипове и разнообразни оръжия.

Будеща задоволство нюанза е използването на Unreal 2 движън – изграждащо е истинско приществство за окото. Предвид допълнителната работа по него, това на което със сигурност ще се насладим са невероятни текстури, огромни открити

Doom III и обявени за бъдеще на жандарма.

За да се подобри усещането за истински живот 3D свят е поработено върху луксузни анимации, добавени са разнообразни particle ефекти и са блокирани големи усилия в направата на перфектната физика. Очаква се лентеметро и скрил-плъзгането да бъдат по-реалистични от всяко.

Ще бъдат наличи метеорологични ефекти като дъжд и сняг. Трябва ще расте по тучни лилави, които ще се простират докъдето стига погледа, а пейзажите ще бъдат допълнително разнообразени от различни видове вървята и многобройни сгради от различни архитектурни стилове. Вътрешността на сградите ще се поздава от ново поколение Unreal архитектура.

Като цяло фокусът на Всичката е изместен към разнообразие, оръжия и чисто забавление. Ще се насладите на леката на озаромни крачещи мекоби, помнитещи Всичко по това си, дребни фигури на герои в по-леки брони, които летят и съплят по Всичко, което се движи, разнообразни превозни средства – и те съплящи. Накратко – несъкваж фон!

Той, разбира се, ще се развиши във външен степен в мултплеър режима. Каквото и да ги говорим, за Всички е ясно, че там е истината. От Irrational настинка са мислили мащабно и този аспект. Наред с Всички ре-



жими, налични 8 Tribes 2 (Deathmatch, CTF, Assault и т.н.), във Vengeance ще има изобилие от нови начини за мулти-забавление, включително и по-спортивно ориентирани - нещо, което преди можехме да видим предимно на моя сценария. Водещият дизайнер довор споделя, че обмислят варианти за нещо като Тони Хокс със spinfusors! Ще има разнообразни състезания, отборни игри тип арена и всевъзможни други продукти на болният мозък в гейм студиото. Засега точните цифри на бъдоможните участници в тези режими не са известни, но се знае, че по енергична е ра-



ботено спешало, за да се побори поддръжката на побежени ерари, без това да осакати въздухона играта или да предизвика хаос.

Феновете на оригиналната игра, със задоволство ще установят, че концептуално геймплейт на новото заглавие е същия. Но поборения се наблюдават във всеки аспект. Фракците вече ща включват и части от империята, а не само войнствените племена от външните сфери. От компаниите търсят, че сериозен труп се полага по отношение разработката на оръжието и че там щели да се забележат чувствителни промени. Тий като събитията се развиват във въвеждането на стария Tribes, част от новите пушкала са ранни версии на познатите ни вече, като е наблюданото на функционалността за сметка на удобството. Същото важи за меките и превозните средства.

Иерата ща включва и нови оръжия като „rocket pod“, както и свръхмощен енергичен сайдней, който ща може да черпи енергия от резервите на космома за по-големи щети. Единствен проблем е, че ще оставя ясно видим лъч (подобно на редицата от Quake III), а изчерпаните запаси на бронята няма да позволяят

на тaka наречените „packs“, които дават на играта съответно снаряжение, активи и насивни бонуси. Може да избира от три вида брони - лека, средна и тежка, всяка от които предлага различна скорост на придвижване, и ще може да носи определени packs. Нищо ново тук. Вълните на крос-ти ща носят на крос-ти и ще бъдат видими, както за съ-отборничите, така и за противника.

Нагледен пример е тaka наречените „energy pack“. Той ще представя място миниатюрна електроцентрала, която ще убъдява скрости, с която се презарежда енергийният запас на космома. По този начин енергийните оръжия ще стават по-ефикасни, а джептакът ще има побежимост, така ще можем да летим по-високо от нормалното. Допълнителната енергия ще ще позволява аварийно да заредите джеп-

на играча да отлети с джептака. По този начин създателите явно се стремят да ограничат висинето „на пуска“, която е налице винаги, когато има замесен сайдней.

Отново е включена системата

пака и да получите допълнително ускорение в осоката, в която елегате. Приложението на тази опция са много - от рязко смяна на осоката при ски-пълзгане до светкавично отблъзване на атаки във въздуха. Ше можете да го използвате и за да прехватите над високите хълмове без да се налага да правите rocket jump. Друга интересна екстра е repair pack. Той ще събръжа рокъл на нанороботи, които бавно ще възстановяват загубеното здраве и броня на играта. Въпреки, че ще е полезен да възстанови щетите от изненадваща атака, той няма да ги прави бессмъртни. Интересното е, че с него ще можете да лекувате и сътборници - те си ще определят даден ридус, като е достатъчно само да се приближите до съответната цели на определено време, след това можете да се преместите, а процесът ще се извърши сам. Идейно.

Почече подробности около проекта засега не са известни, все пак предстои още около година за разработка. Ако върваме на западните колеги, доколкото се до геймплей филмчета от играта и пребиваващата на предишните продукти на Irrational Games, можем да блоким значителна доза наредка, че Tribes: Vengeance ще е изключително качествен продукт. Нека се помолим до издаването му в България да наблизе истински бърз интернет, така че да можем най-напред и ние да се насладим на огромния онлайн мултиплейърен фен.



ПРОДУКТОВИТЕЛ: ARKEL TRIBE | РАЗПРОСТРАНЯТЕЛ: MINDSCAPE | ЖАНР: ЕКШЪН | САЙТ: HANNIBAL.ARKELTRIBE.COM | ДАТА НА ИЗЛИЗАНЕ: ПРОЛЕТ, 2004 | ОЧАКАВАНИЕ: СРЕДНИ

# Hannibal

Автор: Penthesilea

**K**аквоооо?! Не сте гледали „Мълчанието на агнетата“?!?! Марш до видеотеката и нито ред повече, преди да сте се образовали! И побързате, преди да съм ви пратих и за книгата, защото не съм в настроение да правя преразкази с елементи на разсъждение. Не четете също и ако сте вегетарианци! И жени-номрази също!

В този шутър от първо лице вие сте мащата. Историята хронологично започва някъде към края на филма, когато Ханибал призовава Вечерята, а ти се мъчи да добие в съзнание от упойката, нужна за леченето ѝ, назначено и изпълнено от самия г-р Лектър, след като го е спасила от кръвожадните си глигани в именемто на Сардиниан.

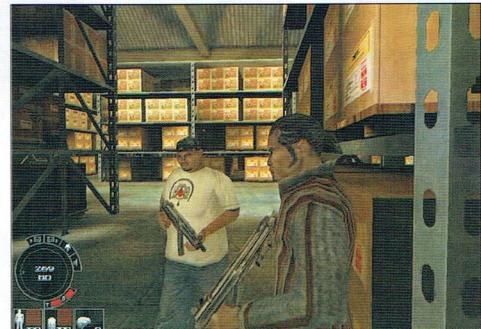
Посредством шест игрически проблеми (низа) Кларис ще се върне към миналото си, за да разбере дали, както Ханибал твърди, животът ѝ е побобен на неговия. Според доктора, всичко е въпрос на гледна точка – и във мата се старат да отвръщат обществото от субекти опасни, както за него, така и за тях самите. И във мата се опитват да засияят гледа си – тя за професионална кариера и спраедливост, той... ами той е ханибал все пак. Вълбен в Кларис

човекодец. Чудя се обаче, доколко неговите разбирания за любов се покриват с нашите.

Както и да е. Глайннят лош в играта е боязният Мейсиън Вергер, който упорито преследва Ханибал, защото последният го е по-обезобразил малко. Покупвайки всеки, който намери за полезно да бъде подкурен, той се опитва да се докопа до нашия мочик. Други притинци ще бъдат кощурнати от детството на Кларис, избавени на място под Блиянце на Ханибал, срещу когото в края на краишата също ще се наложи да се изправи. Поне така пише в информациите за играта. Така че, ако трябва да се върнем на темата за любовта, се чуя - дали тък за него да общава в един момент от римейкшипата не се пребръща „да изядеш“?

Действието и екшънът ще ви преведат от Шамите, през Ималия, та чак до Балтийски. Ще се върнете и в някои места от детството на Кларис. В това число ще погостувате и на самия Вергер.

Приключения, както се очертава – колкото шеш. И независимо от факта, че сте жена, ще имате нужда от малко подкрепа, за да се справите. Началничите ще няма да ще оставят на произвола на събратата. Ще можете да общувате с тях посредством специална комуника-



ционна система, поместена в инвентара ви. Те ще ви помагат предимно със светъти (естествено – нали са тъже все пак), информация от други разследвания, свързани по някакъв начин с историята, ще можете да викате и подкрепление. Местните власти, както и някои самостоятелни персонажи, свързани с историята, също ще ударят едно рамо, т.е. ще имат под-кустоми, свързани с Лектър, но все пак отнесени към общата история. Ще можете да викате следователски екип – ги прави кръвни тестове, да сънема отпечатъци, документи, съмничност, снимки и т.н. В употреба ще влязат и разни машинарии и електроники, които все още са в процес на разработка.

И да си добием на умата най-



на последно място и жена, обичана от Лектър. Ще ѝ се наложи да се преобрийте с него – както като жена, така и като психолог – за да предпратите собствените си ушъвечен мир. В играта това е реализирано, като събирате подробности около миналото на лудия доктор – подку-  
естовете са винаги свързани с не-  
гояния личен живот и психологическо  
миналото. Ще изучавате света му  
посредством различни нюанси при-  
надлежности, които откривате по  
време на разследванията си. Ще  
следвате проблясъците, за да откриете  
какъв се е случил с г-р  
Чилтън и Will Graham и научите за-  
що и как съзнанието на Лектър е

претърпила франшизата мета-  
морфоза от гениалност към лу-  
дост. Особен това ще наблюзвате в  
разследвания и на други случаи, мо-  
же би дори ще поставите  
собствените си морални ценности  
под въпрос...

Само разбираете – това няма  
да е обикновен екшън от първо ли-  
це. Той ще ѝ пробокира, ще се  
стовари върху сибирите ви клетки,  
прииждавайки ги да мислят, да  
разсъждават, да си зададат въпроси – „Как бих постигъл аз на небно  
място?“ Ще ѝ напрати атмосфера  
и философия.

Но да оставим това, за вре-  
мето, когато ще имаме реалната



Възможност да проверим това ли е  
наистина и да каквото няколко суми  
за техническата част.

LithTech Jupiter се казва ен-  
жинът, с който е реализирано заг-  
лавието. Оставям без коментар  
факта, че – изключващи NOLF – не  
се сещам за добършвично голямо  
заглавие, реализирано с LithTech.  
Най-добър се Hanibal да е второто  
изключение, което ще подвърди  
правилото. Обещават ни, че игра-  
та ще поддържа голяма зата от  
иновативни възможности, разра-  
ботени спешно за целта и други,  
които сме виждали вече (партиклът  
системата в MISTMARE). Целта е  
да се въздействува на съдимата на  
изарча, да бъде накаран да се въз-  
ве в ставашкото на екрана посред-  
ством показателя за тръбоза на  
вероятността. Той се възле от различни  
фактори, сред тях – степен на  
нараняване (човек все пак се  
разстроява, когато кърви обилно)  
и общуване с висшествоящи колеги  
(във ви настроението ѝ е  
блестящо, когато шефът току-що  
ї е казал, че сте най-Бироглавият  
му подчинен в съдияла, задето ѝ  
е влез на работа). Промените в  
настроението на героянката ще се  
отразяват на начин, по който

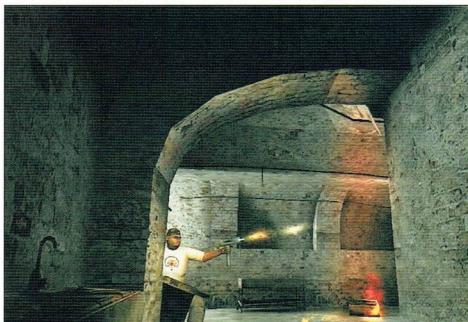
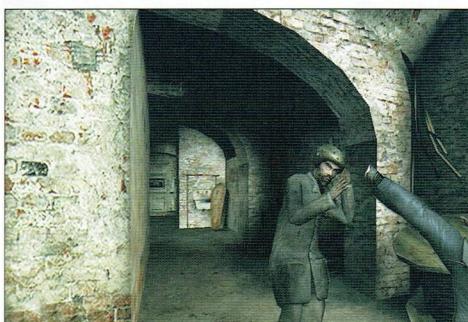
възприема света около себе си – и  
то така, че и ние да го забележим.  
Музиката ще става плащеща,  
възприятието за разстояние на  
Кларис ще се изменят, ще има вие-  
не на светът, лицата на NPC-тата  
ще изледжат изведнъж агресивни,  
недружелюбни – всичко това Ѹи  
ще бъде достащично осезаемо, за  
да вика и над-вълното търбо  
сред Вас в легендата на па-  
ройната. Може би тази игра ще ѿ-  
помогне да прекийте нещо вътре  
в самите себе си, да се преобри-  
те със собствената си парана и  
мрачни демони. Кой знае.

Интересна е системата наре-  
чена „gun draw“. Става въпрос за  
нещо като образци за реакции на  
NPC-тата. Те са най-разнообразни,  
например ако си размахат пищова  
пред някой персонаж, неговата ре-  
акция ще бъде в графата „непред-  
видима“. Тъй като тези модели са  
много, можем да се наядваме на  
известна гоза психологически реа-  
лизъм.

Другото, което трябва да се  
каже, се отнася за системата за  
раниване. Тя от своя страна е  
тъжно свързана с тази за лекуване,  
която пък е във въръзка с показате-  
ля за безплодността, за който вече  
стала сума. Особен това ще имате  
различни лекарства за различните  
рани. Понякога раните ще получа-  
ват усложнения, други ще заздра-  
вяват постепенно, така че, пра-  
вите си съмката.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Може би се чуите защо игра-  
та е екшън от първо лице. Както  
киногата, така и филмът наблягат  
на това, че Кларис е жена на  
дейстvието и отличен стрелец.  
Въпреки това разработчиците  
трябват, че играта не е копие нито  
на филма, нито на романа, че са я  
правили с огромно желание и амби-  
ция да създадат нещо като психо-  
трически, но просто „стреляка“. По-  
желават им да усъди в това бо-  
гуордно дело! Пък ѹи знае, току-  
щия се оказала Иерата – тълбока,  
но не мудра, въвличаща в атмос-  
ферата си, ангажираща мисълта,  
изискваща и даваща в замяна нещо  
уникално – нещо сътворено, а не  
излязло от конвейера.





# Prince of Persia: The Sands of Time

## E Волюция.

Това е сумата, с която бих заменил Васичко, което ще прочетете на следващите страници. Просто защото тя абсолютно пъкно описва новия Принц на Персия и това, кое то праѓа за жанра на търг първият екшъните. А, според мен, и за гейм-индустрията изобщо. Стига и на останалите разработчици да им хрумне, че по-честично могат да подхвърят към работата си по начина, по който са подходили Ubi Soft – с висок бюджет, много желание и неочевидни професионализъм. Защото те са създали игра, която се пълзяга опасно близо до самото събършенство. Според личната ми класация за годината, това

е Иаратата. Защо ли? Ами ще се постара да ѝ обясня, така или иначе, май само с една дума нямам да се ми-не...

Реално погледнато, Sands of Time е абсолютно копие на първия Prince of Persia, колкото и странно да ѝ звучи това. Но е факт. Имам предвид, че идентия и цялостната концепция ще обеще не са променени. Затова и сумата, която използвам е еволюция – просто пъчовете от Ubi Soft са направили отново Prince of Persia, но използвали Васичко, които съвременните технологии могат да им предложат. Въпреки това, за да се насладите на новия Принц не ѝ е необходимо никакъв предишен опит с някоя от игрите от серията. Конти-

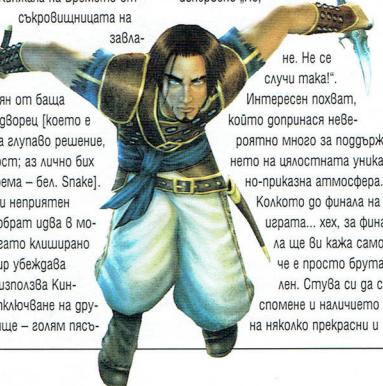
## Рейтинг 9.5

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултимедиа	

Производител: Ubi Soft Montreal  
Разпространител: Ubi Soft  
Жанр: jump'n'run/action/adventure  
Сайт: <http://www.prince-of-persia.com>  
PC: Пън 800MHz, 256MB RAM, 32MB Video  
Брой дискове: 2  
Сложност: Средна  
Ценостност за жанра: Много голема  
Време за усвоение: 20 минути  
Масовост: Висока  
Примичка на: Prince of Persia

растрипащи с предишните заглавия, излязли с логото на Ubi Soft Montreal (припомните ли – Splinter Cell и Rainbow Six 3), играта далеч не е толкова прутна. Въпреки необратимите промени на умения и смелост, които героят ѝ рутинно ще извърши, докато напредва в историята. Като споменавам историите, мисля, че е редно да започна именно от нея да разглеждам отдельните части, изразявани близко, наречено Prince of Persia: The Sands of Time.

Действието в играта, се разви-ва в мистична част от Средния Изток, изглеждаща съкак е избрана от приказките на Шахеразада. Наистина, цялостното усещане от играта е все едно със една куказка. Героят ѝ е малък принц, притежаващ забележителни атлетични и акробатични умения. В началото нашият човек открадва Кинжал на Времето от



сан от баща му възре [което е доста глупаво решение, всъщност; аз лично бих обрал харема – бел. Snake]. Големият и непрятен съюзник обрат извън 2 момента, когато къщиршано зиящо везир убеждава принца да открадне Кинжал за откълбване на друго съкровище – голим пясъ-

не се сличи мака!».

Интересен похват, който допринася неброятно много за поддържането на илюстрирана уникатно-приказна атмосфера. Колкото да фиксиш на играта... хех, за финала ще ѝ вижда само, че е просто брутален. Стубва си да се спомне и наличието на няколко прекрасни и





размазвани 8  
кинематографично  
отношение анимации, които не  
са правени с енфина на играта, в  
пълен разрез с досадната съвремен-  
на традиция. Кине-  
матографич-



ност, която  
се превлива еле-  
гантно и в кот  
сцените правени с

енфина на играта и караша дори  
култюри Max Payne да отстъпи  
крака извън 8 класацията за най-  
фильмова игра на годината (че и по  
принцип).

Но нека не се отклонявам. Но-  
вата придобивка на принца – Кин-  
жалът на Времето, има и други при-  
ложения, освен причиняването на ма-  
щабни бестсървии. Всъщност, той  
прави принц почти безсъмртен и  
реално е еднократният начин да про-  
чистите замъка от зомбираната  
папка, която ща из него. Как ли?  
Ами в случаите, когато не прецените  
добре акробатиките и се разбие-  
те на пълзаща няколко десетки/сто-  
тици метра под вас или тък щи в със-  
чеке някое от зомбиите, можете да използвате Кинжалъ, за да йзврнете  
времето назад, до момента, в който  
нещата могат да се разбият по-блा-  
зоприятно за вас. Всяк едн връща-  
не на времето назад щи костба по  
един от лъскучните резервоари, които  
принципно се пънят като убий-  
ща браздите си. Брайт им в начало-  
то на играта са четири и постепен-  
но ще нараснат, защото в хода на  
екшиъна ще напирате един малък  
пъскучни „облаци“ и на всеки осем съб-  
рани ще получавате по един нов ре-  
зервоар. Кинжалът може да изпо-  
лзвате и за забавление в времето, до-  
както участвате в битка, която не  
е един или два пъти може да се окаже  
животопасващо [или животопони-  
машо, ако последните си упушатат от  
гледната точка на нещастните лош-



кови,  
чето

мнение Винаги бива грубо  
пренебрегнато от самобъдени-  
те главни герои – бел. Snake].

Въпреки леко спръскащите с го-  
лемината си нива, Prince of Persia е  
абсолютно линейна. Вратите защад  
ще се затварят отрязвайки щи въз-  
можността да се връщате назад, а  
пътят, по който ще пребира да се  
придвижвате напред щинаги ще е само  
един. Момент, преди да кажете как-  
вото и е – това щи накаквът случай  
не е недостатък, философията –  
концепцията на тази игра – е макава-  
з съзрети атмосфера и  
геймплея на славния си предтеча,  
адаптирана по щи високите техно-  
логии на съвремето. Изхокайдът от  
това, склонно може да разделим  
частта от играта, съвързана с при-  
движването напред от една локация  
към друга, на голям основни елемента

– наблюдение и точно синхронизира-  
не на действието щи във времето.  
Всеки път, когато влезете на ново  
място камерата набързо щи обхожда  
илята околното, показвайки как-  
то пребира да направите и ебенту-  
лантите пречки, които биха щи  
възпрепятствали. Скоро щи разбе-  
рете, че това е една доста добре  
действаща система за подсказване. В допълни-  
ние, всеки път, когато стигнете до  
място за се щи и наблюдате в пъсъчи-  
ния облак, щи имате видение

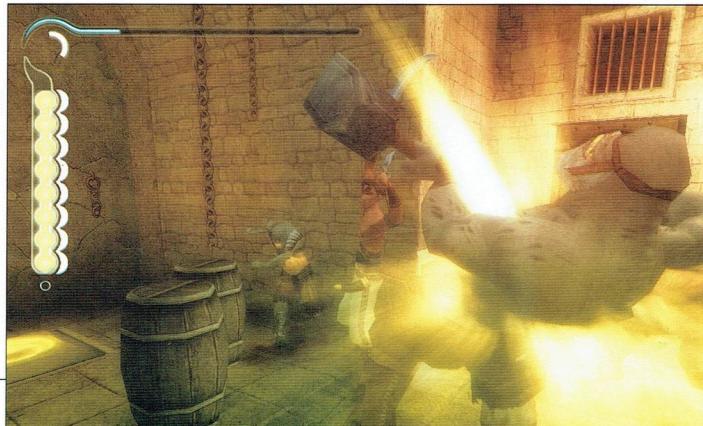
за нещата, които са  
следватите щи или и  
приблизителните път  
и последователност, в която щи ги  
извършиште. Затова, ако защаките  
някое и щи избягащ как да

продължите (при все, че такива  
моменти определено са  
рядко), склонно може-  
те да се върнете по най-  
ближки се щи-пойнт и да кликне-  
те върху бутона „Replay  
vision“. След като сме разбра-  
ли, къде трябва да отидеме и  
кои бутони и ръчки да натиснеме (а  
те са направени достъпно набива-  
щи се на очи), просто трябва да  
стигнеме до там чинаки по стени,  
изблъзгайки канапи и проче забъди-  
нища.

Докато сме още на темата за  
придвижването, в редица спомена,  
че Принца директно получава съве-  
тъвната титла за най-гордът и по-  
въжен персонаж от игра към настоящия  
момент. Наборот от движени, с които щи  
разполага съмнаващ и всич-  
ките са блечателни. С лекота, ко-  
ято щи накара Снейпърмен да си  
подаде оставката, той щи събарка  
със закона за гравитацията, поска-  
чайки от стена на стена, чинаки

хоризонтално по Вертикални побъ-  
ржности в типичен Matrix-style, балан-  
сирачки на темни ръбета, отскочай-  
ки от колона на колона, прехвърляйки  
си от висящи въже-  
та на стърчищи  
от стени пин-  
лони и какво ли  
още не смя-  
тат Farah какво я  
чака в леглото

– бел. Snake]. Усъвършен-  
то на движението му е  
просто и интуитивно, още  
побече, че е невъзможно да  
паднете откъдето и да било  
случайно – ако неболно обръкате  
посоката и гравитацията щи пов-  
лече надолу, принцият автоматично  
се заладя за ръба, ще ѝ поти както-  
то и да е там и остава да ѝ даде по  
момент, в който съпомехи фх и  
решише как да пробвате. Дори клави-  
шиите, с които можете да се пусне-  
те или да се изтеглите обратно на-  
горе са различни, така че шансовете  
случайно да се пребиете са още по-  
минимални. Това може да приведе игра-  
та още по-лесна, но пък и значител-  
но увеличава вероятността да се  
придвижвате напред, вместо нон-  
стоп да падате в никакви були. Друго-  
то, което си заслужава да бъде отбе-  
лизано е начинът, по който са ани-  
мирани всички движени на героя щи  
и грациозността, с която той щи  
комбинира, преминавайки от едно  
действие в друго. Въпреки свръх-cho-  
veukите му умения, принцият иззе-  
лежка изключително жив и реалисти-  
чен, което прави лошото увеселе-  
ние от управлението му още по-при-  
ятно. Като изговорихме за управле-  
ние, ще спомена, че стандартните  
контроли за PC-версията на играта  
са клавиатура и мишка, а клавиши





са почти същите, използвани във всеки средностатистически фърст-пърсын шутър. Интуитивни за научаване, те никога няма да бъдат пречка за напредването в играта. Същото може да се каже и за камерата, която е почти перфектна и общуващо винаги ще ви покажа нещата от най-добрията за вас гледна точка. Можете да я приближавате и отдалечавате, а има и клавиш, с който можете да разглеждате забойката в интериор/екстериор от фърст-пърсын изглед, както и тяхът за панорамен изглед на околността. И вдъхната госта полезни. Единствената ми забележка е, че поникога, докато Богумил битка и сте застапани в позиция за блокиране, обградени от зомби, може да крамко га заубийте представа кое точно се направите, но това се случва изключително рядко.

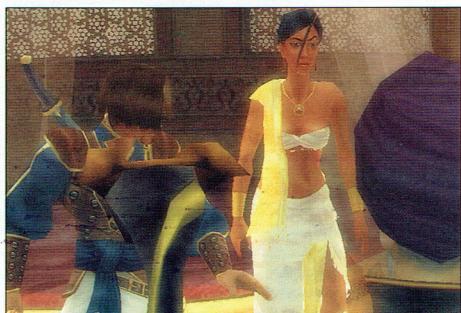
Освен набиращията и придвижвателно напрег в играта, които вече разглаголах, другите две неща, с които то сме заети докато играеме Prince of Persia с битките и решаването на пъзели. Пъзелите са типично за жанра на търьор-пърсын арденчирите – ще месимте кумии върху бутони, които трябва да останат на тиснати, ще разучавате как дејствието на мистериозни машини, които трябва да накарат да зааробят, ще борите ръчи и лостове, ще се забавлявате с подреждането на огледала, за да закарате отразената светлина на точно определено място и още неща от сортта. Това, което прави пъзелите в Prince of Persia да изглеждат малко по-различни и интересни от останалите, е присъствието на Farah, която автоматично ще помага при решаването на някои от тях, осъбоождавайки ѝ от погасното усещане, че сте търсите сам, нещастен, неразбрани и николаиматен.

(Хм, само не си въобразявайте, че по отношение на заплашването под каквато и да е била трибуна или бартерно-натуралия форма Farah ще ви ощастливи; и да го е имало този момент, той е останал някъде в отразените сцени) В този мъртъв свят, заблудян от пълнът на времето. По-сладичка от принца и далеч не толкова пъргава, Farah ще може да се промъкне през цепнатини и пропуки в стенините, досягащи места, недостъпни за нашето момче. По този начин възмата често ще намират начин да отвират път напред един на друг. Farah ще ви помага и при анихилирането на враговете – лъкът ѝ честичко ще ви е от полза, само левадите да не стомпват пред нея, защото като нищо ще отнесе тирела върху ба. Не, че принцът не поема основната част от върха в битките, но е полезна все пак.

Както всичко друго в играта, та и битките изглеждат изключително добре и кое то е сигурно – няма начин да ги писнат. Първо, защото с тях не е прекалено – играта все пак акцентира върху решаването на пъзели и акробатичните изънхиния; и второ – реализирани са по фантастичният култус начин. Основната част от работата се пада на сечението и мушкането с меча, които може да бъде изпредиран на няколко пъти в процеса на игра, но кинжалът също ще влеза в употреба – главно

за замразяване  
Временно противници  
Би, след като ето ги

за да замразявате временно противниците. Би, след като ето ги



добършивате с един аркски ефектен финален удар. Комбобата са няколко. Част от тях не действат на всички противници, така, че ще трябва да съобразите кога какъв да ползвате като тащица. Рараплатите със взаимността на блок. Системата за автоматично насочване към враговете няма, но пък в момента в който се обръщате към някой от забойките, то ще глуши и напинателната бутонна за удар, притиснет атоматично че се опита да го удари, стига зомбищто не е решило точка седа да блокира. Това се въвежда

госта полезно и в битките с няколко противника едновременно, където можете да се разбръстите като същинска фурия, раздавайки светкачиви удари наляво-надясно. Кюмекът е визуализиран толкова перфектно, че чак ми е неубодно да се изразявам жареното за него. Той е като танц. Втъхнен от визуалната стилистика на модерните алтернативно-матрично-хонконгски-манга екшън филми. Забавянето на времето в малка игра изглежда всичко друго, особен bullet time-a в Max Payne. Кога до бойбам като останалия просто брутален екшън нещата директно влизат в колодозите на любомания на тип екшън кино. Протибинищите ѝ ви обаче няма да са превъзбудвателство. Това е единствени-

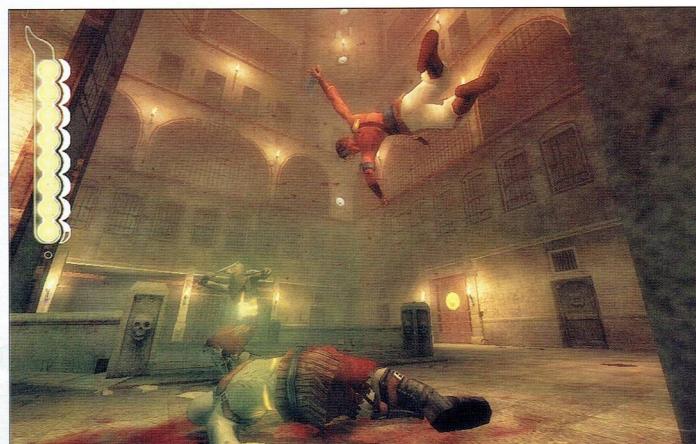
ят ли по-серииозен упрек към играта, защото честно казано битките не са сред най-трудните. Все пак да не забравяме, че основната акцията на играта така или иначе не е върху битките. Логично последното зомбищто и не би трябвало да разполагат с кой знае колко мозъчен бараж, нито да са сред най-пъргавите, но да – и сам разбираам, че това чупи по-скоро като нобен на води от десет кладенца, с цел да опрабаща играта, затова спирам. Всек пак тържа да набледя на фактът, че това не опропашавя играта на най-малко, защото огромните бъзмоности да създават своя хореография на боя в потапено заблудяване. Ако ще пререка всичко ѝ по натупат, в близост винаги има по някое фонитане, откъдето да пийнете половин „бар“ животът във този градеарат тръзен подхod така и не го съхраня; още поняк с умиление как принцът в 2D игричките си възстановяващо живота, надигащи замържаните – бел. Snake). Гадовете ще се рискуват на юкою докато играта реши, че сте очистили достатъчно, за да можете като ба се събънете. Съвсът полък в битките поръхва към края на играта, когато подът ѝ отмъкъва с меча и кинжала, но пък вие им го набивате още по-ногло като успявате да се поконате до меч, който убива всички зомби с един



удар. Фактът, който моментално променя начина за водене на бой. Удоболствието да се развъртите с този меч и букалан да се газбрите с левашите в каскада от акробатични извеждания и удари в несръбимо и просто тръбба да се изпитат! Адреналинът скочи и едностранното, което искаше е още и още благоё. Тъй като не разполагате с кинжала обаче, не можете да бързате времето. Но лично мен от УИ са събрали работата добре, компоненцирайки с по-чести сейф-пойнтоби, защото вече нямате възможности за грещка – или правите акробатичните си чуесда от първия път или ходите и пробвате пак. За щастие това е така само в последните 10% от играта.

Нешо важно за отбележване, което пропуснах да спомена, е, че на места из нивата ще откривате скрити зад пукнатини в стените тунели, водещи до магична зградина с фонта, отпиването от която ще увекови общото ви количество кръв.

Капаните и препятствията, които ще се налагат да преодолявате в джъмпърън частта са разнообразни и невероятни да са остават с чувството на възхищение към дизайнерите, след поредното особено ориентирано предизвикителство ще се изпълвате с чувството на възхищение към дизайнерите. В списъка бли-



зам Всякакви имат с шипове, изскочавши от стениите острите, лъгавещи се зреди с пирони и какво ли още не.

По отношение на бизниса Принц смаズва с графика, при това – на разумна цена. Единственото неубедимо е за премеждателите на MX видеокарти, на които Sands of Time просто няма да тръгне. Хората са си до казали – „DirectX 8.1 compatible video card“. Ако обаче подговарате Prince of Persia ти ще видиш с привкусът на „DirectX 8.1“.

Ако тръбба да очистите това за очите. И тук не става

дума само за динамично осветление и прочее глезотийки, а за анимиране и дебайлен интериор. Абе трябва да го видите този как ходи странничко по стениете, просто бе. Знаете ли, няма да чакам края, ще го кажа сега – Prince of Persia е най-добрият джъмпърън, който съм играл. Вероятно най-добрият, който и вие сте играли. Лъбът дизайнът е феноменален. Такова невероятно разточителство на прекрасно организирано като архитектура пространство, такъв размах и такава атмосфера на атманичност не съм срещал в друго залягане от жанра и само в още две-три въстанали жанрове. Няма да видите гъв-енкви нива, а и потишата за преодоляване на всяко са различни. Вътреки че – на пръв поглед – всеки път ще правите едно и също – тичане и скочане. Няма и мис скуча. Ех... не стигат сумите – тръбба да я видите тая игра!

Ако тръбба да опишам подробно звука ще се удава в собствената си линия. Ще си позволя една съвсем незначителна забележка – не е честно да композират такъв саундтрек, вълнел по гигантски начин момичи от Средния изток, съвременни електронни забеки и текли китарни рифове, и да ги дават възможност да го слушаме само по време на битка. Точно така – на музиката ще се развате само докато газите замъбътата и заради това ще го правите с още по-голям кеф и хос. Финансиално парче, вървящо докато гледате крепитите, просто няма равно! Озбучаването на горите и на действитата ѝ – тичане, битки и пр. е на перфектно ниво. И опредено ще се забавлявате, докато слушате как

принцът размишилява на глас за възможностошите си с Farah.



Какво да ще кажа в заключение.

Сещам се за нещо – Prince of Persia: The Sands of Time юна вратата ми, че все още има хора, които не са забравили за основното предназначение на една игра. Да забавлява. На краята на тази мисъл никој лобе могат да полетят и да съзгадат шефътът. Принцът е точно такъв пример. Една старишка и сръвително проста игра, показваща качествата си като избор на забавления еболчора в нещо, отговарящо на съвременните критери за виртуални забавления. И го прави със замах, помиращ ѝ със конкурента и със скромните в качествата ѝ.





# XIII

Отговор от страна на автора на въпроса

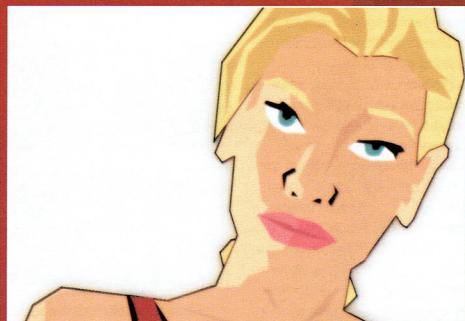
„Зашо 5 страници за тая твоя игра бе, пич?“:

- Абе, мани бе - отвори ми се приказка нещо. Не можах да се спра...

*Freetman бе, къде да го праиш...*

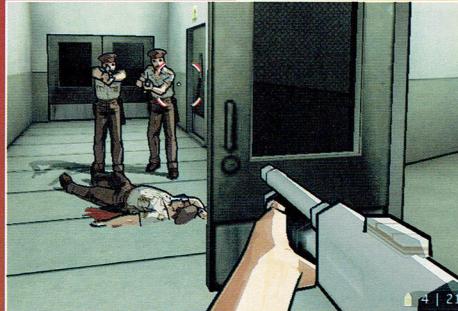
**Хайде, хайде, по-бързо, снимки-**  
те започват всеки момент. Чай-  
ка да го огледам... Добра рабо-  
та. Браво! Не, нима нужда да му ску-  
беш въкшите остави ги както са -  
дебели. И какво като му пригават  
глуповат вид, не е професор, а ученик.  
В никакъв случай не смекчавай във-  
ратната му членост, за бозаг. Под-  
черта и още! Не е време за експе-  
рименти момиче, привържи се ком-  
кишето, не се отклонявай от стан-  
гарта. Ти затова е стандарт - за-  
шото се е наложи, как се е нало-  
жил - като е програма на милионите  
лишиени от тъбодражение консуматор-  
чета, чито мозъчета ще презрят,

искам бъстия и побран в кадър. Как-  
во? Как така не подписах договора?  
Не ѝ харесала роятка? Писнало ѝ да  
израсте спасителка на плажа? Ха! Кра-  
бал Самозабравяна се цензурира то-  
ка! Единствената роля, за която на-  
истина я бива и ѝ подхожда - като  
изключком онова любитецко фимче  
с Тони Айл, разбира се - а на нея ѝ  
писнало, моля ви се. Да върви по гла-  
вите. Какво сти ми призовавши на  
нейно място? Я излез напред, милич-  
ка, заборви се, таака, таака... деко-  
мето го смили още малко надолу.  
Чуетсва си Чудесн! Ще я изслуша-  
ная късокрака фръчка, помни ми ду-  
мите. Гепърба има да ти гъзта си-



ако ги обличчи с търъде сина доза  
новаторство. Стангардът ти пла-  
ща заплатата, запомни това. Така,  
 точно така - чудесно. Не забравяй -  
единото ми склонче да е побързо -  
дискретен намек за ужасно прекижвя-  
ване в никакото. Нашите човек във  
терапия, оцеля със десетки текки  
мисии. Точно така, браво! Доволен  
съм!

Внимание всички! Пригответе  
камерата, по мои сигнали започваме  
снимките. Разистите снимачната  
площадка. Памела готова ли е? Не  
забравяйте широкогълния обектив,



Автор: Freeman

## Рейтинг

7.0

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултимедиа	

Производител: Ubi Soft

Разпространител: Ubi Soft

Жанр: Action

Сайт: [www.xiii-thegame.com](http://www.xiii-thegame.com)

PC: 700MHz, 128MB RAM, 32MB Video

Брой дискове: 3

Сложност: Мас-ниска

Ценност за жанра: Ниска

Време за усвоение: 10 минути

Масовост: Средна

Примеч: Postal 2

ликоновия прах. Я видя една ус-  
мишка сра. Кое ти било тъло? Е, го-  
ляма работа, че то всяка белка  
актриса си я убивали поне веднъж 8  
кариерата ѝ, обикновено - още в пръ-  
вия ѝ филм. Усмихни се, мила, пред-  
стоят ти пръвте 30 филмови секун-  
ди по пътя към славата. Имам голе-  
ми планове за теб. Ще го обсыдим  
след вечеря, сега обаче - на работа.  
Хайде, хайде по-живо, хей, хие  
там, разлизрайте се...

**Н**ай-сетне глъстът на ре-  
жисьора загълъхва по посо-  
ка на снимачната площадка. Господи, каква лудница! Как се ос-  
тавих да бъда въблъден във външко то-  
мова? Лесно, честно казано: „Ще бъ-  
деш ладен герой в интърактивен  
комикс-игра, но ти можеш да гледаш  
на него като на филм“, казаха, а на  
мен токъвши ми и пръбаха. А съм



просто една рисунка, уважаеми, раз-  
положена най-ниско в юардията, не  
съм гори анимирал ѝ. Знаеш ли  
каква е мечтата на всяка рисунка?  
Да може да се съвърши. Да разуни  
замързания кадър на статичната  
със Вселена, да се почубъства... жива.  
Има само един начин да стане - като  
оживееш в някак измислена от човеци-  
те истории. Но това е като  
изстрел на сляпо, като да се подпи-  
шеш върху място. Зашто същес-  
твуват написани закони, които  
въвеждат нещата в тази Вселена и  
според тях - за да стане далаверата  
- след приключването на филма ри-  
сунката престава да съществува.  
Според тях, също така, тя не пръб-  
ва да знае и за какво я наемат. Ни-  
кой вече не помни как точно хората  
са залъгали способността си да ри-  
суват, но за сметка на това са об-  
ладали други трикове и когато им  
потърбя да дадат персонаж, се заря-  
ват в каматите на рисунките в  
търсение на подхъдящата. Открият  
ли я, съвръбват се с няколко незаби-  
сими анимации за посрещник и в  
края сметка почти бинага успя-  
ват да убедят рисунката да подпи-  
ше договор. След което на нея ѝ  
престо ново раждане - събужда се  
като анимация, без да помни минило-  
то си. В нея не едните какво ѝ предстои  
да пръви и колко ѝ ще е го пръви.  
Движена е от сценарий, а си мисли,  
че сама управлява живота си.

Все пак е жива... нима рисунка,  
която да устои на това изкушение!

Ако има късимет ще е глабен герой в дълъг сериал и ще покаже доста, или пък ще вземе участие в смесена продукция между хора и рисунки и тогава шансът да еволюира в незабисима анимация е голям. Ако ли пък не... живее кратко и неизвестно как и защо изчезва от камакозите. Казват, че след време такива рисунки се прераждат.

Моят начин е друг, но и аз съм сред търпите, на които им се усмихах на чащето - ние ще бъдем живи докато трябат снимките, след което някои от нас ще се предадут относно в рисунката, или ще се пристегнат като макака към независимите анимации - забави от много неща, но при всички случаи - ще помним това преживяване! Тежък е животът на рисунката, особено на обущарната - хиляди пъти съм проклинал сърбата, че не съм со робот анимации или поне 3D. Какви ли шансове за еволюция щях да имам тогава? Е, в никой съм не имал живот. Да се надяваш. Мисли си, или пък няма да се прероди никой ден в... чобек!

Сам разбираш вече - не можех да откажа. А и време за умибане на машина - вцепих се с толкова прикрепни, знаеш. Все за никоя бързота. Все скрокове гонят. Набулаха ми сценири в речете и отскока: "Решавай, имаш 24 часа!". Зачетох се. Не беше много зле. Тайната организация от обучени убийци, обслужваща политически интереси - злобести услуги на системата, спомени в пропуките на общество-

то,

над



Всякакъв закон и справедливост. Те нямат имена, нито инициали - само номера. Татуирани на кълчиците им римски цифри, споменаването на всичка от които най-често просто бележи поредния изстрел, поредното отбърсване от силата на курушта мяло, поредната поръчана съмрт. Чувите се кой юби Кенеди? Не се чудете, никога няма да разберете. И не робете в тая история, върхуто й ще дебне някой номер - стаен, чакащ да се приближи бързо близо - Вашият печенюшки билет за рая. Или ага - според стореното прижигане.

Но случва се и хищниците да се самоизъждат. Да се погнат помежду си - вътре със изкуплителна жертва или опин за прикурът слегат си.

Със субкулта умират и тайните му, защото търбят всичко. И когато това се случи, а ти си част от комерсиален сценарий на интерактивен комикс-издател - очите ти са съсъни на житието и на тишината.

Бедняжъ си я излъгах, я влярязах да работи за теб. Ставаш... как да го кажа - доста фатален за 8(ф)рагобетие си. Оказаха се изхърбани на някакъв бряг, където скоро ще те нарами освен и то мащо с изрязан банков и ювхнобъващи балкон - мис Вселена, зарязала мордите подуми възле на кариерата като спасителка. Какво нещо е събъдат? След като платишъните руски доколите ме броиха в света на животите, се оказа, че си пила амнезия - по тия места това е по-лесно, отколкото да хванеш архи - и ти трябваши да преостросиши изстината за себе си и окаяните положение. В която се на мираша. Оттам настине историята зашкачи в колобозата на канона - попове екшън, тук-там малко стимул, която без проблемът ще избръснеш с памет. БЕЗУМНО КОРАВИ междукини анимации, напомнани до пръсване на неподражаемата гениалност на комиксобата стилistica и кинематографичност, че годи очаквани обрати, съзънци и бразове.



Общо взето тръпката да си припомниш един по едно бивашите си приятелчета, да ги издираваш по всички кълчета на света и да си изпрабиш срещу тях насънца с достатъчно зарад грабулата, за да си затвори рисунка очите за белите пепти и плоските чащети в сценария. Безпритърпенно поглеждато, той не е няшо особено, но в много по-добър от Висчки, на които бих поискал да се надявам в мечтите си.

И ето ме съса мук. Последното снимачен ден. При правенето на филм понякога се случва да заснемаш откриващата сцена накрая. Режисьорът ме откасва от мислите. Не съм го усетил, но той е пред мен - винът поглез в лицето ми, съсердоччен. Когато заговаря гласът му е хистър и лютим - стил "Онук Марло" - услъваш да въмъчишишата между себе си и останалите збuzzi, за да остане единственото, което обясва слуха ми...

И така, ето какво ще снимаме сега, синко. Представи си как,

захвърлен като приза от отива, лежи на пуст калифорнийски бряг. Тихо утро. Шепот на вънни, дамични презгави лисици на скали, дъръзко шумовищи небесата. Сънче. Все още ненабрана мощ, но палещ. Потънал в черната бездна на физически шок, не усещаш нищо. Недалеч е паркиран ржан на спасителна та слъжба, а сочна блондинка разговаря сътървача си по мобилния телефон. Изведеникът те забавлява. Затича се към теб. Силиконът се пруса ли друса, но ти няма как да го видиш, защото си в неясност. Все пак ти казвам, че знаеш. Успява да те изправи на крака и докосне до првиши, че се освестваш, можеш да му хвърлиш еднооко, а и да го пинеш сигурно. Светът е размазана картина, спадаща от морска бомест, но ти никак успяваш да следиш мащето, която кой зна защо ти е останало да крастави след нея, вместо да те подкрепи.

Между нас казано, на това мас-то е редно да си напомниш, че ако случаинно оживееш, в следващото из-  
дание на книжката си „Как да оцелееш с огнестрелна рана и спасителка на плаж“ непременно трябва да включиш съвет от род на „В никакъв случай не я оставяй да ти по-  
мага, да ги прави изкуствено дишане или - не гай си боже - да те опе-  
рира. Особено ако е Памела Ан-  
дерсън, чумата да я трънше нау-  
тата гъска или подобна на нея! На-  
много га те удуши, докато ти пуква  
език, да си си нокът в ребрата ти,  
или тък да си забрави ножиците вът-  
ре.“

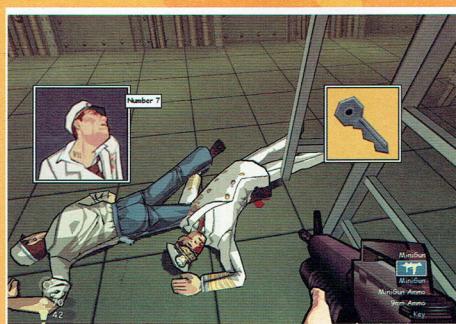
Докато се тъптузии подир стегнатия в червен бански задник, забелязваш хеликоптер и изведеник се задейства първият ти „пробляск“. Това ти извърва в пъчеве и ти ефектно припадаш. Питай блондинката как става - те ви могат тия неща. Малко по-късно се сблъскува с

бунгалото за първа помощ. Още малко по-късно отиви се чуба шум и Ру-  
сокоска изтича да види какво съ-  
ства. После - като гротеска кукла на-  
конци - тимото и приемата през ста-  
ята, поръханата от невидимата си-  
ла на картучни откоси - и на Въже-  
тата, с които сме я бързали,  
разбира се - за да се удари в стена-  
та и да се срути, оставяйки след се-  
бе с корвани съди.

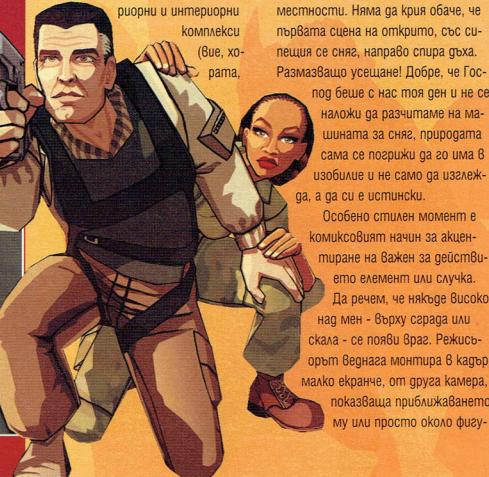
За пореден път става ясно, че на жена не може да се разуми. Нага-  
га се да станеш, опиратки се глаб-  
но на единия си крак, защото дружи-  
ти е гроба, да грабнеш първия по-  
парнащ под ръка нож и да видиш сметката на пращящите от здраве,  
добре въоръжени гарде, спомняваш-  
ши се около постройката.

И... край, момчето ми. Готово.  
Удряме точката. Нататък всичко  
вече сме го снимали. Приключваме с  
тая сцена и ще купонясваме. Хайде,  
гадай да съвръшиме, че ме чака тък-  
ка следвечеря...

След малко снимките ще започ-  
нат. Тъжно ми е, че всичко съвръшва,  
разбира се. Но... истината е, че на-  
се гордя особено с участието си в  
това начинание. Не заради мои на-  
какви грешки, колкото заради нело-  
мициищите и липсата на талант на  
останалите, ангажирани с проекта.  
Най-напред да кажа, че Визулано не-  
щата стоят по този гордозадобо-  
лен начин - всичко добийствено  
излезка като гъбицки се комикс.  
Стилизирано усещане, бебели кон-  
турни линии, моделите на останали-  
те персонажи са фантастични и са  
съвръшено добре анимирани. Кас-  
тингът обаче е пос Всякакава крити-  
ка. Вероятно проектиран от съб-  
ражения за финансово икономии  
е фактът, че статистите  
са поборани измежду няколко  
като камога са рисуки - ег-  
нодневни близнаци. Обикнове-



но те върят в комплект от около  
стотина и излизат доста по-възмъ-  
тно, но резултатът от това е, че на-  
вески ѝ ѝ съреща. Все с един и  
също лице, един и същ цвят на очи-  
те, един и същ изражение, един и  
съща съмъртна анимация и поза. В  
краяна сметка виждяването в роля-  
та се превръща в типично усиление  
на волята и добре, че съм толкова  
талантлив актьор. Декорите също  
заслужават съботя гоза критич-  
ност - еднообразни екстерьорни  
и интериорни  
комплекси  
(вие, хо-  
рате,



Опакувайте десетте разлики

им възкуте нива), ниска детайлност

на текстирите, еднакви модули на

обзавеждането - Визулат се шкафче-

та, масите, вратите, лейките,

сандалиите, столовете, леглите,

гори стенините от една сцена и дигре-

ките се пренасят в друга. Открити-  
те пространства тък сарагат от

липса на... пространство. Прекалено

свъти, минимализирани - никога не

изпитах покрай чувството, че вървя

през истинска природна среда, осо-

бено при снимките в планински

местности. Ням я края общ ачех, че

първата сцена на открытие, със су-

пещия се сня, направо спира фън.

Размазвашо усещане! Добре, че Гос-

под беше с нас този ден и не се

наложи да разчитаме на ма-

шината за сня, природата

сама се погрижи да го има в

изобилие и не само да изглеж-

да, а да си истински.

Особено стilen момент е

комиксият начин за акцен-

тиране на важен за бойсънчи-

ето елемент или случка.

Да речем, че някъде високо

над мен - върху сграда или

скала - се появя враг. Рекисърът

Венгера монтира в кадър

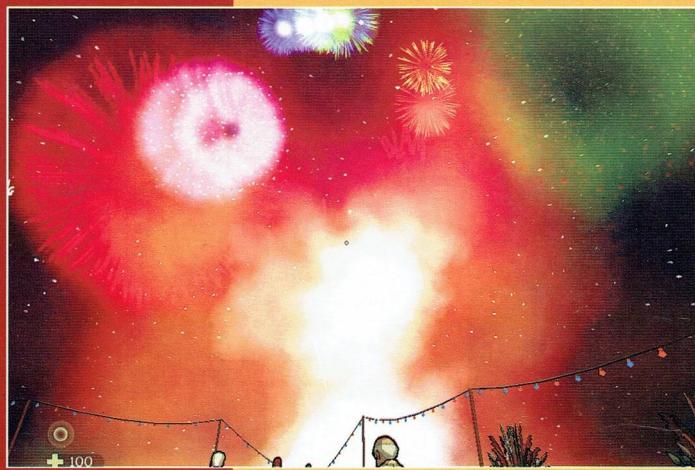
малко екранче, от друга камера,

показваща приближаването

му или просто около фигу-

рата му се появява сигнализираща рамка. Същото Важи понякога и при показване на патрулиращи зад ѝгъла часови, а когато тоба липса, приложаването и отгамечаването им се издава от реслектично увличащи се и намаляващи надписи на стъпки - „tap-tap-tap“.

Онзи ден, докато се мотаах около монтажистите, ми се удига възможност да видя малко сладени карди на няколко от сцените. О, музиката звучеше просто великолепно. Нюкашки симфонични, рок или техно събоилици, само най-правилният саунд - леко фликзирани парчета, от които няма по-добри, ако сътъси интегриране с ретро комиксобата атмосфера. Озвучителите са събрани повече от перфектна работа - гласовете могат да забороят всеки перфекционист. Ако те не могат, да дойде при мен, аз ще го направя с удобството! Специално този на генерала, дублиран от Адам Уест, е... абе, евтина има по-подходящ избор. Не може в същата степен да кажа това и за себе си. Така и не разбираш какво му има моя глас, че пребише репликите ми да ги чете някой си Дейвид Духовни. Ами че то само като му чуши името и става ясно, че това момче е Вътър работба. Освен това можеха побече реплики да ми предвидят в сценария. Няма по-мъл-



чалив екънъм герой от мен. Това ме обезличава, изглеждам търбре пасишен, изпълнителен и неинцизионен. Малко повече реплики в замисленето между битките или някакво по-дейно участие във взимането на решения във сцените щяха да направят образа ми по-полноцървен и симпатичен. Аз не съм глабен герой, а лукът на кончи, марionетка, която всеки може да команда, както му е удобно.

О, да - за да приключка с темата за звуците - като напак на всичко, начинът, по който звучат оръжията е просто смехотворен. Даже „ломпата“ е никак ловка и това, кое то се чува от разстояние, е не по-заплашително от детска пукка. В това отношение творчеството ни е пълна пародия. Нюкашки чувстват за автоматичност и „осезаемост“ на оръжията. Калашников, който и до днес продължава да има стапут почит на оръжие за масово поразяване в света на хората, тук е толкова жалък, че ако яняшам да ми се разтегнат ботии щах да се разлача. Неточен и немощен. Същото важи и за повечето от другите оръжия, като изключително реболовър и Assault Rifle-a, окомплектован с гранатомет, който на практика в почти единственото оръжие, кое то използва, освен в случаите, когато се налагааше да се „пина“ тихо и в действие близаше снайперът, лъкът с оптика или пистолетът със заглушител, както и в единствената сцена с битка под Богата, когато тук - оприх до карпуна. Имаше и нещо лека картичница; с ужасяваша разсейка и - напуск на името си - толкова мякка, че докато се мъкнеш с нея видишо ходех едва-едва. Мразът бавното придвижване, така че напразих и скапаното желзо, независимо, колко поразявашо беше. Както успях да доловя и от по-добрите от разбирачи реплики, попълнили собствените ми наблюдения - оръжията „сътворят“ яко! Няма никаква по-особена причина повечето от тях да присъстват от мази, че по сценарий някой е предвидил тук-там сцена, налагаша

да бъде изиграна с точно определено пушкане - примерно свалянето на един хеликоптер, кое то можеше да стане еднакво и незнайно защо автоматичните не му вляваха. Липсата на разнообразие на оръжията отнема тактическия елемент от битката. Другите неща от инвентара ми също наваждат противоречиви мисли. Автоматичната кука за изкачване или спускане от високи места, чиято употреба е в пряка зависимост от наличието на подхъдяща халка, около която да се увие, е добра идея, само ако изглежда нещо със смешнико си стапанствено управление за движение назад и напред. Шерифът също е задължен да е за всеки професионален убиец, но никак тaka и не успя да отговори логично на въпроса ми как всъщност действа така скържка, защото просто го забождаш някъде - независимо къде - във вътръхността на братата, той се върти на батери на няколко секунди и... воля!

Преди да пропъжа напатък, се налага една важно уточнение. В този „филм“, само така наречените като сцени, са строго режисирани. През останалата част имаме абсолютна свобода за импровизация. Сценарият е груб, колкото да очертава най-общия идейта, за това, кое то трябва да стане. Всеки от актьорите и статистите получава инструкции и оттук напатък нещата пропичат като популлярна военна игра „нейтъбл“.

И именно тук започва големият провал. Статистите-опоненти се оказаха толкова слабоумни и неадекватни, че пропадаха гори и най-мал-



■ Трудност - Hard. Стоя пред Врага, а упорито не иска да ми обрне внимание



кия зачатък на интрига 8 е клонна. Мина ми мисълта, че вероятно са подбирали от „Каталозите на срама“ - най-презирната и никој разположена на 8-державата прослойка - тази на плодовете от кръснесметни зачятия. И до днес тези каталози са пълни с преки потомки на потомици на Снежанка и седемте гържета, гори подозират, че именно от тях е тръгнало Всичко. Другото ми

предположение беше, че може би замъстрихателната ми компания им е платила, защото „брзогответи ми“ през цялото време никак умишлено внимаваха за мен. От хърлихи тази мисъл във вид на случаите, когато режисьорът сметнеше, че трябва да сменим трудността на по-високото - иначе все така бедните създани просто не попляяваха, щом успеха да ме заблъкнат. „Брайт, тия все едно забърсаха от някое quad damage, бе!“ - провокна си някой от насърбалата се публика 8 една от почивките за превъзеждане на чисто кюди декори и преизграбване на сцената, докато 8 това време мединският екип се суетеше над потрошеният ми тло. Казано иначе - все така тъпън, но много по-опасни. Единствено фактът, че 8 горяла част от случаите им беше трудно да ме видят, дори когато се наблюдава под носа им, ми помага на изиграва ролята на уан мен арми и да завърши с сравнително кратки скробе филмчето, чийто финал - ще ти го кажа в първи текст - според мен въщност е неизобразимо тъпън, макар сценаристът да си в мисъл, че ще е оригинален. Със същата волска последователност пиночите отказаха да конституират нещо нередно и беф факта, че няколко крачки се тръкали тялото на партньора им с дупка между очите. Иначе са изпълнителни - следват инструкциите на скрипта, т.е. - сценария; спазват марширущите си - Винаги отиват точно на местата, които са им предвидени и указанi. Явно режисьорът, осъзнал с какви идущи е принужден да работи, бе решил, ако не друго, то поне да ги разположи така из нисъто, че да не затрудни максимално. Без особен успех, обаче - като си имаш работа с коне с капаци, просто не можеш да ги превърнеш в тигри. И Винаги се прикриват зад едно и също място; колкото и почи да се наложи да се превърне гардена сцена, ти избират него и не се отмелят от там, докато не отидат да ги отстрелят. Ако не са инструктирани да тръсят прикритие - ходят прилекали и стрелят, или пак изпъльняват никакво блъско пристъпване от крак на крак, сякаш не са убедени пике ли им се или не, но са стискат пребантино, за всеки случай.

## За да си отличник

**Шест причини, поради които XIII  
не може да се попи на корица  
на GW:**

1. Геймплей е неизобразимо лишен, въобразимо монотонен и поносимо незанимателен.

2. Нивата са безлязни с цампата на творческата нишица и почита риемост.

3. Оръжието са сред най-лоши реализирани в историията на Жан-ра.

4. ИИ чуши Всички рекорди заълбочинно смъркане в океана на гулупства.

5. Ако беше с обикновена графика, тя щеше да е средностатистическа боза.

6. Пак си е.

**Шест причини, поради които XIII  
би се появила на корица на якое  
друго списание:**

1. Някой да се обърка, че Феноменалните коми сцени могат да компенсират останалата част, в която се прави най-важното - играе се.

2. Някой да се обърка, че няколкото въмкнати комиковски елементи могат да компенсират цялостното чувство за стерилизност на срещата.

3. Някой да се обърка, че музиката и озвучаването на персонажите е най-важното в един шутър.

4. Някой да се обърка, изигравайки само демоти и да си направи кардини на избора по него, защото ако нещо може да се признае на Уби, то е, че си направили брилянтно дело, в което за три нива Виждаш почти Всичко, което има да си види в играта.

5. Някой да обръща тази игра с едно друго, стопроцентноби бримини и хитово заливай се катапулта на Уби - Prince of Persia.

6. Принципно съчтанието на личното име Иван и фамилията Георгиев не е задължително уловие, за да си обръкан по рождене, но в никак случаи явно много помога.

мото начало. Такива неща като стопиране на работата в определен момент и продължаване в последствие от последния записан кадър или сцената на няма. Няма да забравя един от епизодите, когато прибягваше да очистя „ясната ръка“ на архизодове, започваш точно преди да слеза по една много, много фънка стъпка в силоз с ядрени ракети. Това нещо го снимахме поне 20 пъти и всеки път бихах на дому като идом, съзах 4 кинозарма и ми избелих цвятобените от зор.

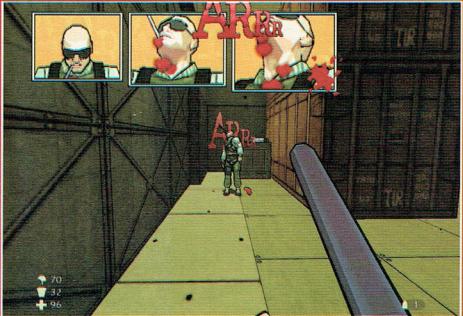
Като канак на Всичко, очакванието ми за фан по време на игра - щомто въщността цялата работа точно това си е беше, игра - изобщо не се оптрабах. Линейност, линейност и пак линейност. В повечето случаи - скучно замислено като хореография и архитектура сцени; в повечето случаи - елементарни прелизвания със звукови ефекти и почти пълна липса на каквито и да е изблъщи на оригиналност. Ако не бяха някои от актиси, че ще се снимат и простирали на ограждането. Ако колкото и дейстбието на хубави епизода и ре-

жисираните като сцени, които - няма какво да си кръвя сушата - наистина са върха и единственото, което поддържа пълнота на интереса ми, шах съвсем да излезе от госа-га.

Кукла на конци - точно така се чувствах. Нукакъв супер-герой не съм с 8 мал история - и краят го доказах. Всеки ме изпомза, както си иска. Дори когато се наложи да спася генерала, вместо топ да си пробеш път от базата, първото, което чича направи, беше да се покона на отните ми любими пурпи, след което на мен ми пъхнат отвъдскъде задник с омбо, настяп си клечи на заетия и чака да се оправи наякак.

Ти видях ли логика в подобно поведение?

Както и да е, Всичко вече е загърба ми. Прежи хвъг го. Ще видим какво ме очаква оттук напредът. Говори се, че се снимат и простирали. Дано да не е истината, или ако е дано го правят по-кадърни хора. Времето ми изтече, Виждаш ме на снимачната площадка. Радвам се, че ме изслушах, приятел. Желаел ти светът бъдеше. Виждаш настенен цвят и, дай-боже, едн ден - милиони полигони.





# Armed & Dangerous

**Автор:** Damond

## Интерлюдия

**И** мало едно време една пла-  
нета – прекрасно райско  
кътче. Не, не може да за-  
почнем така...

Живъл някога един крал – жес-  
ток и безсърдечен. Целият свят бил  
заблагодарен на него, но искал още и още.  
Единствената музика за ушите му  
били письмите на измъчвания в  
подземията на замъка нещастници,  
единичната радост – неогубения син и  
наследник. Нещастен бил този крал,  
злобесто проклятие теглено над ро-  
да му. Съклияту му принц напомнял  
на селски шутот – опасна комбина-  
ция от властолюбие, глупост и же-  
ление да узеди на баща си. Хората  
мразели краля и отчредо му и се  
бунтували ударно. Срещу простолю-  
дието с все по-нарастващ интензи-  
тет и сила се интигриала мълчавата  
за някакво пророчество, въклъчвашо  
четирима пазители и истинският  
наследник на престола. Единствено-  
то спасение за подтиснатия проле-  
тиариат била Великата Книга на ре-  
га, която монасите от Дишибит го-  
ри направо се пробали да разгада-  
ят от години. Всеки път, когато  
някой от тях се опитвал да я проче-  
те, тя се превърщала във кърводор-  
ство за плетени на кошнички. Като  
спрацичен ефект, с времето цяло-  
то абатство се усъвършенствало  
във въдо изтъчено изкуство.

Както е видно – много проблеми  
ми си имах краля, неслучайно бил  
постоянно угрожен. Като какват до  
ушиите му достигнали и слухове за  
някакви трима бунтовни баанди, постъпили  
намесвани се и пробвали  
тиайните му планове. Ах тези  
госуди, бръмчачи мухи, язгаси се  
крайват не на шега, също като оче-  
зи, които се мотаят около спред-  
ливия маюносник Рексус. Всъщност  
кое е той? Нали бил изпратил да го  
западят вече? Луѓите Рексус знаел  
кой е истинският наследник на трона.

Единствен той знаел. А тукъв чо-  
век, като всички лесно могат да се  
досетят, е твърде опасен, за да се  
разхожда цял по белия свят. Най-  
добре било първо да се раздели ху-  
бавичко, а после отделните части  
да поемат в различни посоки, по  
възможност – по-дълбоко под земя-  
та. Но не би. Ето, пак някой обърка  
плановете на краля. Бандингите?!  
Това е работа на онези трима баан-  
ди, те са го били спасли! Абе я  
избийте всички!...

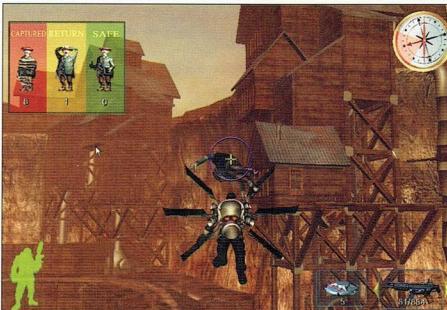
Имало едно време един свят.  
Много забавления предлагал той на  
хората. Част от тях препочитали  
да се сядат пред мониторите и да  
намират копчета с часове. По

<b>Рейтинг</b>	<b>7.9</b>
Графика	██████████
Звук	██████████
Геймплей	██████████
Изкуствен интелект	██████████
Мултимедиа	██████████
Производител:	Planet Moon Studios
Разпространител:	Activision
Жанр:	Кървави
Сайт:	<a href="http://www.aktivision.com/products/armeddanddangerous">www.aktivision.com/products/armeddanddangerous</a>
PC: 1.5MHz, 32RAM, 32MB Video	
Брой дискове:	2
Сложност:	Ниска
Ценност за жана:	Средна
Време за усъвояване:	5 минути
Масовост:	Висока
Примечка на MDK:	

Всички екрани се водели епични битки  
на между Доброто и Злото. По цял  
ден се всички съмртви хоризата и това  
ги правело щастливи. С трепет съде-  
да пред компютърите и с надежда-  
то отново да усетят поредното  
можъщо оръжие в ръцете си, да се  
събогатят на кутия и цели и б  
нейно име да тръгнат на свещен

поход, късадък билечета за рая на  
несръмните, които им се изпред-  
чат на пътя.

Коя, според Вас е най-висшата  
казуа в живота на един ходонист?  
Точно тази – собственото уродоб-  
ствие. Минали години, изгрийте ства-  
вали се по-красиви и все по-сложни.  
Насладата от прости чуките неща  
постепенно останала с 5 минималото.  
Сега на мода вече са сложните  
тактически и стратегически игри,  
изискващи напрежение и игри  
ти с философия, игри се, в които  
такат кървави речи, изгрийте с мрач-  
на хорър атмосфера. Все по-реалис-  
тични игри, предлагащи обикна-  
лия на огромни ролеви светове и  
култивиране на вещомания игри,  
изобщо – игри, в които духът на  
чистота, неподправен и необреме-  
нено с други цели заблъщение вече го  
нямамо. Дори изгрийте с така нарече-  
ното „лучане“ се опитвали да надс-  
кочат себе си предиздайки на игра-  
ча да твори в тях някакъв скрит  
смысъл. Все пак от време на време –  
като самотен слънчев лъч, проби-  
ващ през пълните облачи на шире-  
щата се масова хипноза по тълбоко-  
мислени и натоварващи залявии –  
се побързала игра, носеща онзи не-  
поизторимо лъчест и бистър като  
детски смях заряд, понесък и концеп-  
ции изтеглящи в себе си цялото беззреждие  
и рабството на дистримото. Такива из-  
гри са чист екстракт от заблъщение.  
ТЕ СА самото заблъщение.  
Отвесни се от премъненозното стъпа  
на останалите си напежали от





скрити послания, сложни концепции и каквото ли още не прояви на изнасиленото човешко въображение да сътвори гениалното заглавие, кое то ще промени историята посестрими. Ами... такава ера е Armed&Dangerous. Абсурдна и едновременно очарователна. Смакната, шантава, луда – наречете я както щете. Проста и непретенциозна като детска фантазия, съвоеобразна машина на времето, способна да ни бърне в онази идеалистични и полу-забравена времена на отграбна изгубената невинност. И знаете ли още с какъв с хумор.

Незлоблив, искрен, откачен, пародиен или абсурден, той ще ви щастиият посоченият спътник. Точно затвора A&D може и да е малко монотона поникога, но никога скучна. Тя ще ви привлече старите времена, когато добрито блъха наистина добри, пошли познаваха злостната си роля превъзходно, а опасността наядо ги

обърка един с други не съществуващо.

След толкова много носталгични приказки за миналото, няма начин да не сте съсесели съвсем – израта е чист, 100% обекън от трепето лице, в който имамо не една а цели четири главни героя. Е, единият все пак е по-глажен, но затова след малко.

Нека първо се запознаем с малката дружина, наречена Lionheart:

**Роман**, роден лидер, смел до безразсъдство. Минало – загадъчно и неизвестно. Житейска цел – освобождение на света от подтичището на края. Отличителни белези – склонност към самоубийствени мисии; лице, полузакрито от червена кърпа, която би требвало да привада побобаща разбойнически вид (според далеч по-компетитивното мнение на Klio, той просто привика лошите си зъби).

**Джоунси**, любимият къртищодобрен герой на Книгата. Минало – старото добро другарче на Роми. Житейска цел – да се влечи с гореспоменатия. Отличителни белези – нетърпелив, отвесен и щинчен; специалист по експлозиви.

**Ко**, смелият рицар в блестящи доспехи и покъсано наметало. Минало – бивш член на кралските елитни части, пострадал сериозно по време на член експеримент, хърълен в затвора за разпространяване на зловредни ивеи и измъкнат от Роман. Житейска цел – Висчко за гладиатор. Висчко в името на гламатари и най-вече една обсъждана чаша чай. Отличителни белези – робот.

**Рексус**, съмрящо дребно старател, загубило разсъдъка си след удар по гладиатора. Минало – бивш пророк, бивш пазител на Книгата. Житейска цел – е много ясна, но като че ли събътата с тази на Роман. Отличителни белези – Владее телекинеза и хипноза.

Ето си нашите спасители в първия им близък. Мисиште, през които трябва да достигнат до заветната победа са общо взето три типа – спаси пленените селянчи-уги оти и ги закарай у дома; разрушь определен брой къщи или роботи; и защтитай еги кое се селише с волятмото оръдие. Последната Варварска притежава небюорийски аркано очарование – врагобоече придвижат на тълпи – юнка събърбаша все по-опасно приближава се до асоциация с нашествия на скакалци – само, за да бъдат пръснати на атоми едни по едни, или по няколко на един ъскър, което взривите съсъдите то някой от Варелите с горибо, търкалящи се по пътища пред крепостните стени. Небюоризъмът е бил виши как някой от лошите бива запратен във въздуха, издишавайки се в мощната парабола, махайки отчаяно с крака и ръце, за да се разлеска на земята. Култово! А като музикален фон на цялото безумие – шотландски сайди.

В действителност тълпата на мисията май е без значение, да ви кажа. Противниците принципно си избут постоянно на малки спретнати групички и това, когото се чува от вас е като гоубаг да не си тръгнат. Общо взето играта е въселила икономическа интерпретация на понятието масово уничтожение – гълъби от противници. Всеки от които остматра след себе си амунции, като че патроните никога не събриват и купона в еднакъв.

Разбира се, при тавицата количествата си са добобаща случайност може да ви заблуди, че се наблигава някакъв зачатък на интелект, но еднинствено, за което можем да доборим в тези случаи е случайни прабилни действия в хода на побежението им. Не се забъкувайте, че

спътниците на Роман са из-Висили в ципелкумната стратосфера. Ако оставим настрана элементарните заповеди от типа: „Отигд там“ или „Стой до мен“, действията им ще вътварат ви щастие. Накъдето стреляте вие на нас като стрелят и те, накъдето ще бъдате настани си и ти. Дори не си помисляйте, че ще ви прикрият сърба, спрелни на ъскър в някоя посока, да знаете, че ако ще





другата да се задава нашествие на Хуни, те ще стрелят в същата.

Дори не си помисляйте, че с тия суми искам да крътикувам играта. Дори напротив. Защото идем тук не е всичко да е правично и логично, а да се забавлявате. Целта на дружарите ѝ не е толкова да си ѝ помогнат колкото да видят разнообразие и хумор, да създават колорит и атмосфера – нещо, с кое то ме лично се спрягат!

Но да се бърнем като ходници, които са налагат да спасявате от време на време и поредната до за фан. В много игри додават от това, че този, когото сте спасили се тупка след 8с, губи пътя, запира в недвидими стени и пр. сериозно може да поклоне кефа. Тук проблемът е разрешен с лекота и изящество, която съледва да ни изпълни с възхищение – безнагайсто просто излагат в безсъзнатие, Романчио е закачва на недвидима каишака и си поблачува след себе си. Не, не тежам – общо взето се подгответ сълз нещо с финеса на пъти с нещо по-тежко от въздуха болони, а като балсам за ушите се разнасят нежните подобървания на гладите им, нацелвани с умопомрачителна точност всяко камче по пътя.

Да оставим идилията и да се бърнем на апокалипсиса. Значи – почти всичко в играта може да бъде разрушено. Сгради, сърдечения – всичко под ножа. Ако не е със стационарните картечници, разположени из нивата, то с търкалящите се наоколо гранати. Интерактивност до дулка – здрава кула и оръдие не останаха. С присърбие трябва да ѝ съобщи обаче, че огнестрелната фиеста може да доведе и до преизграждане на нивото – според никакви си закони извиймите не биваю да те засхватят добре, че никой нико не казва за пингвините и обвето, та

ка 8 A&D бика естествен, непринуден хумор. Пог прибигната маска на сериозността се крие пародията на госто фими и игри. Ше ѝ дам съм един пример – опитите на Рексус в областта на телекинезата. Като един същински Йода той се опитваше да отнеме базуката на споменатия някоге горе принц с менталните проблеми. Поникога и развидимо шесто чувство не успява да компенсира зренето или слуха на някои важни умствени способности. Къде-що имаше маси и стилове полетия, в комплекс с едното бебе и дрехите на майка му. Но принцът стоеше неизмутимо със съмъкнати долни гащи (Все пак ѝ съвриха по време на отмелични функции) – за разлика от много игри, тук героите ги могат тези неща), здраво съгласил оръжието си.

Огнестрелното имам предвид. Въпреки всичко не бих желал у някого да остане и капичца съмнение относно пола му... ищо, че в по-късен етап се опитаха да го преъбрънат в трапестит... не, че не им оти-

ш... то и Рексус го харесаше по-вече така. Както и да е...

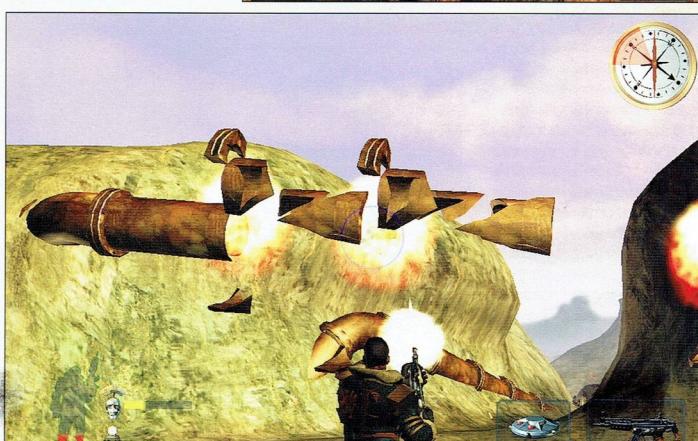
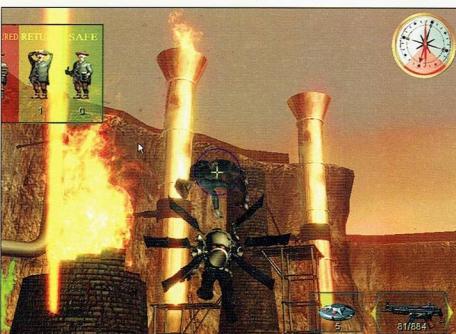
А сега прибавете към всичко казаното допук и една разкошна музика, поникога залагуваша от ерохата на сраженията. Героични звуци, напрегнати и подвижни бойния дух.

Последните щрихи е красавица, изчистена графика, която идеално пасва на цялостната концепция. Няма да забравя скоро разбъбашите се в брега вълни, втигаха пръсти пина или процеќдашате се между клоните на бървемата светлина. Величествени склаи, повийни се в началото на времето, които ще останат на места на хълмовете след като тези дребнички същества приложат с безсмислените си войни.

Ех, и ако това изречение не е подходящо за завършване на тази статия, не знам кое ще е.

Ето кое:

A&D е еманация на купона, друже, граббай пушката и скочи в мелето – ще излезеш от там с усмишка!





# Lock On: Modern Air Combat

**L**ок On безспорно е събитието на 2003-а в симуляционния жанр. Оправдава ли си мястоещите забавяне? Ще се опитам да отговоря, но ми се струва, че сумите ми няма да имат особена тежест. Аудиторията, която е насочен хард-кор симулатор от ранга на LO:MAC, е до голям степен предопределенна. Дали заглавието ще добие масовост зависи не толкова от качествата му или изказанието в реътата мнения, колкото от фак-

Какво е основното в един симулатор? Симулацията, естествено. Звучи тривиално, но е факт – феномене на този ред заглавия са склонни да простиат на разработчиците всичките прегрешения – технически проблеми, системни изисквания с епични пропорции, архитектура, посредствено озвучаване и прочие, но са безкомпромисни по отношение на реализъм. В това отношение Lock On няма да я разочарува – руснаци са създали виртуални копия на MiG-29A, MiG-29C, Su-25, Su-27, Su-



та на съществуването му. Игрище в жанра са толкова малко, че всяка е ценна и почти без съмнение че се рабва на вниманието. Това важи с губована сила за Lock On, добил звездна репутация много преди датата на излизането си. Ако се числите към мащабрайоните избраници, които не се спрахват да наизустят стотина страници информация, за да могат възможно най-реалистично да се насладят на виртуален полет със съвременен изтребител – четеете нападък, Lock On е вашата игра. Стапала е такава още сътворение свободение в мрежата и се хващат на бас, че независимо какъв ще чуете за нея отсега напатък, няма да можете да си върнете съня, докато не я пробвате сами.

## Рейтинг 8.5

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител:SSI  
Разпространител:Ubi Soft  
Жанр:Симулатор  
Сайт:[www.lo-mac.com](http://www.lo-mac.com)  
PC: PIII 700MHz, 128MB RAM, 32MB Video  
Брой дискове: 2  
Сложност: Висока  
Ценност за жанра:Брутална  
Време за усвояване: 1 седмица  
Масовост: Ниска  
Примеч: Flanker 2.0

33, F-15C и A-10A – точно възпроизведени и с шампа „Върно с оригиналата“.

Ако случайно още не сте разбрали, Lock On е последният краенък на модата в областта на самолетните симулатори. Създателите му са го правили с цялата, че работят по най-съвършената подобна игра, защо ли иначе никога. Ше можете да седнете в кабината на коя да е от изброените по-горе машини, и да използвате възможно най-добро приближение на полет с нея, което може да се постигне на съвременен компютър.

Самолетите са пренесени от реалността възможно най-точно – както отвън, така и отвътре. По



фюзелажа и в кабината на всеки от тях ще намерите нито повече, нито по-малко от това, което бихте видели, ако го видите наяве. Това е безспорен повод за радост на кой да е фен на виртуалния пилотък. От друга страна, обаче, очаквай, че много от информашата, която бихте желали да притежавате по време на полет, ще бъде кодирана за вас и ще ще се налага да четеете езика на машината по същия начин, по който го правят истинските летци, а по никаква това не е лесно.

Къде е проблемът ли? Нека ще

дадам пример – Су-25 не притежава

най-модерната електроника на све-

та и за разлика от повечето съвременни самолети, не разполага с удо-



бен дисплей на предното стъкло (попточно – разполага но на него се визуализира единствено индикация за стрелба). Ако по време на полет решите да проверите с каква скорост и на каква височина над терена летите, единственият начин да се съобщите с тези данни е да сведете полег към арматурното табло, да намерите съответните прибори и да разчетете указанятията им. Също както в реалистична, не можете енергично да имате възледението си излеза през предното стъкло и приборното табло – можете да гледате или вдясно, или другото. За разлика от реалистична, обаче, преместването на погледа става не с извръщане на глава (или само на очите ябълки), а с напискането на клауни. За несъвърхалите очи идентифицирането на индикатора на скоростта сред десетките останали прибори не е тривиална задача, а разчитането на всеки уред трябва да се изучава индивидуално. С цел икономия на място дизайнерите на самолета често комбинират показанията на няколко прибора в едно, а всеки уред си има особености и ограничения. Моментът,

когато се носите с 600 км/ч към земята и се опитвате да фиксирате целта в кръстчето на прицела може би не е най-подходящият да се септи, че радиометромът, на който разчитате да ѝ каже кога сте слезли търбъре ниско и трябва да прекратите атаката, всечиност престава да отчита височината при Ѹъръл на пикиране на 45 градуса, а в момента коризонтът

стърчи през

страничния

прозорец на

60 градуса



Въобще да помислите, че можете да опитате даже самолет с пробен полет с

ня-

единствено за управление на самолетите. Ако по-желаете да близате в бой с тях (естествено, че ще пожелаете, все пак става дума за боен симулатор), ще трябва да учате въйно по-вече.



кой  
от само-  
летите,

трябва внимателно да прочетете и запомните необходимата за управлението му информация. Разчитането на бордовата електроника е само тръбата стъпка, освен с нея трябва да сътървите основните процедури при излитане, набицата, подход за кацане и приземяване. Трябва да сътървите навигациите или

престъпвате граничните параметри на нормалния полет – минимална и максимална допустима скорост, Ѹъръл на атака, Ѹъръл на гласадата за кацане, безопасна скорост на задействане на механизми на крилатата и самолета – задържки, предържки, колесници, куки, спирачки парашути... Как се променя поведението на самолета при побърси и изънадени ситуации – как се действа при покар във въздуха или отказ на хидравличната примерно. Всичко това трябва да научите предварително, и то от документацията към гарата – не можете да разчитате на обучаващите мисии да ѝ покажат Височина не обходимо. Те представляват по скопозапознаване с машините, отколкото сериозен източник на знания за тях.

Казаното дотук се отнасяше

Сери-

онача от употребянето на Lockheed. Оп се отнася за принципа на действие на сензорните и поразявящите системи, които се използват в съвременния въздушен бой и отбрана. Управлението на рапарите е от решаващо значение в модерната авиация, защото в наши дни битките често се развиват извън визуален обсег – ракетите се изстрелят по враг далеч зад хоризонта. В по-вечето случаи печели този, който пръв забележи неприятеля, но за целта трябва максимално ефективно да се използва рапарът и опто-електронните системи за откриване и следене. Всеки тип рапар има специфични режими на работа. Използвато им зависи от тактическата ситуация и задачата в момента. Широкият обхват на сканиране е удобен за далечно откриване на брега и ориентация, но им търбъре бързо между определянето на образа и може да изпусне бързолети или по-блиски цели. Режимите на следене са удобни, когато целите вече са наблюдани и трябва само да се сънтроядат до близнакето им в обсега на бързоядението, но в такъв режим е практичен недъзможно отриването на нови цели. При близък обсег се използва спешни режими,





които автоматично захващат първата отворена цял и призоват ракетите за стрелба по няя – в такава ситуация няма време за пукаво указване на параметри, но шансът системата да не сработи по точно желания начин е по-голям. Понякога може да се окаже, че най-правилният начин на действие във външне да не се включва радиото, за да не получи врагът предизвестие за приближаването му. В подобни случаи много удобна се оказва опто-електрическа система за откриване и следене на цели – ефектът от работата ѝ е подобен на този на радара, но разлика от него тя е изцяло пасивна и затова – неоткриваща за противника. Недостатъкът ѝ е по-близкия обхват и неефективността ѝ при сложни метеорологични условия. Въобще, в битката човек трябва във всеки момент да пречищува коя от възможностите е най-подходяща, а за целта най-малкото трябва да е наясно с плъсновето и минусите на алтернативите. Добрата новина е, че неправилният избор си проличава много бързо – човек не доживява да се приземи цяла.

Ако си мислите обаче, че сложностите се изчерпват със споменатите допук – грешите. С открыването на врага битките не приключват, а евти започват. За да унищожите противника, ще трябва да използвате оружие – това е ясно. Не е ясно обаче кое оръжие кога да употребите. Оръжието е за близък бой, ракетите – за далеч, но търдо установените факти съвршват допук. Ракетите изват 8 страшно много модификации, и всяка от тях има своята спецификация и недостатъци. Системата за насочване е първият фактор, с който трябва да се съобразявате. Част от ракетите са „умни“ – изстреляват си и те сами си намират място за захващането целта. Друга част обаче имат нужда от напътствия. Полуактивните глади за насочване изискват от вас през цялото време да съпровождате целта с радара си. Никоя ракета използва различни типове насочване за началната и крайната фаза на



летата? Знаете ли, че в зависимост от Вашата височина, скоростта и височината, скоростта и посоката на полета на самолета една и съща ракета може да има ефективен обсег между 7 и 80 километра? Знаете ли кои са благоприятните и неблагоприятните фактори за поразяването на неприятеля с такова оръжие? А имате ли представа какъв ще можеме да направиме за да се спасиме, ако се окажеме в ролята на мишената? И как във външне можеме да разбереме, че никой се приземява във Вас?

Съвременните самолети не са беззащитни, но и са много далеч от неуязвимостта. Ако уметнете да четете приборите в кабината, лесно ще идентифицирате посоката и приблизителния характер на опасността по радиарното ѝ излучване. Обаче електрониката не е мащабска и в повечето случаи ще разберете, че във Вас се целят с ракети евра като видите белите им следи да забият във Ваша посока – ако имате къмсата



Бих Ви препоръчал да започнете полетите си на A-10 или Су-25. Това са шумомобил самолети, и като тях ви имат работа почти само с наземни цели. Сложността на работата с радара си им непознати – те просто не претендират на тях. Американският Thunderbolt II има по-ергономична кабина и е по-лесен за заучаване (макар че в ръчите на еквизитално добър пилот евза

проблем за Вас. Самият терен също може да се окаже съмртвен – защото кампаниите на Лок Он се разбиват в околността на Каракъз. Това значи, че рефлексът е настен и изисква постоянно внимание при полет

близо до него.

Реализъмът обаче има много ни-

ва. Истинското пресъздаване на по-

лета и боя на



да гледате

полета си, и трябва да знаете какъв точно се изисква от Вас във всеки момент, за да можете да поразите врага с тях. Ами как ще решите кога е правилният момент да изстреляте ра-

в този момент. Отмук нататък трябва да пречищува как ще реализирате, и освен това да се надигнете на шанса си защото гаранции за спасение на бойното поле няма.

Ли е по-ефективен от руския си колега? Работата близо до земята обаче си има специфичните опасности, защото ви поставя в неподреден близост до противниковата зенитната артилерия и ракетните комплекси с малък обсег, които иначе не биха представлявали

собствения  
ви самолет в съсем  
отделна тема от  
реалистична си-  
муляция на събитията  
на цялото бойно поле. Тук се наема-  
ва не толкова физическият модел, а

умението на гизайнерите на мисии и побеждането на изкуствения интелект. В тази област Lock On също се представя блестящо. Кампаниите ни хърлят в центъра на пълномашабна война – както във въздуха, така и на земята и в морето. Човек придобива усещането, че наис-

тина в част от облакения военен хаос. Дните на самолетните пилоти-гейроу в тила на врага са безвъзратно отминали, в дневните симулатори за да изпълнява ефективно задачите си, играчът трябва да използва ефективно поддръжката на виртуалните си съюзници. При това, пристъпвамо им на бойното поле не се изчертва със спорадична и скъсана случайна помощ – напротив. Те са систематично динамични фактори, на които може да се разчита. С помощта на радиото можем да им даваме команди или да ги насочвате, да им посказваме какво да бършат. Обратната връзка също е много важна, защото освен да ѝ репортуват за състоянието и изпълнението на задачите си, те се грижат да ѝ предупредят за непосредствени опасности – вражески изстребители, изстрелящи ракети и т.н. На земята и в морето също ще имате съюзници и противници, с които ще се събразявате. Lock On успява да пресоздаде съвременната война в небицкан до днес детайл и честност.

За съжаление, наред с всички силни страни, забължителни за самолетния симулатор, последната ръжба на Ubisoft не е усъдяла да избяга и от обичайните за този род продукти недостатъци. Първият от тях е стабилността и свързаните с нея дребни, но много досадни софтуерни грешки. Като се започне с бързите инсталации (които, неизвестно защо, бързат „зарвания“ да изкопира звуковите файлове от CD-то и ме оставят търъло много учуден, а после – все по-яснос от факта, че избрън менюната компютърът ми неизвестно онемява), мине се през необикновени набив на обучаващите мисии да заключват последва ѝ в очевидно неправдиви и неносещи никаква смислена информация посока, и се събрши с дразнещата склонност на играта да изпълнява командата „quit to desktop“ самоизправено – Всичко говори за недостатъчно време за последна проверка и добършитени работи от страна на програмистите и тестерите. Че симулаторните феноме са способни да изтворят какви ли не „особеноности“ от страна на любимите си игри е добре известен факт, но всичко си има граница. Даже аз, след безчет изгубени над докуметантите и тълторийните часове, на няколко пъти бих на която да се погадам на играта в небицкан с етикет „Recycle Bin“ и да сърдча CD-то, за да отворя неподозирана свят



от мегадонния му катализатор за късане на нерви.

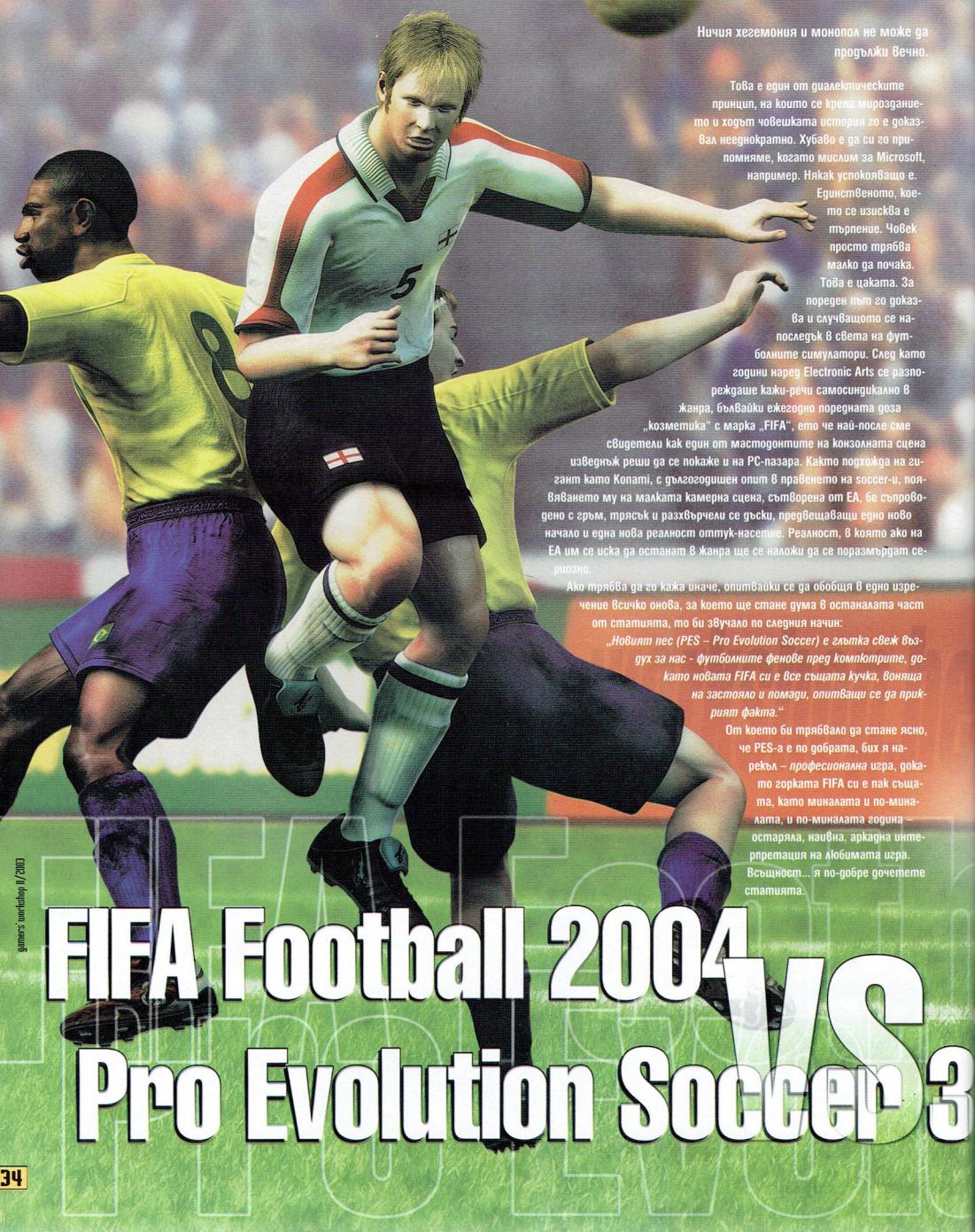
Другата, хм, странност на Lock On са хардуерните изисквания. Очевидно е, че руснаките са имали намерение да забавят пускането на продукта си с още поне с година – мисля, че след толкова време компютрите ще са горе-долу на ниво, за да може играта да върви на тях прилично на СРЕДНИ летатели. Даже на най-бедните (и съответно – най-ненатоварвани) графични опции има симуляции, когато лентето се превръща в слайд-шоу с неочакван край. Силно се надявам в най-скоро време да се слу-

чи едно от тези неща: а) да забавят от лотарията и да си купят компютър за \$3000, или б) Ubisoft да пуснат пач, който поне въобще да подобрява бързодействието на графиката. Иначе трябва да се признае, че във визуално отношение симулаторът има какво да покаже. Всъщност, ако човек не се възлежда вниманието, като нищо може да събърка генерираните от играта образи със снимки на истински самолети. Единствената ми забележка е, че тече речта е някак нехардкорен, безличен. Много е трудно човек да се ориентира по него. При полет на живо,

след като веднъж човек си набележи няколко характеристики ориентира, много трудно ще се загуби даже на голямо непозната местност. В Lock On въобще не е така – характерни особености на релефа в 90% от случаите липсват както в смисъл на общ изглед (текстури), така и в смисъл на обекти. Единственото спасение е нюбек да си върви от опишите надписите над обектите. Това си е чиста проба чийтъвсъм, обаче личи как от предполагам да съм нечестен и да се заблудвам добре пред това да си взам нервите, да си чуя клахиатура, мишката и скрийста от място и в крайна сметка пак да не мога да се ориентирам в играта.

Заключението е следното: Вярно е, че в момента Lock On има доста сериозни трески (даже – греди) за ялане, но в същността си, в сърцето си, тя представлява перфектния симулатор. Реалистична до крайност, тя усъвършава предстапия уден и използвам интерфейс към богатите си възможности. Явно е, че е правена, за да живее дълго – побежето днешни симулатори продължават да се развиват чрез пачове, експанжъни и създавани от феновете допълнения с години след излизането си. Мисля, че следващият патч има всички шансове да поправи по-серииозните проблеми на заглавието, а ищо чудно Lock On да последва събата на Flanker – още много години да остане да фактът стана стандарт за реализъм при симулаторите на съвременни самолети. Това обаче е без значение в момента. Сега ми се ще да те попитам – щом си таќив фен на симулаторите, че досега не си се откраднал от статия, в която става дума за самолети и за нищо друго, защо си губиш времето с четене, вместо да играеш най-добрия симулатор на света?





Ничия хегемония и monopol не може да пропада вечно.

Това е един от диалектическите принципи, на които се крепи мирозданието и ходят човешката история го е доказал нееднократно. Хубав е да си го припомняме, когато мислим за Microsoft, например. Някак успокояващо е.

Единственото, кое то се изисква е търпение. Човек просто трябва малко да почака.

Това е чакатка. За

пореден път го доказават и случващото се на последък в света на фумболните симулатори. След като години наред Electronic Arts се разположава както речи самосцикано в

жанра, българи ежедневно поредната доза „кощуметика“ с марка „FIFA“, ето че на-после сме свидетели как един от мастодонтите на конзолната сцена

изведнъж реши да се покаже и на PC-пазара. Както подскока на гигант като Konami, с драматичен опит в правенето на soccer и появяването му на малката камерна сцена, сътворена от EA, бе съзроведено с гърьм, тръсък и разхъбченли се дъски, превещаващи едно ново начало и една нова реалност отпук-настене. Резултатът, в която ако на EA им се иска да останам в жанра ще се наложи да се разоръжатът сърдицо.

Ако трябва да го кажа на иначе, опитвачки се да обобщат в едно изречение всичко онова, за което ще стане сумъз от останалата част от статията, то би звучало по следния начин:

*„Новият пес (PES – Pro Evolution Soccer) е елегантка свежъздух за нас – футболните фенове пред компютрите, докато новата FIFA си е все същата кука, бояница на застоя и помага, опитвачи се да прикрият факта.“*

Ом което би трябало да стане ясно, че PES-а е по добрата, бих я нарекъл – професионална игра, докато горката FIFA си е пак същата, като миналата и по-минналата, и по-минналата година останала, нафна, аркадна интерпретация на Любимата игра. Всъщност... я по-добре дочетеме статията.

# FIFA Football 2004 vs Pro Evolution Soccer 3

П

първи впечатления

„Ох, Фифа, ох кеф...“

Си припъявам наум, докато чертичката на инсталатора бавно пълзее по телефона на специално подгответо място от интернета на играчка кадри (нощ, негри раздържващи топката, по-специално Тиери Анри и Роналдиньо, хеликоптери, освежаващи терена, и Алекс Дел Пиеро, забързващ атаката с гол). Прекосбайки блажената ми предосмогодембриската поп-folk импресия, играчка се самостартира, показвайки ми иззъсканите си новичък менюта, в които след кратка инструкция се оказа, че нямам нищо ново и интересно, освен яяната липса на настройка на детайлността и на мутилирането по локала мрежа. Докато добре - оформление и саундтрекче перфектни, запазена марка на EA Sports. Пускам бързо мяче (всъщност „бързо“ е относително понятие, тъй като ми отне известно време да сървя, че трябва да изберя и екип на отбора си, за да програма напред :)), прекосбам откриващата сцена и излизането на отборите и почвам. Пас назад, пас напред, пас малко вляво по краищото и по-едно време срещу мен излиза защитник, от кашто стар фифафия написки алт, за да го финтирам и да центрирам в наказателното. Ама яеул! Съвзем се в него, взима ми топката и ми отбелзява гол (professional difficulty), като за търпо пускане на играчка от стар фифафия! Викаш си - добре, сигурно щъм събрал кочето, няма страшно. Все пак опитваша за ресмартирание още я има, а тък очевидни на паденето ми на южо на юна. Значи, връщам топката назад и почвам - алт, контрол, шифт, таб, как с лок, комбинации и ... нищо! Само със шифта футбалера ми се по-засили и смени малко посоката, обаче упорито отказваша да направи нещо по-значимовечно. Викаш си, малко по-нататък не ми е, фифата мио

## Bulgaria

- |    |               |
|----|---------------|
| 1  | Ibonkov       |
| 3  | Pagan         |
| 5  | Kilimov       |
| 8  | Sloyadov      |
| 13 | Kishiley      |
| 17 | March Pelokov |
| 6  | Slian Pelokov |
| 15 | Minen Pelokov |
| 2  | Pelav         |
| 10 | Balanov       |
| 11 | Benbatov      |

тъпъла моя година. Alt и F4. Я да про-  
верим конзолката шо за чудо е!

### Pro Evolution Soccer 3

Пробвате във две части са основните виновници конзоладжите да се подхвърят подигравателно на компютърните играчи, когато стане дума за игри+футбол. Инсталация, интъро (ген, японци плачат по трибуните, на терен никакви загряват, но очевидно трибуните са по-интересни, създава музика, зол и ни хърляят 8 менюто) и типичната за портвейти от конзоли липса на мишка. Кога ли произвеждателите на игри при конвертирането на поредния конзолен хит ща разумят, че еризача вече ни е станал продължение на ръката и без него не можем? Както и да е, пробържалбам настапът - бърз мяч, на еkrana се мяркат също национални отбори, естествено избирах родните трибагренци и тръбъвам да си отимъщъвам на Чехия задето ни напълниха кошицата с 6



гола по-минатала година на квалификациите за световното. Откриващата сцена е култ! Както и цялата визия в пропорции - с никоя излагдана на стадиона, зрителите и запалените римки, излизашите играчи, националните флагове и проче, изпълнено с типичната за хълтуркобаште прещизност. Прозъчава свирка-кам на стадиона, център, пас назад и... изненада, играчка се блечи с около 10 кадара в секунда (!?). Зачинатам се 8 геймде-то и каквото да видя - забележете, звукова карта, която да поддържа DirectX 8.1. Моята SoundBlaster Live! е от по-стари-ки и очевидно не е съвместима. Няма проблеми, деинсталаторът саундбластера, рестартирам, пускам играчка и ... ново граве - играчка възди прекалено бързо. Докато се чува да се смяе ли или за пана, изтеглих появилата се достъп на бремъ

рейтинг  
6.5FIFA 2004  
Football

Производител: EA Sports  
Разпространение: EA Games  
Жанр: Спорт  
Сайт: www.fifa2004.ea.com  
PC: PIII 600MHz, 64MB RAM, 32MB Video  
Брой дискове: 2  
Сложност: Висока  
Ценност за жанра: Вече ниска  
Време за усвояване: 1 час  
Масовост: Също вече ниска  
Примичка на: Pro Evolution Soccer 1 & 2

рейтинг  
8.9Pro Evolution  
Soccer 3

Производител: Konami  
Разпространение: Konami  
Жанр: Спорт  
Сайт: www.pes.net  
PC: PIII 800MHz, 128MB RAM, 64MB Video  
Брой дискове: 1  
Сложност: Средна  
Ценност за жанра: Огромна  
Време за усвояване: 2 часа  
Масовост: Голяма  
Примичка на: Pro Evolution Soccer 1 & 2

FIFA2004  
първи  
печатления  
5.0

PES3  
5.0



## Графика

Казано направо – тук Фифата изцяло. Ама много. Като следвате скрийншотите наоколо може да различавате игрите само по реклами на пана на EA и Konami, но в действие PES изглежда във по-добре. Варно, че след като пачните Фифата до Версия 1.1 в добавка към LAN поддръжката получават гореспоменатата настойка на дейтайл-носта и засянето на футболните почвачи да се карат, но пък с изключение на мобилите на звездите от ранга на Бекъм и Роналдо, можете ли по-посредствените ритмични покъски като какви речи енгажи и се движкат като роботи. Тоесть ако си пуснете мяч между Коубънти Сити и Кардиф 8 Английската Първа Дивизия, ще намерите разлика само във фанелките на играчите. И тук може би е мястото да ѝ призная нещо. Преди да се докосна до PES не може да разуми защо във всяко второ редът на поредната излязла Версия, колегите от западните издания качествено въвеждат анимациите на играчите с определение като „роботски“, „подобни на тапицирани скелети“ и „нереалистични“. Просто за човек недокосвал се до друга футболнка игра това е разбирамо, и ако вие, драги читатели, сте от този тип, очаквате на Фифата 8 края на стапнатина ще ѝ сътворят обидно ниски, а PES-а не спреабедливо превъзнесеши. Както изброя Шон Уайлъм Скот в „Американска Съветка“ – това е като да караш слеп човек да тъка же кое му е любимото порно, но единственото варианти го се убедите в правдата на сумити ми е да се убедите с очите си. Просто няма такива въвеждания като в PES-а. Красиби, плахи, разнообразни и елегантни – досуш като балет. Всяка стъпка, прекърсяване на монката от единния крак на другия, финт, плонж, шлагат и скочене за монката са пресъздавани едно към едно с теми на истинските играчи. Но обръщате внимание и гравозните сред истинските – бразилиите. Все едно сте пред телевизора с би-

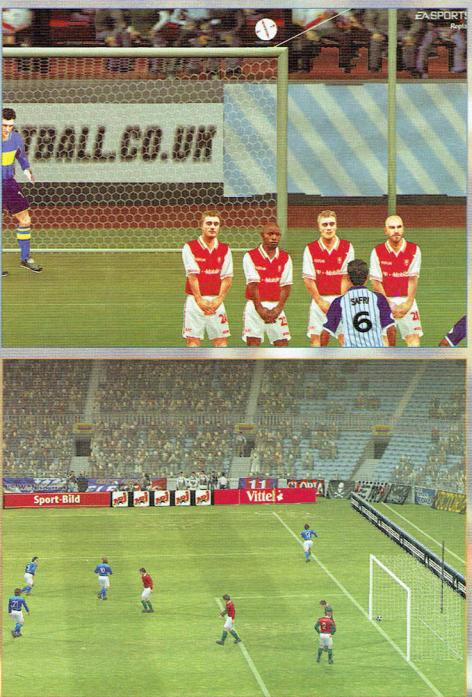
ли, не, не – просто човек трябва да се сблъска с примери за леденитизма на японците, за да придобие представа за това, на което са способни тия пичобе. При това, както се търди, за анимирането на играчите не е използван моушън кепчърин. Июотул! Аугу! Обаче генцилан! Така, че EA са си вземат моушън кепчърината, са си го забрат никъде и да се скрият, защото на фона на цялата типична за източната култура прещизност немаркистата на фифафихите контрастира непримитно. Какви са тия дизайни, които гори не са си напрабили труда да анимират мрежата на вратата при гол? Вие ми кажете.

**FIFA2004** **PES3**  
графика **7.5** **9.0**

## Физика

$E=MC^2$ . Това ние много добре го знаеме. Всъщност, докато не видите побежението на монката в PES, наличието на тази графа във редът от футболнен симулатор е излишна. За разлика от Фифата, когато монката е залепена за крака на контролирания от вас футболист, в PES кълбото има малко по-съвсеменно победение – с колкото по-много скорост се движки например, монката по-трудно е обладяването му, а при прибъръдане сподобно може да ѝ бъде отнемат, ако противникъв държи простио ѝ пресече пътя. Но това, което е абсолютно, мотано, неоспоримо и категорично най-важно, когато говорим за физиката на монката във футболнен

симулатор в съпроклонсно-връзкото и с играта. Или



с всяка част от мялото (включително и болезните места във здравата област), при това без да се забравя да се вземе под внимание скоростта ѝ на възможен. Когато е във въздуха, по терена се повилява едно изключително полезно жълто хукче, указващо къде ще падне. Не само монката, но и самите играчи се движат чудесно реалистично. Тук на терена действително ИМА борба за монката. Ръчите им са преплитат и си прекачат, бутат се, докато чичат един до друг. Наложи ли се да скочат за висока монка се засичат и отскочат, независимо, че може изобщо да не съмните на монката. Нужно ли е да казвате, че във Фифата футболните скочат само когато ще ударият монката, ако ли не – просто си седят и наблюдават. За сметка на това могат да отпращат шутове към вратата от небезможни за човешкото телосложение възможности. Реалистично, ето това е, което го има в PES-а. Тук ги няма небезможности, залепват като солов върху „прясна“ вътрешна пасове, нито попадат 100%-вата сигурност, че из-

рачът ще обладее монката по някакъв небезможен начин преди да излезе в тъч. Ако досега сега си мислех, че FIFA е реалистична, време е да преосмислите критериите си.

**FIFA2004** **PES3**  
физика **5.0** **10**

## Озвучение

Звучищите във във вътре игри са над необходими минимум, пък и ухвати му не е достатъчно префинено да отмиши звучите при шутопране на монката в едната игра от другата, нито пък скандиранията на публиката. Е последните във PES са може би малко по-еднотипни, или поне не ху специализирани скандирания, докато във Фифата ми се случи при едно гостуване на Интер в Милано да се насладя на наядъвашите тифози на италианския отбор. Обаче най-важното, мака или иначе, с остава коментарят. Във FIFA отварява добре познатите ни John Motson и Ally McCoist, чийто гласове сме с наслущани от 99-та насам, с тази разлика, че коментарите на Али са станали

по-неразбираеми, следствие на особено култивирана ютландска акцент. В PES господата Peter Brackley и Trevor Brooking говорят на прабилен английски, репликите им са сведени до минимум. Кой от двата варианта е по-добър не се наемам да гагая, така или иначе съм на мнение, че скоро никоя да се раздадат на съвестни коментари в побобен ред заглавия – иска се търбъре много работи, за един наистина „жив“ звучачи коментар. Но ако заложим на побежено реликви и разностоплие в речта, тук FIFA е единственият авторитетен източник.

FIFA 2004	PES3
<b>ЗВУК</b>	<b>8.0</b> <b>7.0</b>

#### Управлението

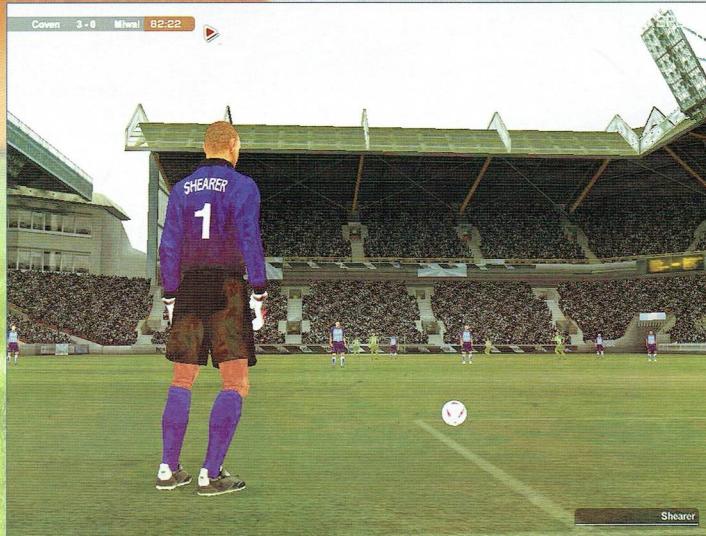
Тук ще падне критика, ала да видим за кого побече. Ни най-напред ще подхвана Фифата с една... показвала. ЕА определено имат за потритещите на паратски колици. Ама мислят лошо. Браво! Само така! На тия паразити трябва да им е загадко. Ето и Глабинът го каза в миналия брой – трябва да си плащаме бе. Затова в играта, освен ако не сте си качили последния патч, никой да намериш укажание с клавишите за управление. В менъйътът ѝм оригиналната игра обаче ги има. Е, то ч, в, е, а, с, д и знаят всички, ама за по-засуканите отигравания се използват и допълнителни клави-

ши. Примерно, за да контролирате играч, различен от този със топката (което е единственото сериозно нововъведение в FIFA 2004) ще бъдете използвани „Z“ и „C“ пък е клавиша за ходене, използвана за забавяне на темпото и изчакване на сътвърдения ѝв 8 атака, да се отворят за пас. Комбинации от клавиши за шут никој по земята (D+C) и възможност за смяната на стила на игра в реално време (C+Z+стремление), както и фингове от статично положение (C+Shift+стремление) можете да научите единствено след упорито ровене из немата, консултирана с екстрасенсите на „Скам“ или прочит на GW (хе-хе).

В PES положението с клавиатурата е подгрижено хич не е по-различно. Използват се посоките плюс още осем клавиши, отдавани на контролера за Playstation. Има възможност за пренастроика, но това което ще ѝв обръка е изключителната недаденостност на произвежданите да не адаптират указанията от PS2 версията. Тоесть ѝв карата да напишате L1+хукче за добър подаване или кръгче+квадратче за прехъдърне на братар, а ѝе съвсем основателно ще се пушите, кое аржеба да туриш да ми е хих и кое тръгълничче. Да не говорим, че сте практически лишиени от всяка как засукани забъртаня и специфични финтове на играчите, твой като изискват 360 градусови забъртаня или леки почуквания в



определенна посока на аналоговото стикче, които са практически неизпълними с клавиатурата. Да знам, че и Фифата и PES-а са игри, от които максимално уободомстви се излича именно с добър фюлнейп, но Колами може да се постарая да осигурият прилична поддръжка за клавиатурата, а не да ни карат да израм с 11 пръста на клавиатурата.



FIFA 2004	PES3
<b>управление</b>	<b>8.0</b> <b>6.0</b>

#### Типове игра

Тази година EA са се постарали повече. Освен приятелските маччета с компютър, можете да играете за почти всяка европейско-българска купа (българската я няма, естествено), без УЕФА и националните отбори, което наベンжда на мисията, че ни гответи Euro 2004 Portugal и едноименни World Cup 2006 Germany, отдалено от FIFA серията, но това си се очаква. Черешката на торнадата ѝв явява менажирането на отбор, при което подгивате договор с даден отбор за една година и играете с него в локалното му първенство, както ѝв всички бивши турнири и купи, за които се класира. В продължение на тази година имате тълен достъп до активите на отбора, така че може да купувате/продавате колкото ѝв душа иска.

и портфейл позволява, но само в отреденото за цетвърто време. Освен милионите на клуба, разполагат с и „ точки престиж“, които с всяка следваща година се увеличават или намаляват. С тях „култиват“ избърсани тренировки от отбора, както и такива, които повишават отемни качества на индивидуални играчи, като например играч с гравя или спринта. В периода на договора трябва да постигнете задачите заложени в него – да се класирате в четната тройка, отборът да отбележи едно-кошко-си гола, да постигнете определен брой победи на собствен терен. За всяка постигната цел получавате точки престиж. Ако напротиве драстично ще се предлага да препопишите за още един сезон.

В PES положението стоя по-инчай. Налице са национали и клубни отбори, но тъй като лицензите на победчии играчи са фирмски магистрони – от ЕА, ще се наложи да прегълдате спонтанно напуштили Ви смях и да се запознаете с новите звезди на българското национален отбор – Паган, Пелюк, Килмюс, Стюард и Верна пазител на Вратата – Димитър Иконик. Повечето клубобе са с измислени имена – на практика оглежданите образи на европейските грандове. Това се отразява и помошта на създадени от фенове допълнения с реалните имена. Пакетът, включващ оригиналните стадиони, имена, фланелки, спонсори и т.н., тежи около 50 MB. Освен националните турнири (Европейско, Световно, Африканска и Азиатска Купа), можете да си направите и турнир, с избрани от Вас отбори. Естествено комуникацията е т.н. Мастър Лига, което е всичко блъндануло от един любител на мениджъри. Можете да пипнете всичко – от практически постройки, стилове на игра, индивидуални позиции,

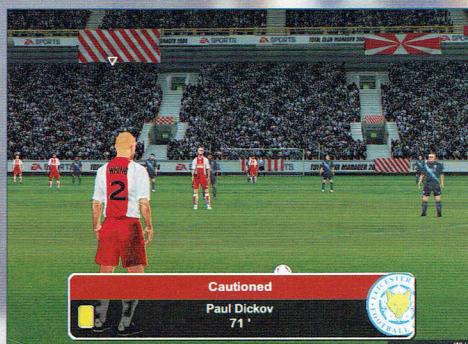
посоки за изтегляне... каквото ще душа поискаш. За разлика от FIFA, тук точно се получават след всеки мач, в зависимост от резултата и начина щи го играеш. Важно е да се отбележи, че в PES трактуват и кондицията на отбора наистина оказват влияние!

## типове игра

FIFA2004 PES3  
7.0 9.0

### Геймплей

Не вярваш, че ще ми се случи да го видя! Проблемът симулатор на футбол. Но PES безапелационно е именно това. Тук всяко нещо си е на мястото и има реално значение. Вместо да е просто реквизит – за затъване на сцена, струпани на куп бокуши – без значение за крайния резултат. Да земем тематическата постройка – о, да – от нея наистина зависи много. Можеш да спечелиш и загубиш мяч с един и същи играч в зависимост от нея. Персонажите качествата на отемните футболисти играят съществено роля. Самата атмосфера, чувството за достоверност, за съпричастност и въживане в ставащото на териена е същинският аспект на играчите в персонифициран, има различен стил на свирене и различна степен на обективност. Тук няма начин да минеш през колянача от териена и защемата с каскада от финтове (според никоя това сигурно е минус, но за съм почитател на реалистичността), играчата е подчинена на тактическото настъпление и многообразните или изненадващи извеждания на пособие – според симулацията. В PES ще се на-



учите да играете с мисъл, а не с азарсия и за това мога да напишам цяла дипломна работка. Фигата също е подчинена на пособите, но ако преди това си играли и съблъкали с PES, ще ви спомогнат настръжвото чувството, че раздържате никаква негова опростена Версия за инвалиди. Новата система за контролиране на свободните играчи, която раздържва играча и е единственна начин да спречите съвсемът свободно подаване е добре, но трудно използваема. Финтове в играча има; но могат да се правят само в точно време, на точно място и с определен утробник, събъде – излишно усложнени.

Опитвайки да съм обективен:

**На гилотината отива FIFA-та**  
Могат да се кажат още десет-

ла та и правене на игри. Защото заслужавате тази игра и ти ще заслужаваша. Защото е правена с нещо, което напоследък започна да се изгубва в разработчиците. Наричат го любов. Не ѝ катите и маркетинговите фингове, а ѝ към придаването да си гейм-дизайнер и разработчик.

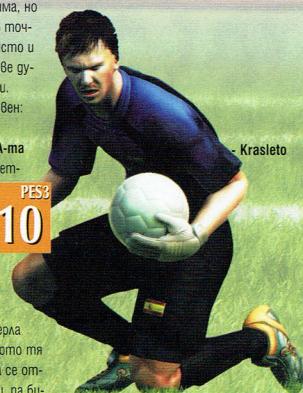
Пожелавам Ви да Вкусите от магията на футбола, претворена от гениите на Konami. И да я оцените по достойността!



FIFA2004 PES3  
геймплей 6.0 10

ки неща в полза на PES и в пасив на FIFA. При всички случаи във въвеждането да преодолеете японската лерда с кофти оптимизация. Защото там ще видите как пребъда да се отнася човек към работата си, на би-

Krasleto





# Broken Sword 3: The Sleeping Dragon

Автор: Snake

**И**ма нещо особено тъжно във всяко едно възраждане. Зашото прещината фаза преди възраждането неминуемо е смъртта. А в ози неуловим миг, когато разложението обидено се отръпва, докоснато от светлината на поредната широко оповестено чудо, смъртта винаги намира начин да вземе събоето, да отнесе нещо със себе си. Някаква частичка от светлината в последва, някаква недоброма с просто око отмянка от света на лъптата, нещо от стомени и надеждите на Възрожденията. За това преди да паднем на колене пред ефектно възбръснала приключенски жанр е боре да си спомним с този за смъртта му. Точно тук, докато стоим с теб в предвръщето на тази статия и още не сме наблизели в свещината ѝ, можем мъчливцо да си спомним малките пикселизирани, двуизмерни и често самоценно сложни игрички, откраднали съмнотици и хилари часове от детството ни. Да им отдадем вълнливата минутка мълчание и след това с рязък жест да изпираме носталгичните съзы и да разтършим братите към Бъдещето.

Добре дошли в легендите на Спящия Дракон. Да обяснявам, че Broken Sword 3 е най-добрата приключенческа игра на зодиумата

дение при положение, че гори играта на сърдък, която направихме вчера с Трифон от съседния блок. В компанията на във бутмилки Богка, надминава по графика, история и геймплей гишитани негоразумения като Journey to the Centre of the Earth, Black Mirror и прочее актуална съвлоч. Доста по-правилното изказване би било, че Broken Sword 3: The Sleeping Dragon е една от най-добритите игри на годината, по принцип. Това е първият күест от много, много време насам, който е правен с гостстъпчно пари и талант, за да може да се възпроизвежда в класическите и да се следи от упор с господарите на Виртуалните забавления – екипните и стратегии в реално време. Спящият дракон не прави компромиси, на се обръща назад. Той не желае да попадне единствено на хардкорите на брадисалите фърти геймъри, които си пазят архаичните машини, преизграват си с умиление Monkey Island 2 и излагат в неконтролируема истерия, когато видят съчетанието от повече от четири полигона, защото играта започва да им сече. Това е игра правена с пари и за пари. Игра, която ще ти предложи геймплей, графика, звук и история от чисто злато без да се интересува, че може да би пръв чуващ името на

Джордж Стобард. Игра, която без колебание разрушава каноните, оставайки безразлична за типичните пропести на същите онеzi брадисали геймъри, като гори се осмеляват да избъгнат сакраната мишка от уравнението на геймплея си, за да може да прибегнат и все по-многообразните конзолни притежателства в лютото на възраждащите се приключенчески игри. Дължен съм да отбележа и факта, че целият набор от инновации не е дело на никакъв негоразъд геймайър, който по времето, когато си пребър-

## Рейтинг 9.2

Графика	██████████
Звук	██████████
Геймплей	██████████
Изкуствен Интелект	██████████
Мултимедиј	██████████

Производител: Revolution Software

Разпространение: THQ

Жанр: Адвентър

Сайт: [www.brokenwordgame.com](http://www.brokenwordgame.com)

PC: 70MHz, 128RAM, 64MB Video

Брой дискове: 2

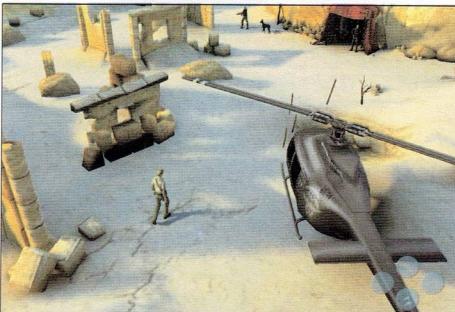
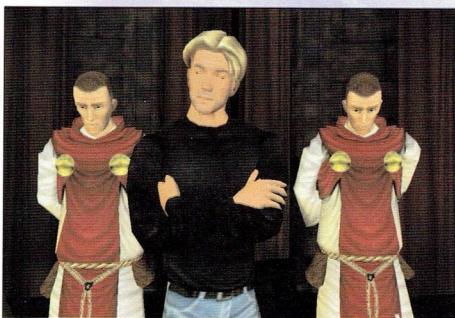
Сложност: Ниска

Ценност за жанра: Висока

Време за установка: 15 минути

Масовост: Средна

Примечие: Gabriel Knight 3



тал първия си күест все още е бил в скромната на баша си, а от самият създалец на култовата Broken Sword поредица Чарлз Сесил. Който явно ги разбира къмсайджийските работи и знае как да запази стария пламък на Съединените меч гори и в новата комерсиална обвивка.

Историята също е негово дело за трети пореден път, така че приключението на шиничния американски адвокат Джордж Стобард и очарователната и напористка френска журналистка Никол Колар отново предлагат някакво невероятно съчетание от очарователен наизъм, дра-

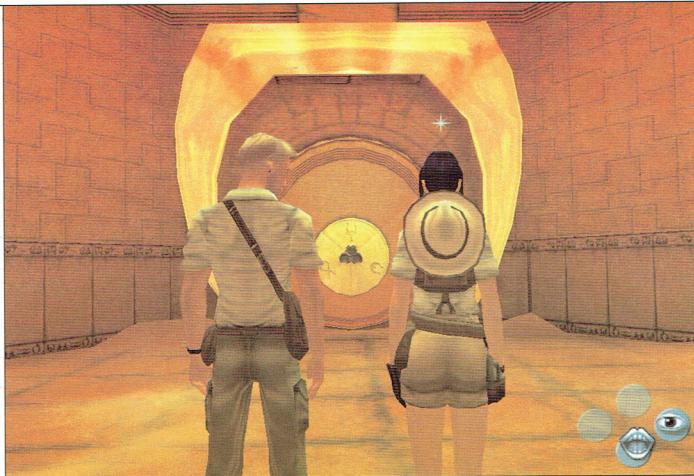


ми се  
струва  
доста из-  
лишно търъ-



екшън жанра, намират своето място в тази игра, интегрирани са перфектно в цялостната ѝ концепция.

Героите често говорят много по-вече с изражението на лицата и с жестовете си, отколкото с думи. Точно както беше и в прекрасните анимационни предишни серии. Само че сега всичко изглежда по-живо, по-близко, по-истинско. От тиковете на изнервеният Нико до начинът, по който Джордж – осъзнаващ напълно силата на чара си – флиртува с Жестобе и израженията с всичко и всички край събира се – тази игра е едно малко косъче алтернативна реалност, приковано към харга ти. Това съчеване между блестящи реплики и визуален перфекционизъм е всичко, което ти трябва, за да побършиш, че онези хора в монитора ти са истински, да те накара да се прибържеш като тях или да ги напразиш, да те направи съпричастен към събътата им. Не мога да не спомена и факта, че Broken Sword е единствената игра от много, много време, която е пълно и неразрывно свързана с реалността извън компютъра ти, с тук и сега – на 2003 година. В Broken Sword 3 гороците пазаруват в евро, използват DVD плейъри, точно както биха направили, ако бих живи



матична напреженост и исторична смесен диалог, като всичко това е прекарано през прекрасната съвременна кинематографичност на към сцените. Нашите герои се занимават с обичайните си службени дейности, като го във тайнствени съмртвии случаи – на пътищ френски хакер, когото Нико пръвба да интервюира и на ексцентричен учен, с паметта на чито странни машинари пръвба да се заняма Джордж, не прелипват отново съдбите им. Това се оказват едва първите едва трупа на пътия към един добре обислен Арамаидон. Чаровниците от зловещата организация на неомагьориите, които нашите хора бориха – не особено успешно, както е видно – в третата част на играта

(The Shadow of the Templars) се захватят с осъществяването на поредния си злокобен план. Последният се изразява в нагла експлоатация на ширкулиращите из земните нерви енергийни потоци за користни цели, което – ей така невинни и по-дълги – може да унищожи света и – което е още по-лошо – да попречи на Джордж да се напише в някак ангелския кръчмъ. Видно е, че пръвба да се въз笑脸 мерки и танделът лишил – приключението прави точно това – с много халуй хумор, уверено, но съвременни прояви на логическа мисъл и няколко ударни късметлийски пройви.

Без да блести с някаква неподражаема оригиналност, сценарията основа на Broken Sword 3 е пълна и неподражаемо прекрасна в цялостната си класираност. Звукът гази. Парите очевидно са с казали сумата, защото тук няма и помен от безличните, уморени нещастници, мърънкащи зад микрофоните на по-чето (за да не кажа всички) актуални квестове. Вокалният професионализъм, съчетан с небороди и пропит с почти съмъртвонасна ирония диалог на Сесил, превръща The Sleeping Dragon истинска наслада за ухото. Но слухът определяняма да е единственото му сетиво, което ще изпадне в пристъп на истерична рагота при събътка си с третия Суплен меч. Графиката е красива до граничите на бирене. Ако случайно си си мислел, че преминаването в третото измерение е съмъртвено – по-точно – за добрия квест е добре да си пресосмислиш беззледите. Broken Sword влизва толкова тържествено и

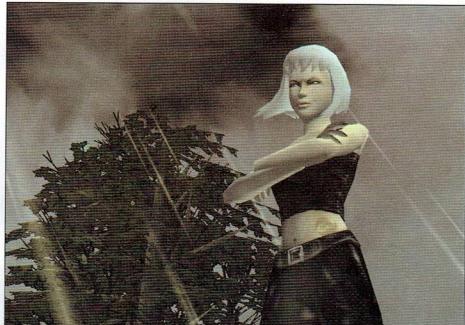
изразено през портите на Тридепто, че човек неболно скланя глава от страхопочитание. Сътворените като замисъл и рексуси към сцени, смазващи с детайлност и пропит с атмосфера интериори и екстериори, близки до абсолютната нула на кул-насса лицеши анимации, мусъни кепчъринг от класа – всички неща, запазени до момента единствено за



## Hint:

В играта има един едунствен пъзел, който може да те обръка. При това не толкова със сложността си, колкото с факта, че не се близка особено в цялостната схема на загадките в играта. Става дума за бутащите бъв винарата на тамплиерите. Е, това, който те интересува относно последователността им на преместване се крие в един от предходните диалози и респектирано е записано в бележника ти.

Въщността та и така съм седнал да ти давам съвети – непременно излезгай до край финалният настъпци. В края им е скрита много идейна шегичка.



хора, а не сбирщици от полигони. Нямаши си идея до колко мези дребни неща помагат да побърваш в истинността на историята.

Но стига по техническата част. Нека видим как се справя негово величествено геймплей. Ако си наясно със съвременното положение на пазара за гигантски забавления няма да те изненадам особено, ако ти кажа, че Broken Sword 3 ще пръвчи обичайното за сезона негружловие спрямо Берния ту компютър. Тази игра е прафена с мистика за убийствен концепт геймплей, а ти, приятелю, си прекалено вторично зъбно в хранителната верига, за да тръгне някой да се терзее дали ще има бубно да играеш с клавиатурата. А на теб нямам да ти бъде. Казам го от сега, преди да съм се оля отново в суперлативите. Управлението е може би най-неприятния момент в Спящия дракон. Иначе идеята за контрола над герояти кефу. В пореден пристъп на остръв еретизъм тази игра в тази игра

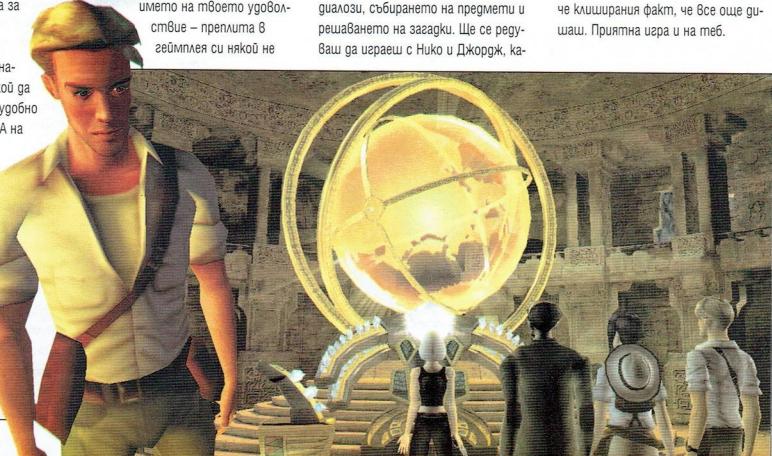
няма мишка, както май вече отбелаях. Със спреките управяваш персонажа си, а с A, S, W и D избирам геймплайта, които можеш да избършиш 8 съответния момент и които варирам по използване на някой предмет по подслушване край някой премет по подслушване край Берна, покатерване върху подобоящ за целта обект или скок в дадена посока. Да, правили си прочел – скочи си и катереници. Broken Sword 3 почти небрежно се откъсва от праволинейните канони на жанра и – 8 името на твореца у доволен вид спасие – прелепти 8 геймплея си някой не

особено куестджийски елементи изисквани, наред с обичайната интеликулана дейност, добри рефлекси (леки екшън забъчки) нерви (стилно застроен стелни елемент) и ориентации (дълъгти енд ръч). Третият съчен меч ужасно обича да те изненадва и в един момент ще установиш, че онази тръбична детска радост, която си мислеше, че си загубил среց всичките гигантски клюшета, се е възродила и ти наистина изврши с интерес, защото просто не знаеш какво те очаква. Вълбух се в тази игра още в самото й начало, когато – както си му редът – след никакъв успешно изпълнена задача се възмъчи юнът сцена, а за същественото удобно в стола си, за да излезеш оторната концентрирана доза алтернативна визулност. На монитора ми Нико с елегантна походка тръгва да пресича някаква улица. Проблеснаха фараове, че събрене на гуми, срещу красуват сърдечки се засили една кола... и в слизи. Като помияр. Земи мя Game Over. Причината тъльо. Сценката учишиб се рестартира, господиша Колар пак излезе на улицата и нек се отпечата фронтално върху предния капак на Колата. На третият път установих, че наред със сцената клаудшутурата ми се активира за миг и имам възможност да скоча вътре. Ничко особено не е като се замислиш. Ама кафе като идей. Държи те в напрежение. Изненада. А точно това искаш от една игра. И именно това разчупване на каноните е притома на събека кръб, от които квестовете така отчаяно се нуждаеш в последните години.

Иначе избъзи иновашите си имате класически куестджийски геймплей, базиран върху Воденото на диалози, събирането на предмети и решаването на загадки.Ще се разглеждаш играеш с Нико и Джордж, ка-

то през голяма част от времето гъвкавата ша се бъскват в комплект и ше ми трябват задружните им усилия, за да се спраниш с никой проблем (преместване на нещо, твърде тежко за сам човек: бутон, който трябва да стои настинат, за да може другият герой да мине през отборената врати). Идарат в госта лесна и кратка (Бераденият таймер показва, че са ми били необходими точно 12 часа и 56 минути за изиграването и) и доста хора побързаха да се оплачат от тези неща. Факт е, че комерциализацията на пазара и преследването на възможно най-широка аудитория отдават оставката извон закон на необичавани сложните игри, които те караха да се чувстваш просто глупав. Но да ти кажа честно не ми липсват особено изриг, в които трябва да използваш саксия мушкато и вилиса, за да подкараш хеликоптер. Върно е, че повече от половината проблеми в тази игра се опръстят с метален лост, но – повярвай ми – в реалния живот при подобни ситуации лостът също ще е най-експлоатирания предмет в колекцията ти. А може би единственият адвентър, който е предлагал наистина сложни и същевременно напълно реалистични загадки е Велики и небооценен Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned.

Нечо за финал? В личен план, след Max Payne 2, това беше най-емоционалното ми гигантско изживяване за годината, при това разположено в противоположния край на скалата – точно под надписа „позитивизъм“. Но са чак толкова много нещата в този живот, които те карат да се усмихваш, да се чувстваш зареден с енергия и щастлив от иначе клиширания факт, че Всъщо дишаш. Приятна игра и на теб.



# Magic the Gathering: Battlegrounds

Автор: Irenicus

**M**оже би като за начало е добре да спомена, че Magic the Gathering: Battlegrounds, макар и да използва концепцията на свемногоизвестната игра на карти, до голяма степен се различава от нея. Между двете има една основна разлика, която може да накара повечето от почитателите на оригиналната да отхвърлят това заглавие от списъка с PC игри, който си заслужи

ва с 20 точки живот), но докато при играта на карти иерархичните се регулират да свалят различни карти на масата предсъмълвания тихната „мана“ или съществата, които контролират, тук всичко става в реално време. Самите магически губуби във Battlegrounds се водят на арени, разделени на две равни части и магьосникът гръзнал да пресече линията и



ва да се изигрят. Става дума за походността. Оригиналната игра предоставяла магически губуби, в които даватама опоненти използвани най-различни магии и чудовища се опитват да събият живота на противника си до нула (всеки започ-

ва на наблизеща територията на противника започва да получава щети през известни инверсиали от време. Всяко заклинание, както се досещате, изисква определено количество мана, която се появява от време на време под формата на кристали и

## Рейтинг 8.0

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен интелект	
Мултимедий	

Производител: Secret Level
Разпространител: Atari
Жанр: Аркаден екшън
Сайт: <a href="http://www.mtggame.com">www.mtggame.com</a>
PC: 800MHz, 128MB RAM, 32MB Video
Брой дискове: 2
Сложност: Средна
Ценнина за жанра: Средна
Време за усвояване: 20 минути
Масовост: Средна
Примичка: Shandalara

вие трябва да я събираме. Магиите от своя страна, са разделени на три основни типа: sorcery, enchantment и summoning. Пръвите са магии направляващи директно поражение на противника и неговите същества или даващи временен бонус на никоя от вашиите единици, които дават никакъв постоянно преумущество на вас или имат на промишника, докато не бъдат премахнати чрез никакъв контра магия. Така например магията „Tranquility“ на зелената школа унищожава всички противници на вас или пречат на промишника да настъпи и успешило да настъпи или тък се блъскат с никой противникою юни и оцеляват, единиците ви се ристопунят на мястото, която първоначално си гризат. Вашиите изчадия имат две основни показателя – атака и здраве. След като давена единица се „излъчи“ относно след успешна атака, показват ѝ за атака е пълен, а здравето ѝ е полъкота, колкото е останало при последния юни. Когато вие единици се сблъскат на бойното поле те проеждат крамка съхватка, като единовременно си нанасят удар. По време на тези крамки съхватък едно от основните неща, които определят победителя са уменията, които юнитите притежават. Ако никой от тях има, примерно, умението „first strike“ успява да убие врага, а самият той да оцелее и да се „излъчи“ относно. Умението „trample“ („газим“, по нашенски – бел. Snake) тък дава възможности на големите „зъверове“ юнити убили никой противник да продължат към вражеския магъносник и да нанесат остатъчната си атака. Самият герой, отново в разрез с оригиналната игра също има възможност да се защищава, като с цената на една точка мана може да направи около себе си щит, намиращ нанесените му поражения или да замахне с магическа сълза и да настъпи от една точка.

Магиите, освен по този начин, са разделени и на пет различни цвята (шикои): червен, син, бял, зелен и черен (в Battlegrounds, е по-скоро лилавеникав, ама да не избривявам), като всеки от тях предоставя различни методи за разправа с опоненти.

Магъносникът използващ червени магии ще разчита предимно на бързите и ефтини глобуни и магии, които са директно поражение.

Бладеящият синята магия ще се опита да контролира противниците си магии и да използва противникоите си магии и чудовища с определено количество мана, за да нападне противника си с голяма армия на юнити.

Белите заклинател разчитат на



по-диффузна игра и единици, които при атака или приводбите пълнят кръвта му или тък стоят назад, пазейки го и същевременно увлечават перманентно жибота на другите по бойни. *Enchantment-a "Test of Endurance"* ще ви дава възможност да спечелите игратата като напълните собствената си жибот до 50.

Черните магове също ще могат да пълнят кръвта си, но по-добри начин - изсмукват жизнените точки на бражеските единици. А някой от злиите им същества при съпротива си ще намаляват временно атаката и жибота на всички войски наоколо, което е радионично на съмрт за по-крехките създавания.

Горските обитатели и магистра на природата ще са на страната на всеки чародей обляга земята шийт (то доста народ в тази рекация го е обляга по доста категоричен начин - бел. Snake). Огромни чудовища и елфически воини ще се бият на ба-

ща страна, докато други ще Ви помогнат да ревенгирате енергията си по-бързо.

Както ще всичка игра и тук има кампания. В случая задвижвана от една добра глупобут склонят. Главната геройка е млада гладиаторка, специализирана в червената магия. По някое време роднината ѝ бива разрушена от три магически мъжовици, безценният талисман, притежаващ силата на петте магически школи бил унищожен, а магическите камъни, в които се намира силата даваща контрол над всяка школа магии - разпръснати с различни светове. От Вас е въстествено - се очаква да се настърбите със задачата да ги съберете отново.

Кампанията е разделена на 6 части, като в търбите пет ще имате възможност да изучите различните типове магии, а в последната сама да направите магическата книга, като при имате възможно-

лост. Заслужава също и да се види в действието как свещениците от Жезъла на противника Ви контролира опита Ви да привозите някои мъжко същество, както и лемятащите като противника унишожителни снайдери. Музиката се вписва прекрасно в атмосферата, а едни от любимиите ми звуци са предсърдните видове на общините. Допук Всичко е по тед и леб (тъй де масло), обаче сега ще време за...

#### Критика

Първоначалният ентузиазъм, който играта прездава може да изчезне почти толкова бързо, колкото се и то появя, особено ако нямаме с кого да пробвам мултиплейъра или поне „hot seat“ варианта. Интересът се губи именно, докато изпълняваме кампанията Ви отклочите всички магии. Всеки куест има по 17 мисии, след всяка от които получавате само една магия и някакъв къмъртвата кампания, поне аз започнах да се изнервям от бавното и монотонно развитие. Освен това в целия епизод съврзан с търчачето нагоре-надолу за събиране на мана, правене на магии и опит да се защитим от гостопашащите до Вас бразобе, доста често човек може да се обърка и да направи погрешното заклинание, което - предвид бавното възстановяване на маната - може да се пребре в последната Ви грешка. Просто управлението с клавиатурата е трудна, а играта с джойстик, която за частите има възможност да пробвам, наистина е по-лека, което най-вероятно означава че конзолният вариант ще се приеме по-добре от масите.

В крайна сметка *Magic the Gathering: Battlegrounds* е игра, която може да бъде доста забавна и разтоварваща, и съзлужава, ако не да се изиграе цялата то поне да се пробва.





# Dungeon Siege: Legends of Aranna

**Дileмата на Героя или Рисково-  
въте на селскостопанския труъ**

„Лад! Нищаш не съм преподолал, що да неподизани рискове крият това полската работа. Ужас ѝ казах - ужас и полубана. Чуйте сега - аз да ѝ редя, ще да се поучите.“

Значи преди година и половина, както си копах кротко в градината, промушала храстите и изскокна оттам някакъв човечек. Целият омазан с коръвичка забавляваш - на умирачка беше, трънша ми се в краката и вика:

„Брат ми, монстри напълняха кралството - първи Бенага в Столовицата да убедомиш краля“ и въз че гаде фира.

Из нали съм съвестен и будава, грабнак момиката дено плевия допрея малко с нея зарязвата и като хукнах...

И като се почна едно патакло, като ми налетях ония ми ти монстри, че като ги зачеластрих - а с момиката, а с косъм меч, а с дълга, а с магическата сабя, а с тоя маъсънук Ѹтю хич не го зная отде гойде и той, а с някакба мома с арбалет, брон-мрони, шлемобе, ръбакщи пръстени и амулети се раздърбаха, че и някакбо маъзре се мерна по едно време в меъето. И то

да ѝ кажа къмека ублича малко и като се развихихме дружината, до като се усетим да спрем и вече бяхме в подземния свят и налагахме по глъвата Шефа на демоните, дето беше отвлякъл краля и беше нацвъркал кралството с гаруни. Хеле напирхме го обратно в Президонията и всичари се един мир в онова чисто гънусно кралство - собор и щастие.

Хубабо, ама да покати спасъбах монархията градината възле че починала - нали я зарязах до никъде, та всичкият зарязват изненади - тоя дето останала го изкрайни гареши.

Та видинах се аз и се пренесох от гънусното кралство, та право в Китийния остров Utrae. И защото бях

## Рейтинг 6.5

Графика



Звук



Геймплей



Изкуствен Интелект

Мултимедиј

Производител: Mad Doc Software  
Разпространител: Microsoft  
Жанр: Action RPG  
Сайт: [www.dungeonsiege.com](http://www.dungeonsiege.com)  
PC: TGHz, 256MB RAM, 64MB Video  
Брой дискове: 3  
Сложност: Ниска  
Ценност за жарпа: Средна  
Време за усвояване: 5 минути  
Масовост: Голяма  
Примичка: на Diablo/Diablo II, Dark Stone

постъпрахъл жълтиши (хехе, не е бързашен батъо ѝ - то героизъм, героизъм, ама герой къща на храни) и всичинах голяма къща. Заживях си за от добно до добно, ама един ден (кой тък ми бе по глъвата) си убихам - бе я за си припомня старите

по запиранието му в подземния замък (неизвестна от кого) е решил да отпъсти (няма значение на кой). За него огромно нещастие насрещашу ми се възпроизвежда нашия герой. Но не приемай търпение на външните забележките ми по историята - тя е ни



времена и да изляза за цепча малко кътумши за камината. И тъкмо излязох, изтъпкан един пън на борчаница, плюх си на ръчеште и а-ха да замахна с брадвата и отворча една съгражданин - целия потен и разочарован и вика: „Бързай братко, монстри-ри!“

Грабнах брадвата и като се почна евна...

**И** сторията ли?  
Голямото лошо Зло се е измъкнало от Вековния замък и в отговор на грубия акт

## Новостите:

Погодена ефективност на партита (по спешано маговете) – освен десетте види формации за групата, сега може да се избира измежду десет различни предварително зададени комбинации от магии – гори и такива които не са активни в момента.

Запис на играта в мултимедиев – след излизане от мрежова сесия програма автоматично се записва.

По-подробна карта – допълнителни указания по картата, свързани с квестовете, наименования на местности и региони.

Раници – допълнително увеличават инвентара на герояте ти.

Бутон „продай всичко“ – увеснява твоите съкровища.

Нов тип товарно животно (траг) – Трагът освен че носи товар, вече не е пасищен наблюдател, а активно участва в сраженията.



## Допълнителни магии:

Трансформационни магии – по-редостом тях маговете могат да се пребършат в могъщи меле бойци или мощнни създания, като Скални зверове или Гигантски скорпиони.

*Orb магии* – призовават група сфери от различен вид, които обикалят около магоносещите и автоматично атакуват близко стоящи мишени.

Гиф-канапи – магии които създават магически клопки – при досег с враг те се заедно създават и нанасят поражение.

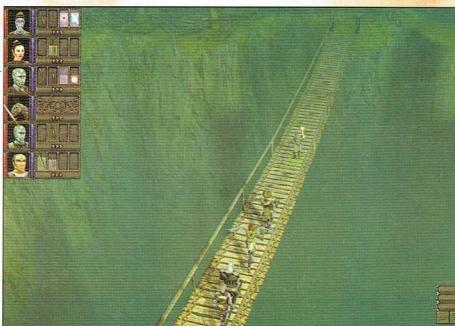
Комплекти – подобно на уникалните комбинации от предмети в Диабло 2 – Веднъж събран, комплекса носят допълнителни бонуси.

„Омагосани“ (*imbued*) предмети – подобни на „редките“ предмети в Диабло 2 – имат специални характеристики.

погрешни ни по малко това което следва да се очаква като фабула на хак-енг слаш ориентирана ролева игра. Погрешна по формата на различни книги и фанфици, разтворянки из състровата на *The Ultraeans* (мистото на действието), изобразяваша от клишета тя изпълнява напълно задово- лително предназначението си.

На фон на Гладиански квест (Голямото Зло – нали помниш) се разбива и Квеста на твоя герой. В търсениято на собствената си идентичност нашият човек ще разини Историята на отбрана изгубените от родители – самите те гръзки авантюристи и изследователи, изчезнали из дебрите на Утиранските джунгли.

В действителност Вероятността да вземеш присъде твърдите на героите си – били те главни, второстепенни или логаритмуваны – е



гостма малка. Авторите са ги направили толкова безлични и лишенни от индивидуалност, че много малко ще им пuka кой и защо е в групата ти, както и дали ще оживее след поредното меле или не.

Геймплея не се е променил особено – поне не в положителна посока. Може би си обрънал внимание – „Легендите“ не са прабени от авторите на оригинална. Въпросните очевидно търсят заеми с Dungeon Siege II са трошосали задачата по изработката на актумния експанзион на не особено известната компания Mad Doc Software. Последните, скованы от опасения, да не би батковиши от Газобоз Захранените ѝди ги са скарат, како преприемат някакви драстични промени по геймплея, са се ограничили до грубото количеството, без да се замислят за качеството. Заблудени от максимата, че количествените напротивления, видиш ли, водят до качествени изменения, Mag-Dоки са ги впуснали в бурно боябание на брони, оръжия, шлемове, пръстени, муски и амулети, гарди, маски и проче. Ако случайно се чулиши към сплотената група на индивидуални организации неконтролирамо, когато след 10-12 часово блокран на местото попаднат на „учиканата“ находка – меч, нанасящ не 420, а 425 поражение, значи това е трътвата игра.

Геймплей е все така елементарен (управлениещата пада пред ёба бутона от клавиатурата и мишка, наши помниш). Ал-то на персонажите има това че разини Историята на отбрана изгубените от родители – самите те гръзки авантюристи и изследователи, изчезнали из дебрите на Утиранските джунгли. Освен това ако изрочно не си замаял да стоят на място, колкото видят, че си атакуван се изтурват през глава да ги помагат. Да не споменавам факта, че вече гори не е



нужно целиши точно чудовищата – ако забържиш написаното клавиша Shift и циклеш ѹѓе да е с левия бутон на мишката, героя ти атакува най-близката гарда. Трудно е единствено в самото начало – докато понякога опит и плачка. После, Веднъж формирал кораба група персонажи можеш да ги настъпаш буквально с едно ѡќвтане на мишката и ти ще прегазиш произволно голямо количество враги почти без твоя намеса.

На мен лично ми беше забавно въпрътите 15 минути, безразлично пред следващите 20 и досадно по полу-углу пред всички останали общо 15-20 часа си, които предоставят експанзион.

Графичният енджен между другото също е без промяна – с изключението на добавените нови текстури за терени, монстри и въоръжение, графиката си е същата. Лошата новина произтича от факта, че от излизането на оригинална на бягат бече година и половина и онова пред кое-кои колеги Уистър се прехлаждавае тозава, днес излегжа в най-добрия случай посрещнато.

Музикалните теми и озвучаването като цяло може не съумяват да надскочят съдното насищо.

При съдата е следната: ако не

питаеш търбре големи очаквания към тази игра, ако не си се подгрял търбре много от горещия трейлер на Dungeon Siege II (има го на първия диск на играта), както и ако си глездал на DS:LoA, като на възможност да прекараш няколко часа в неизнадиращо екшън забавление – то просто няма какво да им предложи.

## Нови чудовища:

*The Hassat* – комиководни същества със съверен пръв.

Пому-гиганти – наричани още „Деца на Планината“, те са странници на Остров Утра. В рамките на кампанията освен като врагове, пому-гигантите могат да бъдат присъединявани и като съюзници в групата ти.

*The Ultraeans* – гръбна раса технократи, обладащи до съвършенство магическото изкуство.

*The Zaurask* – гущородобна раса на сасираща джунгли на остров Утра.

*The Droc* – примитивна крокодуло-подобна раса.



# The Hobbit

*В една дупка в земята живее един хобит.*

**А**а, правилно се ориентира-  
те, за Толкин си говорим.  
Този път, за добро или ло-  
шо, не става дума за преексплоатира-  
ния вече Владетелин, а за „Хобитът“.  
Изхождайки от презумпцията, че голя-  
ма част от вас са чели или поне чували  
за тази книжка, пробутана у нас  
като детска, ще се фокусирам на пре-  
разказване на историята.

А сега ще опитаме ли да познае-  
те кой от жанровете линсвансче при-  
досещашите токийски игри? Имен-  
но, дълъг енг рън, увенчан с гордото  
име авенчър. Не, че нямат основание  
хората, досъстмично пъзели са

набълскали със и без причина. Ех, тези  
пъзели... Не, бе, нямам нищо против  
загадките, не ме разбийте погрешно,  
но ми се струва никак унизително  
Билбо Бэзинг, отправил се към най-  
великото приключение на своя Жибот,  
гордо размакал ефиреския си меч,  
презавийки всеки браг, изпречил се на  
пътя му, да се катери из полуразру-  
шени постройки в търсение на зъбни  
колела. Да се поправя никаква фку-  
жешка машинари. Поредната тачка.  
Или да размества блокчета с руни ка-  
то същ Razer. Но нека не се отклоня-  
ваме от темата.

За „Хобитът“... Всяка книга е  
един орден, алтернативен свят.  
Какво значение има дали той е изкривено  
отражение на нашата – една але-

## Рейтинг

# 7.2

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен интелект	
Мултиплъйър	

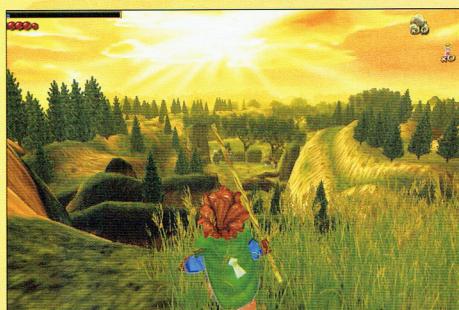
Производител: Inevitable Entertainment  
Разпространител: Vivendi  
Жанр: Авенчър  
Сайт: [www.lotr.com](http://www.lotr.com)  
PC: 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video  
Брой дискове: 2  
Сложност: Средна  
Ценност за жанра: Средна  
Време за усвояване: 10 минути  
Масовост: Средна  
Примичка на Rayman 3

Вероломен поглед на Ам-ъл. Виждаш  
изпълнението с надежда тринаесет  
чифта очи на Торин и сърдюже...

Може би вече е крайно време да  
започна да говори за самата игра. Но  
знаете ли, не ми се иска. Може би  
толкова много блокиране в тъбръде синко,  
турно е да се разделят книга от из-  
пака. Все пак ще опитам...

Накога б началото стана сума за  
принадлежността на The Hobbit към  
джълп енд рън жанра, който се оказва  
странныо подходящ за случая. Наистина  
подсокането на Било по плат-  
форми и изкачването по ъзхета може  
да е на най-гостопримично заняма-  
ние, но си е просто необходимост –  
как наче една малка човече би могло  
да се справи с толкова големи превъ-  
стии. Много ръчки чакат да бъдат  
натиснати, никоя трептерис – да на-  
мерят човече, готов да прекара дълго

време в подкрепдането  
им. Учудващо  
първаз за  
хобит





със забележано коремче, нашият герой прика неуморимо от ниво в ниво. Освен когато не пропада в поредната пукка. Не броят ли са обитвите човечка, бъръцъци мицката. Имам си оправдание, състивено от три суми – фиксирана конзолна камера. Харкатериността ѝ съвсемът – Винаги застава под неподходящ ъгъл при най-riskовъзнатите скокове. Резултатът – човечето се понася целеустремено към бездната/водата, а отчаяният му юк заставя във въздуха. Или ако моза си изпълни джъмпът едното

тичка картина, преминала бъкът към не-Въроятният героизъм и изключително то мъжеството, които хобитът демонстрира през шляпото време. Количеството избили противници в The Hobbit се разбира по численост на малка наемническа армия. Сигурен съм, че ако Билбо участваше по-дейно във Властелина, нямаше да има нужда нико от Гандалф, нико от Арагорн, а още по-малко от Войските на елфи и хора. Още си чувам кошмар с разчини пълзящи по стеничите отбрани пляши, никоје загърба си дочувам тихото

Вото купчинки (знае, че не приличат на камъни, все пак за пръв път се срещате с нещо подобно на... хм, обор, което се оказа аръбъкова гардина блос-лестомбе), ги обирате спартанено. Само си имайте єдно на ум, че уединяването с пътешествие често въпрос на късмет. Трудността при преценяване на разстоянието и съответната парабола е госпа неправомерно завишена. Тук-там се срещат и спайдърнати скаки – огнени и замразяващи. Единственият път, когато нямаше как да се проръжки без да бъдат използвани обаче се оказватката с три поредни боса в пещерата на паящите. Иде рег и на солата. Второто мъгъщо оръжие. Тя дава и най-важното предимство на поискачката хобит: в една от основните олимпийски дисциплини в Средната земя – отварякски скок. Усещам как вече се питаме къде е Жилото – сладката сабя, преминала в по-лестомбъри при Фродо. Тук е, бедро поклащаща се при всеки скок. Става и за бод гори. С времето Билбо усъвършенствува уменията си в боя и хърълянето на камъни. Из нивата се моманият подхващащи за целта скролове, чуето пропитане дава спешни атаки, убъдващи щетите и точността.

„Хобитът“ не изоставя от модата – във варианте на RPG елементи под път и на път. При изпълняване на различните мисии събирате на разноцветни кристали, пополнявайте щита лебди и здравете му се убъчава. Не е пропуснато и наличието на инвентар – място за разнообразни поуши и Всякакви други джунгларии, необходими за изпълняването на поредния квест. Каквото още има по принцип в RPG-тата [ракети? – бел. Snakel]? Сандали с благини под формата на отвари, пари, кълбобе и побобни, разбира се. А как се спръвяме с мякът? Хакваме го. Основно чрез решаване на някакви странини загадки с дължини с между червена и зелена зона стрелки. Бозатството, скрито

в сандъка, е право пропорционално на сложността на клочната. При неуспешен опит следва наказание – отрова или екслюзия.

Толковът за RPG-тата. Други жанрови земети? Словните ни си спешливо умение на хобитите – способността да се промъкват тихо. Ако не, ще си го припомните, стапат елементите в добре застъпен, особено след откриването на Единствения прътмен. Търбочачано ѝ тренират с прокрадване около тридима тробове, после ще ѝ тестват с лутането из двореца на горскиите елфи под закритата на пръстена и накрай триумфално ще ѝ дипломират с разходка по съкровището на дракона.

Забавно е, наистина. Въсънноста Бисичко би бил прекрасно и „Хобитът“ щеше да заеме свое то почетно място в гейм истории, ако нямаше една дребна проблемност, наречена графика. Не може игра, излизаша в края на 2003 година да изглежда по подобен начин! Предполагам, че изгвата е била да се покара нещо близо до анимационен стил, но липсата на сенки и невероятните размазаните текстури развалият цялото впечатление. Билбо и част от братовчедите напомнят на пластмасови играчки. Ако привадим към Бисичко това ѝ ръките и весели цветове, се получава един мяк казано, грозен образ на разум. Визуални армии заслужават единствено ръжко повивашащо се филмче. По-случив Ам-гъл не бяг среща госега.

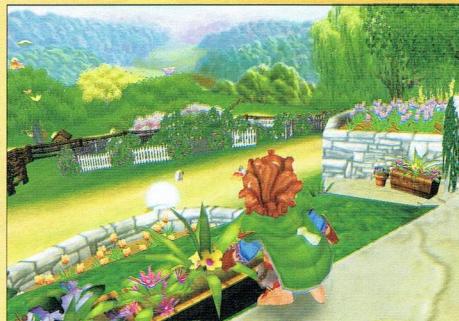
Изтрайте още малко, приключвате Вече. Тук, на финала, се предполага да ѝ чака струва ли си играчката или не. Един ден на книжата може да я приемат с разтворени обятия или да я заклейми като поредната гавра с Толкин. А за останалите... Всеки се от принципа, че човек трябва да опита от Бисичко и да научи колкото може повече за краткото време, с което разполага – пробвайте я. На моя отговорност.



ен джъмп ен лоуд. Но това, разбира се, не е Бисичко – Инциана Джонс може да се скрие спокойно в Храма на Обречението, тъй като мистър Бензингс печели първо място по виртуозно управление на количка в мина. След шестата поредна обиколка в резултат на неуспешен опит за открайване на пътя, в стомаха започва да се наизгъва една много неприятна и добре позната фънъна... На фон на целия този ужас се чува елин и същ побългарци се живзнерадостен музикален мотив. Така трибва. Нямай значението колко често мре Билбо. Важното е дукът да се подпържа бобър. Това очевидно е било мотото при създаване на цялостното извучване. Дори пресъмътните Бикбоде са весели.

Но да приключим с тази пате-

прошумоляване на изъмъквашите се от земята скелети на Некромансера (дело евидентно на болния мозък на сценаристите). И гоблини, ах, тези гоблини в блестящи брони и огромни щитове в ръце. Да не забравяме и плюещите цветни градинки и показаващи се от дулките си изоръмни земни червей. Последните гъбите щипат къде не особено опасният, но изключително неубодни за избиране бразове. В тези моменти в употреба влизат тежката хобитова артилерия. Камъните. Тях си ги носите в походяща за целия рачинка. Каквото смешно има? Хубавите камъни са ригидни, не може да замервате лошите с какво ѝ попадне под ръка, няка са бъдат спомнени със всеки пак. Затова ако срещнете случайно разхъръляни от ни-





# LotR: War of the Ring

**Автор:** Duffer

**“** Говорят си две жени. Едната се омъжва на другата:

- Мало много ли!

Другата солидно кима с глава:

- Бе и моя пиещя, ама аз го изерх! Едн ден напълни кофа с ракия, а на дниното и слюзок всична умирала комка. Моя си прибра, изложи ракията и като видя на дъното комката така се отврати, че оттогава не близва!

- Бре! – казала първата - аз ще зема да пробвам.

Речено стрено – напълнила кофата, пусната умряла комка и излязла да пазари.

Прибра се и каквото га види – можешт ѝ хванал комката, изостискала я енергично и бика:

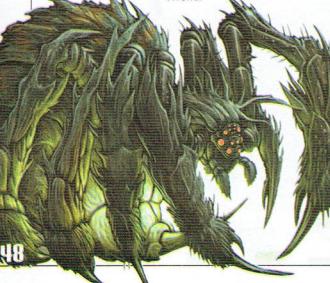
- Айде пусни още малко, ге, още малко само...

**“**

**A**ко заменимът ъвъв вица „ницица“ с „аєймър“, „жен“ с „дивелдини компания“, а „умряла комка“ с понятието „франчайз Властелина на пръстените“ ще получим доста ясна картина на взаимодействието между безапелационния шефовър на Толкин и пазара на електронни развлечения.

След няколко доста слаби заглавия и във чисто конзолни, прекрасни екшън ориентирани игри, несъмнено щойде рег и жанра на реално-времевите стратегии да земе своя място на Магията на Средната земя.

Vivendi



постъпиха умно преди време купувачи прафата върху създаване на игри по книжата. Права, от които тво след ще не бъзползаха и за които се сепиха едва с появата на филма. Макар към днешна дата Вероятно да им се иска той да не се беше поймвал изобщо или поне да са били толкова далновидни, че да купят прафата и за него. Нещо, което направи EA обаче. Ето как се случи, че игрите на EA спирателно следват историята и начинът, по който тя е интерпретирана във филма, а тези на Vivendi разполагат с цялата книга. Ако питате мен, най-малкото в краткосрочен план, а той в много случаи се оказва по-важен, защото до фолкосрон може и да не се стигне, по-прекацани са Vivendi. Едно, че днес подстъпаващите много повече гледат филми, отколкото четат книги – това обръща сърна ясно, след като Толкин бе ремътизиран по цял святベンзинг след Дъбът күни; и второ – че никоя Възможността да ползват небероятните карти от лентата на Питър Джаксън.

Освен това – от чисто маркетинзови съображения – те са принудени да се дистанцират, колкото е възможно от моментните, пресъздадени ъвъв филма и да акцентират върху други, по-периферни засегнати или направо пропуснати от сценаристите.

Бумките, които ще водиш в War of the Ring, са именно онези моменти, оставящи изъби фокуса на филма: „Добромъ“ кампания проследява пътя на Леголас, Гимли и Боромир до Риърдейл, а в историята на Гормау Жестоки, ще имаш честта да поможеш на Саурон в бъгството му от мрачния Мордор и обсадата на Минас Тирит.

Всяка от тези кампании включва по 10 мисии – своеобразен „поглед“ зад кулисите на Воината за Пърстена.

## Рейтинг 7.5

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен интелект	
Мутилайпер	

Производител: Liquid Entertainment  
Разпространение: Vivendi  
Жанр: Стратегия  
Сайт: [www.warofthering.com](http://www.warofthering.com)  
PC: 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video  
Брой дискове: 2  
Сложност: Средна  
Ценостност за жанра: Средна  
Време за усъвършаване: 10 минути  
Масовост: Средна  
Принцип на: Battle Realms, WarCraft

Вкллючена е и опция за самостоятелна битка – срещу компютърън опонент в Скириши или с приятели в мрежа.

Въпреки гръмъкото са наименование и присъствието на познатите от книжата герои, в основата си

War of the Ring не е нищо по-вънчено от средното-татмистическа реално-времева стратегия. Очевидно за напръвата на играта е използван същинският фундамент на нелошата Battle Realms на същите мези Liquid Entertainment, които са разработчи-

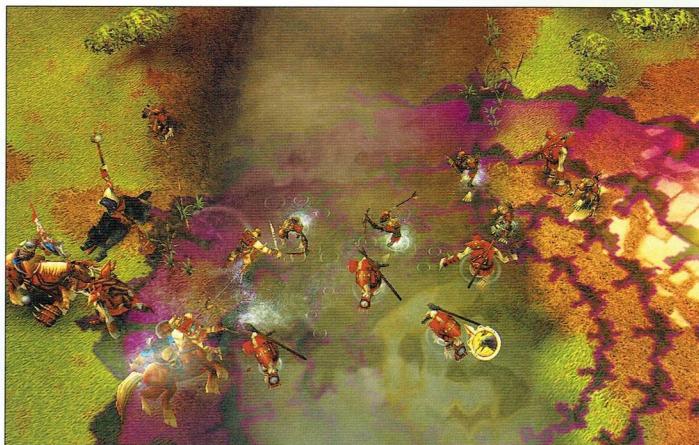


щите и на рещенираната в тази статия игра. Използван е същият графичен енфайн (с малки подобрения), променен са само хардверните сгради и балансът на единиците. Системата за събиране на ресурси също е аналогична: гъба ресурса – храна, добивана от – винмани; дами и есподол! – кладенци; руга, добивана от мини, като и ерните и другите са удобно пръснати по картата, в близост едни до други.

Както чуло геймплеят е болка познат – събиращ-строищ-чупредбаш-нападащ-унищожаваш. В 9 от 10 случая най-сигурната тактика за победа е да смажеш врага с членено пребъхдество – разбира бързо заставляване на максимално много мини/кладенци и бъбънче на палладач.

В „съптамата“ кампания ще можеш да „произвеждаш“ три от познатите „добри“ раси в Средната земя – фюжета, ели и хора. Освен това на своя страна ще можеш да приличеш още Хорнти, Енти, Беопризи, Роканци.

За нещастие аз съм заклет поклонник на магията на Толкин и Средната земя, и майд именно в този момент започнаха да се чувстват доста странно играчий тази игра. Вик сега – някак бих могъл да се съглася (ебентунално да се налага) на заглавие с побегнат замисъл, но изпълнено в духа на Myth III например: т.е. тактическа игра. В която герой – примерно Арагорн или Гимли ръководи мащабна обсада отбрана единици в опасна мисия. Но прошибай, не можах някак да съвника с мисията, че



ториите или хора, които не са бинарни на тема Толкинъм, нещастието вероятно ще излезат просто забавяни.

В този аспект от геймплея, съм по склонен да отговаря предпочтението си на „южната“ кампания. Може би представата за „серийното“ произваждство на Урук-хайите на Саруман ме е подгответила психически за това – знам ли.

Като цяло мрачните герои и единици ми биха доста по-интересни. Тъй като на тях е обетовано да лечат по-малко внимание, както във филма, така и в книгата, тук абсолютно са се развижили и са си позволили да проявят побече въображение. Особен нюансът чешищата орки и



играта е моментът със специалните единици (герои) и масовите машини от всеки от „расите“. Тук нещата са решени оригинално – постредством тъй наречените „съединени“ точки. Въпросните се акумулират по време на бой – колкото побече се биеш (и побеждаваш, разбира се) толкова повече „съединени“ точки се трупат в активна ти. В произволнен момент направлявате точките можеш да използваш по предназначение във насока – да наемеш уникална единица – герой, или да направиш маши/призиване. Героите, които можете да призовеш (ресурсно – типично да съживиш, ако са убити) са:

за доброма страна –



така любимите ми горди фюжета – видни по посто ящият едно след друго, безспорно от някаква ръбоносна бара – „Кога е бъптамата?“ и така докато има ресурс за харчение. Това някак развали общото бле-чамление. От друга страна на незапомнити са добродостности около ис-

гоблини (които са направо задължителен реквизит), в Сауроновите редици се наредят още гъба вига троли, гигантски паяци, воини-карарими, сенки, разбира се любимите урук-хай, уардари и други.

Цяла една съществен аспект от

на – Фродо Бегинс, Арагорн, Гимли и Леголас и Гандalf Сивия. За отбора на Саурон изборът е измежду: Саруман, Лорд Назуул, Гришинак (Бодач на клана на Мордорските орки), Голем и Салем (хардрама). Специалните атаки на героите, между другото, също „стр-“





ват" определен брой „съзбодни" точки.

Отделно можеш да използваш „съзбодните" точки за правене на магии. Като така в тази секция са могъщите създания, призовани да се бият на твоя страна – по-малко Впечатлителния Гигантски Ент и абсолютноят шефобър – Балрога –

великолепен артуърък – както по отношение на бъншн виг, така и по отношение на съзнателна му атака.

В тази връзка – моза ка кажа, че въпреки отстъпленията графична технология (все пак Battle Realms беше актуална преди около 2 години) играта не изглежда никак зле. Особено анимирането на гореспоменатите

специални създания и магии. Малко куца артуърка на сардите и единиците – ниско-полигонани, ръбести, анимирани с малко възможност – всичко това им придава едно леко комиксов виг, който не се връзва с етичността на Толкиновата сага.

Изключение от това правят може да само Ента и Балрога – в момента, в който те се появят на бойното поле, наистина ще почувствуваш, че разполагаш с неподозирана мощ в ръцете си.

Що се отнася до артуърка – чубстрай се събоден да му се налождаваш като тощо туша сака – все пак за това си дал пари за фоторияցик на играта. Да, правилно се досещаш – там има само картички и никак друго – малка маркетингова подлост от страна на разработчиците.

Забележки имам по отношение и на озвучаването. Точно защото Vivendi имат права върху филма спокойно можеш да заб-

рабиш за гласовете на Йън МакКелън, Илайджа Ууд и Виго Мортенсен – актьорите записали репликите на единиците и героите в играта нямат нищо общо със „звездния" състав на „Властилена". Отново ще наградя с черни пчеличка озвучилите на „лошиите" в играта – актьорът дал гласа си на Ам Гъл звучи почти като Анди Съркис, а патетичните хлъжения на глоблините „Good master..." подаха жадните ми за угодническо подгазоване уши.

Музиката като цяло се състои от ненатрапчиви хорохи изпълнения, които не могат да се закачат още на малки пръст на Виртуозния Хаусър Шор. Поне не гравзи.

Присъствата? Реално последното, ако пренебрежеш „Lord of the Ring" опаковката, WoTR си е прилична стратегия с фентъзи тематика – лека, наизгледяща, насочена предимно към непретенциозната публика. Тя едва ли ще те заинтригува ако си хардкор играч – все пак това не е Warcraft. Тя е насочена очевидно към LotR маниаките, които си лгат и стават с томче на Толкин под възлашибицата. Спорно е доколко качествено успява да привлече вниманието им, но ако има нещо безспорно, то то е, че въпреки всичко успява да бъде достатъчно забавна и определено става за убиране на време.



## Изпълнители:

# MAGRATHEA

### RADIANT [ФЛОУРНДР]



Създано и изпълнено от лично към почистен спектър на звука. Музика и визии поддържани единствено от неограничеността на експеримента.

### MANA [ФЛОРЕНТ]



"Mana" е сърдечествено напълване, предаване на вътрешно усещане чрез музика за осъществяване на комуникация. Превръщайки на чувства в звукови вибрации.

### ДО ДЕ ТИГРЕ Project "Mario takes a walk"



Пренатовареното е състояние на съзнанието. Опразнен съната, ширкулиращата енергия. Докосни кристалът.

Датум: 26.12.03 [Петък]

Место: Club No [В Театър "Йоан Вазов"]

Начало: 22:30

Вход: 4.00 лв



СИНТЕЗ





# Need for Speed: Underground

**Автор: Д-р MrAK**

**H**астоящият документ е извадка от изследванията на пациенти сън X, пристигащи с диагноза Nekontroliremo Pristrastavane kum Need for Speed: Underground. Представени са и части от изказванията на гореупоменатите пациенти. В паузите между електрошоковите терапии, които могат да помогнат за диагностициране на по-нататъшни такива случаи.

Къде, бате? Питаш ме къде кола карам? Е не ли виждаш? Това е Mitsubishi Eclipse GSX, V6 двигател, 3.0 литра. Със спортивно синхронизирана скоростна кутия. Да, да, онова черното с големия спойлер и ниска-

както вече беше упоменато, пациентът страда от пристрастяване към игри на Need for Speed:

Underground (от тук нататък наречена за по-кратко NFS). Синдром наблюдаван често напоследък сред феновете на Бисокоскоростните гигантски забавления. Самата игра представява аркаден рейсър от производителя Electronic Arts и е дългоочаквано (седмо поред) продължение на популярната им серия от рейсинг игри. След изтъкнатата Need for Speed: Hot Pursuit побеждане хората не знаха какво да очакват, но още с първата на демонта на NFSU манифестира от старите части на серията се

възроди като феномен от пепелта по

## Рейтинг 9.6

Графика

Звук

Геймплей

Изкуствен интелект

Мултимедиа

Производител: Electronic Arts

Разпространител: Electronic Arts

Жанр: Аркаден рейсър

Сайт: [www.eagames.com/official/nfs/](http://www.eagames.com/official/nfs/)

PC, 700MHz, 256RAM, 32MB Video

Брой дискове: 2

Сложност: Ниска

Ценност за жана: Огромна

Време за усвояване: 10 минuti

Масовост: Много висока

Примичка на NFS серията, Midnight Club 2

пътта и изгорелите газове. И също на право. Поредната NFS е брилянтина и заслужава съсечно почетно място в залата на славата при рейсърите от този тип.

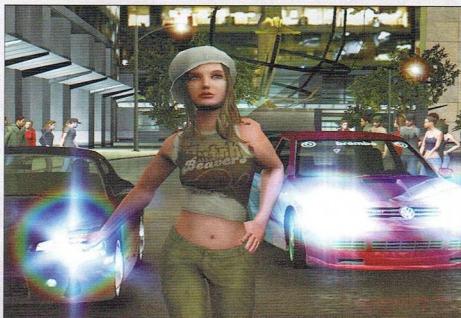
Като шило игейта е прости и е използвана и в други игри (най-актуалният пример е Midnight Club 2). Става сума за серия нелегални състезания в гръден условия. Който е гледал филмът The Fast And The Furious или живее близо до Лининци знае за какво става въпрос. Събитията разни луди глади, слагат пари на капака на колата и се състезават един с друг. Още времето геймстайлинг изпълнено с колама доза адреналин независимо дали печелиши или губиш. И от EA с усълуга да пресъздават теми състезания и по-специално съвръзани с тях адреналинов възръб с достойно за похвала съвършенство.

А след края на всяки състезание състезанието получават

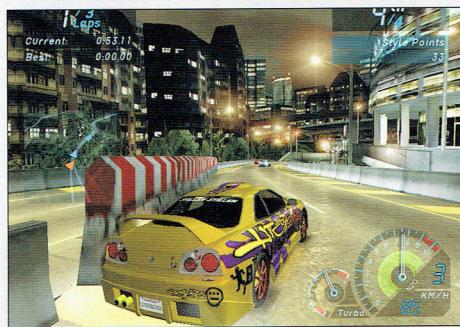
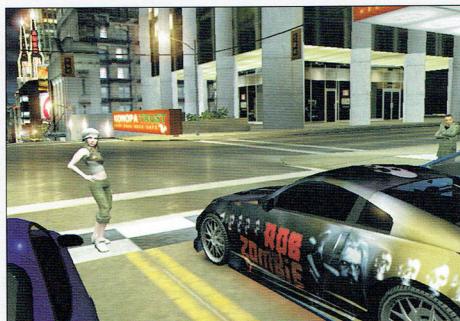
определен брой точки за интересни изъмнения, които по последствие дават инвестигации вълнеризи по физиката, биологията и техническите показатели на колата. Или тък директно за закупуването на по-мощен автомобил. Така след всяко състезание башата миличка каруцка ще се превърща във все по-голям и по-справедлив противник за останалите на пътя. Освен това, колкото по-голям зарекът ще е възилото, токома повече нараства простишка ата, а точките, които получавате за разни касадни изпълнения се умножават по него. Така например, ако сте с рейтинг 1 и получихте 10000 точки ще имаш 10000 точки. Ако имаш рейтинг 5 и получихте ти спонтанно ще станат 50000.

Но нека караем по ред. В началото на играта...

Питаш ме как съм почнал със състезанието ли бате? Ми къде да ти кажа, бех си балъче. Карак едно съчишано Гофиче, ама пусто мерак ми беше да се речкам. И тогава се запознах със Саманта. Какво парче само, нема да ти казвам. То едни големи очи, ти едни стегнати... панталони... нема да ти обяснявам, че ако ме чуе жената ще ме направи като Джон Бобит. Тя вслъгата магдама ми скрая в цялата работа. Бутна ме на едно-във места да покарам. Там се залязо с един-две... Тя хосе сигурно още не може да си прости, че ме предизвика цели 3 пъти. Още не може да сгуби и мини



та броня. Да, бе, със сините лепенки отстрани. Страшен звър ти казвам. То и сериозно си е здъвер, ама за съм му сложил спортивни спирачни дискове, смених седалките с олекотени Sparco, цялото купе е олекотено максимално, имам турбо и моята гордост нитро на Nitrous Express. Знаеш ли какъв го правът грунт на улицата? Отнасям си като стар ЗИЛ поцинкована кофа. Аха... Какъв? Какви тапицирани стени???? Какъв плод на изображението ми?! Абе къв си ти, бе, гъзар!!!!



скуперче от това, дето остана от брочката му. Ма татка му се лада. С много труя я направих тази кола, ей юу. Знаеш ли само колко пари и време съм и отделя след всеки старт. Пък то трябва да набира за Drag-a, да се стабилиза за circuit-a и sprint-a, да се суче, ама лесно да я Ѹкарваш в пътя за drift-a... Мани, мани. А и трябва да е красива, че побежи магади извършват желание да ме хванат за скоростния пост...

Та началото на играта участникът бива престаблен на Саманта. Наистина очарователна госпожица, като това, която пашентите казва за очите ѝ е напълно юрно.

Във作风ност в играта игра се е прокраднала една много ясно изразена еромична нишка, директно свързана с прости читайски факти, че жените наистина са падат по кораби момчета с бързи коли. И именно красавицата нежна лъпт, която се пълзява почти на граничата на Ѹвърхигритум (прекрасен пример е шитрото, в което еничкият кадър на елегантния женски крак, който напътства пегала на газата с събра в себе си побече еромично напрежение от чия порно филм) разрушава обичната стерилизност на рейсърите от побеген тип, доближава

Underground максимално близо до реални филми от неизгладените състезания. Създава се никаква езба любовна, подправа Ѹвързуба, която съчетана с високата скорост пребързащата в наистина подгърдаща адреналинова въздуш - бел. Др Snake, еромотан под прикритие]

Но да не се отклонявам от темата. След срещата със Саманта играчът трябва да си избере кола от нисък клас, с която да започне кариерата си. И като стана въпрос за коли в течение на играта ще имате и разположение общо 20 базови модела, които можете да ползвате и да разбийте с подхвърлящ член

ти. Приятна екстра е наличието на вече разбити коли, които придобивате при различни постижения, Ѹвързучи, че с тях може да се играе само на quick race mode, не и на Underground шампионати. Всяка от Ѹвързите коли е посветена на изпълнителя или група, пристъпваща саундтрека на играта. Сред базовите модели ще откриете вече споменатите Mitsubishi Eclipse и VW Golf GTI, а също

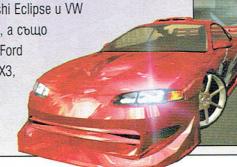
maki Ford

Focus ZX3,

Peugeot

206,

Nissan



350z и Skyline, Mazda MX-5 и MX-7, Honda Civic, Dodge Neon, Toyota Celica, Subaru Impreza и още много звездобе.

Режимите на игра са грубо - quick race и underground, като в груата пристъпват следните състезания: Circuit, Knockout, Sprint, Drag и Drift. В quick race можете да се насладите на free run, което си е просто каране за опознаване на пистата, докато в underground имате и състезание срещу часочника, така нареченото time attack. Какво преставляват Ѹвързите състезания ли? Circuit, Knockout и Sprint са състезания по улици на града, обикновено с пристъпвашо на трафик. Разликата е, че при Circuit имате няколко обиколки, при Knockout - останалия последен на всяка обиколка отнага, а при Sprint-a имате само една обиколка, обикновено по трасе, което не се използва в групите съб. Drift представлява ефектно каране в затворена писта, когато целта е играчът да взима завоите с Ѹвързокни най-много "поднасяне" и "усукване" на колата. В този режим използването на ръчната спирачка играе огромна роля. Drag-ът тъкъв е просто невероятен [леко със суперламиране] кола, че място сърдечката на трафик, като целта е колата на участника да успее да набере най-брзо. Това се постига с умело участиене на пребърките и разумното използване на нитро, като и по колкото трябва. Така може да звучи малко сухо, но това е, по скромното ми мнение най-плътното с адреналин състезание от всичките Ѹвързомки в NFSU. Просто Ѹвързомът да удиши нитром, да се изправиши с конкурента и накрая да го биш с една боя разстояние е неравнищо. Още побече, че като се Ѹвържи от разговора с пашента побечено

виртуални състезатели отправят линии предизвикателства и в течение на играта участникът започва да си напръза съвсем осезаемо и лично. Проблемът за нас, психиатриите, е, че тази игра може да се играе през Интернет (само онлайн, няма LAN multiplayer), което означава, че психозата ще става все по-масова. В онлайн варианта се поддържат всички състезания от single player и може да се изпълнят едни срещу другу до 4 противника. Колкото са и максимално играчите в single player mode.

**Какво има 8 колата ми та съм толкова добър ли? Нали ти казах вече?** [Лекомото купе, турбо, нитро, синхронизирана спортна скоростна купета, спортни спирачки, нико профилни зуми и джанти, пълна инженерия. Всичко е марково брат миции... Нищо не съм правил при бал Пено-майдостора от Банишора. Само оригинални части и само най-добрите технологии са пипали тука...]

Вариантите за промяна на изгледа на автомобила са безброй. Като се започне от 4-те пласти на изображения, които могат да се "напечатат" върху странничните врати и предният капак, мине се през лепенки за браними, задната част и стъклата и се стигне до спойери, праходи, очухатели и Ѹвързе предни капаци. Добре е да се спомене, че всяка част от 8 машина е напълно реална. Не ми се мисли колко пари са платили от EA за лицензи, но ако слуховете, че не те плащат лицензи, а фирмите плащат на тях, за да се появят тези части и автомобили в тази съвръх-популярна игра са верни, то пичовете от Електронни Изкуства трябва да са на изнуждени много-ко ѹко. В играта фигурират такива имена като BBS, Enkei, Neuspeed, NOS, Skunk2Racing, JSP America, HP





racing, Yokohama, Toyo, Konig... Друг интересен момент е, че при особено добро постижение колата на израчка се появява на корица на някое специализирано издание, с която той трупа слава и съответно повече точки. Тези списания също са реално съществуващи и всеки може да посети официалните им сайтове, които обикновено са упоменати някъде на корицата.

Къде карам, къде карам... Ти сега искаш да кажеш на членгата да го щадиш да не познат, а? Из целия град караме. Където се разбереме. Нямам точно определено място, може да сме в китайския квартал, може да сме по стадиона в 8 индустриския зона. Може да сме наблядъкъре. Шо питаш? Искаш да го щадиш да се пробаш ли?

Пистите в NFSU са симулирани в изчислен ред, като инверсията е, че много части от тях се преплитат. Може да караме през китайския квартал и после да поемем към пристанището в една, докато бруса да мине през стадиона и оттам да забършим в китайския квартал. По този начин играчът на-учава кратките пътища, които физурират във всеки участък от трасето лесно, но може да остане подведен, като заходи, примерно, за ляв забой и после да се окаже, че прарасе до отбива в друга посока. Като илюстрираме трасето за circuit, knockout, drift и sprint са по 8, а за drag има 6 трасета.

Сега за графиката... Или по-точно за Графиката. Пистите, околните сгради и физиката на автомобилите, които се състезват са покъртени. Трябва да се види един активиран motion blur, при който всичко наоколо се размазва и остава само една точка с добър видимост в центъра на екрана. Трябва да се види



ят ефирните слаги, които оставят лампите, фаровете и стоповете на останалите автомобили. Да се забележи лъва на коремчето на мащата, която е виждана ръце, за да даде смяти и блузката ѝ се е побързала, аха-аха да открие и нещо по-съществено. Да се забележат пръстите на Бога и лъвика измисъл изпод гумите на промишника, който е само на един метър оттук, докато тялото кола хъръля искари от търкане в стената отпъсно... Графичния облик на играча не се стреми към реализъм, а към чувството, че ти си спешен и много, много бърз. Основни минуси във визулната категория са автомобилите от околния трафик, които са бързо и липсата на каквито и да било видими поражения на автомобила след сблъсък. Въпреки, че второто може и за добро да е, защото да виждаш как ти се похабиша златната количка, в която толкова труп е хърълен не е от най-приятните неща, сигурен съм. А в NFSU не може да се кара без рискове.

Всичко се развива с ма-кава скорост, че в момента в който автомобилите се движат с над 140 Km/h все една в спирала.

Къде, пич? Каква музика слушаш ли? Ми къо да ти редим, брат, аз съм музикален помиря, дет' се вика. В колата слушам жива и текно, ма като си бачкам общим да си пускам макар RnB, нали се сещаш? Така малко да раздруса бузи моята, па аз като я племен... И ти като ми го върни, ама това е една друга история...

### Звук и музика в NFSU?

Ако за графика тази игра получава 9, то музик удре десетката като истински Вихър Тел. Звукът, както и любезното ни уверение в логото на началото, е THX certified и това не

на споменатият филм The Fast and the Furious, но почне ли състезанието вече става страшно. Rob Zombie, Static-X, Rancid, Overseer, The Crystal Method, Fluke... га продължавам ли? Няма смисъл. Нека въсчу на Вас се получава затъжънко ако не га изиграе NFSU, то поне га изслуша едно състезание с високооборотните машини под звуците на Asian Dub Foundation...

И какво ще прави оттук напътък ме питаш? Ще прогълждавам докато стана номер едно. Докато намама она русата мащка, дето е до Еги. Виждали ли го Еги? Той е номер едно в момента, ама да аз го скла, щом газя всичко по пътя. Шом то ТД ми е приятел и ми дава униканни юпреди за колата. Шом Саманта ме вървара в най-добрито състезание и от тях печеля много. Шом... Къо със тяя нючове от буса? Ще се състезавам ли А? Аб, ще се облечени в бло, да не сте гейдове нешот?? Не, бе, не искам така риза, ма не ме обличайте на сила, ма спрете, ЕЙ!!!

### Заключение:

След проведеното разследване и лекарска експертиза се установи:

Продуктът Need For Speed: Underground е опасен и силно пристрастявящ. Моля при употребата му да се подхожда с особено внимание и по възможност под лекарски контрол. Да не се злоупотребя.

Ва. Моля четете инструкции при предупреждението.

Продуктът влиза в 8 категория Най-добър Аркаден Рейсър на годината. С теменденции към премиум-Бане 8 по-горна рискова категория: Най-добър Аркаден рейсър ЕВБР!





# Silent Storm

**Автор: Don Pepino**

**Ф**ай Ромм, командир на специален отряд от АБ-Вер 2 забави леко ход. Все още се чувствуваше труденоподвижна в новата си персонална бойна броня „Панцеркрайт“. Тежкият снайпер монтиран на ръката ѝ обходи коридора в плавна дрога и остана насочен към близкия ъгъл. Малко по-назад бавно крачеха картечарят Ахмад Намржи и лейтенант Аксел Бибер. Лейтенантът използваща трофеен „ланцер“ с газоб лазер и излекваща като призрак под прикритието на маскировъчното поле. В този момент от сенките изрига огън. Куршути-те забавляха като пълната стена и зачакаха непримото по металните брони. Фрай Ромм избърза вънна от проекцията и адрес на сензорите за движение и стреля по посока на неприятеля, опитвайки се да запази развойбесие от бълската се в нея прасиращи куршути. Имаха юсмет, че по тях стреляха с малкошибренни бисокоскоростни инженерски картечници, които издаваха ужасен шум, но не можеха да пробият броните им. Нападателите бяха вдъхни-те използваха същото маскировъчно поле, като това на лейтенанта. Командирката мигом засече единия, приклекнала пълно и се прицели в лицевата му броня. Изведнож наредени-те наблюдоха сърди с избухнаха с оглушителен тътен и изпълниха коридора с оранжеви пламъци и със-тящи парчета ламарина. Ахмад по-чувствува през дихателя на живото-поддържащата система нагорещення въздух от екологизма и за кой ли пот благодаря на чудото на съвременната швейцаро-германска инженерна мисъл, че го опази жив. В паузата между презаредканията той решава да се придвижи по-блико до Врага. Но още след първата стъпка подът поддаде и срещ облака прах „ланцера“ му се стомвари в някаква стая на долния етаж. Сервоу-

силвателите забиха като побеснели, но удържаха машината „на крака“. Когато прахът се поразнесе Ахмад се видя обграден от шурмоваци в черни униформи. Бърз поглез бе гостатчен, за да пречени, че противнищите носеха само конвенционали оръжия, без силни преди бронята му. Машинани написаха електрически спусък и събоените синхронни оръдия „Ерикон“ запръврещаха стоящия и обитателите в югомагнитна смес от трески, бетон, стъкло и пълт.

В това време на горния етаж Аксел Бибер пусна лазера на пълна мощност и изстрък една нападател. Другият му, евда сега разбрал, че стрелбата им е била направ-  
на с разко забъртане се замича към близкото стълбище само за да по-ледне отблъзо в лулата на базуката на фрай Ром. Миз по-късно за него бече нищо нямаше значение, а фрай Ром се приближи до рухналата нога и надникна към Ахмад, който я поглед-  
8!

## Рейтинг 8.8

Графика	██████████
Звук	██████████
Геймплей	██████████
Изкуствен Интелект	██████████
Мутиплейър	██████████

**Производител:** Nival Interactive  
**Разпространител:** JoWooD Productions  
**Жанр:** Походова рогъма стратегия  
**Сайт:** [www.nival.ru/engs2\\_info.html](http://www.nival.ru/engs2_info.html)  
**PC:** 600MHz, 128MB RAM, 32MB Video  
**Брой дискове:** 2  
**Сложност:** Висока  
**Ценостност за хандр:** Етажон  
**Време за усъвояване:** 3-4 часа  
**Масовост:** Средна  
**Примича на:** Jagged Alliance

на настред причинено от самия не-  
го опустошението и намръщено рече:

- Аб мия пущина не ща да вър-  
бу!
- Пробери ли убийителя?
- Проберих, Висчко в наред.
- Тозица излез от „ланцера“ и се  
качи при нас.
- Да, ама имам проблем с ходе-  
нето.
- Ако пишаш мен имаш проблем  
с „памфайндинга“.
- Не думай, а ти как си?
- Хм, май и при мен е така.
- Стига бе, пак ще трябва да  
превърбаме. Откога ти е последния  
сейф?
- Отпреди 5 минути.
- Е-е-х, нямам как... каки и на дру-  
гите. И този път ще си монтирам  
Мортрия, за да ги пратя ТЯХ на дол-  
ния етаж.

**LOADING... PLEASE WAIT**



За почтителите на „Jagged Alliance“ и „Fallout“, „Silent Storm“ е съвършено външната „мания небесна“ след вълната суша, последвала изви-  
зането на „Fallout Tactics“. Издателя спада към групата на тактическите походоби ролеви игри, но балансът между компонентите ѝ е по – разли-  
чен от този на „конкуренцията“. Тук няма да откриете сложната система от кукиство и известни от  
„Fallout“, а стратегическата ѝ част  
далеч не може да се мери с тази в  
„Jagged Alliance“. Същата на SS е в  
всичко друго нещо към което се стре-

мят игрище от Всички жанрове:

### ТЕХНОЛОГИЯТА

За разлика от знаменитите си предшественици играта е изпълнена изцяло в триизмерна среда, използвайки забележителен физически модел за човешките персонажи, какъвто сме видели в „Hitman“ и също такъв модел за разрушаване на сгради и обекти, подобен на „Geo“ и поредицата „Red Faction“.

Ще илюстрирам гравата модела с примери:

1. Един от героите ми, облечен с текка моторизирана броня, влиза през вратата на неприметски прошилен комплекс. „Екшиън“ очите му си спускат колкото да се обират и го поглежда по коридора за дразните. Последното нещо, което прави за този ход е да открие спомашен леко бърбържен пропътник на няколко метра от него. Следвашият ход е на врага. Той вижда автоматата и изпраща тръгъл откос по бронирания ми герой. Когато куршумите удирят по бронята, съответните крайници поемат пораженията като отхвърчат леко назад. Моят човек е добре защищен и резултатът е само лека рана в крака. С останалите си

„екшиън точки“ (ET) промивника се опитва да достигне стълбището в дясното на коридора. Сега съм на ход аз. Пребърквам текките срещу на бронирания костюм на автоматична стрелба за Всичките ET с които разполагам. Текките снаряди попадат в мялото на врага и той попада като парашути кукла към стълбището. Когато стига в подножието му, вече мъртъв, но стрелбата още не е свършила. Последните снаряди карат мялото да подскочи съвсем реалистично нагоре по стълбището. Изпушнатият по пътя автомат и изхвъзилата се от гламата му каска се търсят по коридора. Автомата прави последен пирют и остава в подножия в единния ъгъл. Пълният импулс се разпилява по целия коридор.

Тук искам да отбележа, че бронята на моя човек има вече дупки от куршуми на съответните поразени места, а раната на крака е от пръскала подбърсната. Иерата изчислява поотделно пораженията от всеки куршум в зависимост от това в коя част на мялото е попаднал. Например пораженията в главата могат да доведат до следните „статус ефекти“: парализа, кървене,



загуба на слух, намаляване на слепота, загуба на слух, намаляване на хардкор героя за изпусне отражение или да бъде пропуснат слушен изстрел.

2. Героят ми, облечен отново в текка броня, се опитва да обходи врага в гръб. Тръгва по един заобиколен коридор и стига до метална врата. Текките срещу монтирани по бронята му могат да взривят вратата но това ще прибие не- нужно внимание. Той опитва да я отвори, но се оказва, че тя е минирана и следва мощна експлозия. Просто героят ми има много ниско „инженерно“ умение и не може да открие т.н. бомби-сюрпризи. Бронята по преградата от взрива, но разрушава под краката му и той се изтърса на долния етаж право пред очите на тичащите към бункера врагове. Изненадана е отишала „на кино“, но екшиъна продължава съсъна сълза.

Всъщност по време на експлозията „изтървата машина“ е изчинала полета и пораженията на Всички фрагменти на мината и до каква степен те разрушават околните обекти. В зависимост от степента на разрушение и на важността на разрушения части за стабилността на сградата могат да се срутият различни по форма пространства от конструкцията.

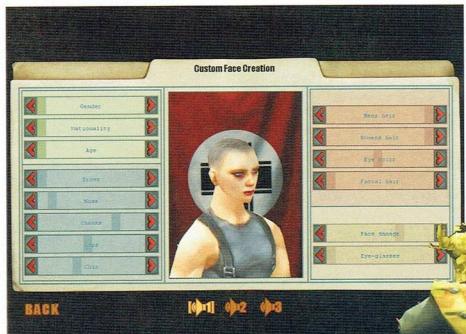
Като приложи следствието от триизмерната технология цяла възможността свободно да въртим камерата и да гурумваме. Когато персонажите

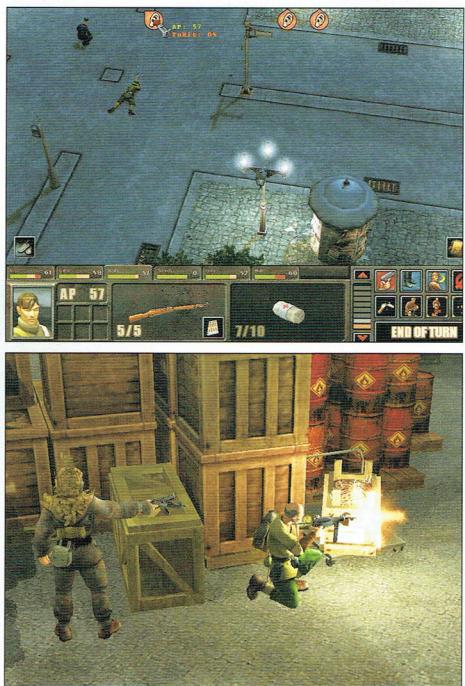
загубят в трева, тя се оставя от настиква на телата им и отива вътре. Ако увлечите на някакъв начин растението може в зависимост от поражението да обръти част от листата му или да счупи. Когато растението няма листа не може да се слуши за прикритие. Ако „инженерното“ в умения не ви помога със шипери - няма страшно. Можете да изрвите или разпарчете въпросния сандък или вратата с граната или с изстрели от лично оръжие. Ако чувате, но не бихдате пропътника, защото той е зад стена, можете просто да изрвите стенната с добре прилепена граната и да останатка от ET да го застреляте през образувалата се дупка.

Всички, за което говоря искат много време за изучаване, което от своя страна прави безсмислено правдивето на играта в разно време, освен ако не искате да я продадете единствено на служителите на NASA, които разърват в свободното си време на служебните компютри.

### ЩЕ ОТНЕМЕ ВРЕМЕ. НЯМА ДА СПЕЧЕЛИМ ВОЙНАТА ДНЕС

Походобитици се слаят преди Всичко с бабито разбиране на геймплея. В това число и SS не прави изключение. Сюжетната линия проследява измислените събития от Втората световна война, свързани с тайна организация („Лукот на Тор“, която краде технологии от Всички бракувани страни и произвежда модерни оръжия за съюзници интереси. В съветски кампания (един за Съюзниците: руснаци, американци и англичани и един за Оста Berlin-Rim-Tokio) ще имате възможността в петнадесетина мисии да се справите с терористите от „укъ“. Играят е тока направена, че ако следвате също основните мисии ще можете да развойте уменията на бойци-





те си на максимум. Затова по картичите са предвидени случаини битки, в които, по желание, можете да влизате за да спечелите опит и амуниции. Последните са важна част от оборудването ви. Всяко оръжие има показатели, указващи умението на боеца да борави с него, която нараства заедно с използването на оръжието. Ако го смените с друго оръжие, защото нимате амуниции за настъпление, вие ще изгубите бонусите, които ви носи „изнанаването“ му. Затова трябва да внимавате кое оръжие с какви амуниции стреля и дали имате достатъчно от тях.

Въоръжението е най-разнообраз-

разно и включва знайки и незнайни образци от Втората Световна. Всичко, включително и уникатните измислены брони „Панцеркрайт“, излежда автентично и неща като „карабината на Юрген Калта, забракси наемник“ (КОТОР) няма да видите.

Разполагате с база, в която наемате, ублонявате, въоръжавате и лекувате бойците си. Има точно шест различни класа бойци, които дават ползвате: *войници* - силини, с предпочтения към тежките оръжия; *медици* - добри снайперисти, лекувати всички „стомашни ефекти“, скапути - специалисти в маскировката и съмртоносни с хладни и метателни оръжия; *снайперисти* - изключителни в стрелбата на далечини разстояния;

*инженери* - специалисти по мините и кълчалките; *grenadi-*



ри - майстори в мятането на гранати.

Няма да се спират подробно на системата от атрибути, умения и способности, която е надлежно описана в наръчника на потребителя, а само ще отбележа, че е добре да си прочете погоре подробно споменатия документ, преди да започнете играта.

Персонажите печелят опит по време на мисии във видъци различни дейности. Ако практикуват някое умение те покачват стойностите му. Когато ви занесат ниво на опит да изберат от търбото на способностите такива, които им прилагат най-много. Самите способности заставят най-различни аспекти на геймплея като: цена на действията в ET; поражението, което се налага с дадени оръжия; бъзможност да се чупи и видка противников и пр. Системата в доста болата, и дава бъзможност да профилират даден боев според вкусовете си. Например, аз избрах моя скита да стреля с оръжия със заглушител, вместо да размахва ножове и шурикени, и подобрях подходящи умения за това. Ако не практикувате дадено умение, то стойността му пада с течение на времето, така че трябва предварително да изоставите план за разбището на всеки един от гореиздадено.

Дойде време да спомена уникатните оръжия „Панцеркрайт“, които внасят свежест в играта в момента, когато бойците ви поизбутат най-добро оборудване и са направени до гост с ниймата „Панцер“ е моторизирана броня, която избръща на поражението на всички конвенционални оръжия носени от един човек. По този начин монтираните тежки еквиливаленти на леките оръжия. Само един „панцер“ може да разгръдиши цялото ви *парти* и да иска за още, ако не вземете своеобразни мерки. Интересното е, че единствено ин-

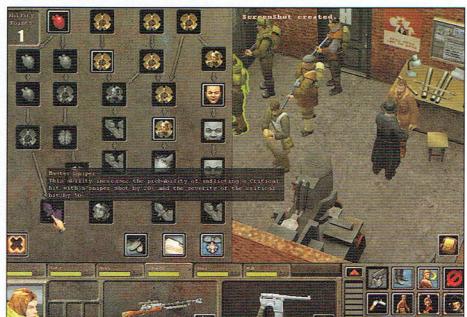
женерът има широк набор от способности за управление на „панцер“. Обикновено, когато качите нийк от партито в „машинката“ почти всички имате умения започнати да падат за сметка на увеличаване атрибути на силата. Амунцията за тези моторни брони са към и се иска да изръщате бая сандъци и шкафове, докато си набавите достатъчно.

По време на игра вищите хора пък зат, благат, катерят се, кръсят се, стрелят, мянят гранати, привличат се, лекуват се и т.н. За успеха или неуспеха на всички тези дейности има еризи робомата система на играта, а тя е много добра. Показва заслужава факты, че редките моменти, в които проблемът на напред е безсмислен, са съвързани само със съмртта на накой от героите ви, която е невъзможно да се случи, ако внимавате.

Единственото нещо, което поправи удоволствието ми бе поява на програмна грешка в една от мисиите, която прекъсва патрондинга и пребърна гонграбането ѝ в мъчене. Нарядам се на скрошен пач, решаваш проблема.

Да се опише всичко за SS в една кратка статия е невъзможно, както е невъзможно да научите всичко за играта само с едно изучаване. В заключение ще добавя, че тя е достойно продължение на традицията останати от „Fallout“ и „Jagged Alliance“ и побежда от успешен опит за преминаване на жанра в 3D среда. Преходът от 2D към 3D в последните години отне много от старото очарование и разочарованието в геймплея, но игри като Тихата Буря са бернити път, по който трябва да се върши. Ако искате разработчиците на играта да не се обръщат с носталгия към миналото, а да са напълно заблудени от настоящето.

START NEW GAME?





# Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: Whisper

**П**оследните няколко години не бяха много добри за едни от най-успешните и любими франчайзи в човешката история. Новите епизоди филмовата поредица Звездни Войни определят не правят част на оригиналните, като тук искам да изтъкна изключителната роля на Епизод 2 във насока, а основното интерактивно допълнение към филмите – компютрните и видео игри, определено не помогнаха на отчето на господин Лукас да покори отново сврътата на маги и стари по целия свят. За последните няколко години нямам нито едно захлабие, с изключение може

би на Pod Racer-a (които впрочем нямаш как да провали франчайза допълнително – все пак в основата си това бе състезателна игра), кое то да не зарадваше все по-дълбоко и по-дълбоко любителя ни към Вселената на Звездните Войни. Съкак самият ѝ създал се опитващо целенасочено да накрая целия свят да я забраби и изтрие окончателно от спомените си. Чест први на Лукас и сътрудниците му във Всички дела – филмови и интерактивни – че ПОЧТИ успява. Добре, че биха абортите на книжите, раздаващи Star Wars сагата, които през последните 4-5 години блъж истинските Рицари на



## Рейтинг 9.5

Графика	██████████
Звук	██████████
Геймплей	██████████
Изкуствен интелект	██████████
Мултимедијър	██████████

Производител: BioWare  
Разпространител: Activision  
Жанр: RPG  
Сайт: [lucasarts.com/products/swkor/](http://lucasarts.com/products/swkor/)  
PC: 750MHz, 128RAM, 64MB Video  
Брой дискове: 4  
Сложност: Средна  
Ценност за жанра: Висока  
Време за усвояване: 30 минути  
Масовост: Средна  
Принцип на: Temple of Elemental Evil

Старата република; добре, че са и BioWare, които сумяха да обортят нарицателната израз „пошли като игра на Star Wars“.

Star Wars: Knights of the Old Republic проследява събития, развиращи се около 4000 години преди Звездни Войни – Епизод IV: Нова надежда. Това е Златната Епоха на Републиката, но военната със Ситиме заплашва да наруши баланса в цялата галактика и да сложи край на тази епоха. Джедаите и Републиката пътно започват да се възстановяват след кървавите Мандалориански Войни, които Ситиме надигнат глава и побеждат кръстоносен поход срещу настъпящата рег. Джедаи след Джедай падат под ударите на Ситиме или биват изкушени от обещанието за сила и власт на Тъмната страна. Скоропостижният Дарт Ребан, както и неговият наследник и ученик Дарт Малак, са изманиени от Тъмната страна.

Джедаите са създавани във Високата Академия на Ситиме, където са обучавани да създават галактиката под контрола на Ситиме. Действието започва със сцена, в която глажкият герой (Вие), се събуджува на борда на републикански космически кораб, който е атакуван от Ситиме. Омъмук започва една епична история, която ще предложи Всичко, което можете да

си пожелаете – добре балансиран сценарий, гарниран с изненадаващи обрати и неочаквани събития, социално количество екшън и задълъжителната доза хумор, токмоха характерен в старите квестове на байджордж.

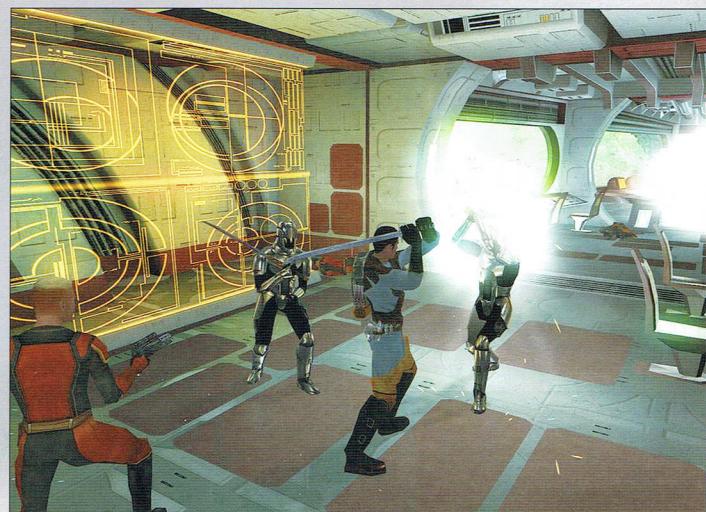
Един от най-примитивните аспекти на играта е възможността да отигравате почти всяка ситуация така, както самите ще решите. Както се казва – можете да прекратите границата във Всеки един момент и да помогнете на някой, докато да сте превърнати в Тъмната страна, или тък да заплашите или изължете някои, бързки че зоните и геометриите на Джедаите. Всеки персонаж, които се





присъединява към Вас по време на приключението ѝ по едн или друг начин дообогатява историята. Освен, че оказват помощ по време на битка, почти всеки един от тях си има собствена история, която с течение на времето постепенно ще бъде разкривана. Много често спътниците ѝ ще водят разговори помежду си, създавайки някаква форма на лични взаимоотношения. Това само по себе си е превъзстоимо за отмалото вълнение в атмосферата на играта. Диалозите са доста съществена част от геймплея, особено когато са между Вас и NPC-та. В зависимост от уменията на героя ѝ ще можете да получавате късмета допълнителна информация, ще можете да убеждавате компютърните персонажи да Ви помогнат, или току ѩо приignumте със заплахи да сторят същото. От начина, по които Вие сте диалогувате си ще влягате и уклоняте ѝ – ако се отдавате на гнева и гръбността ѝ се насочите към Тъмната страна на Силата, а ако използвате разум и мисъл, ще трупате т.н. Light Points, т.е. точки, приближаващи към Джедаите.

Въщността тук малко изпредава нещата. Поради на почетното ролеви игри, особено на тези на Bioware, в началото започвате със създаването на героя. Star Wars: KOTOR е базирана на ролята система d20, която от своя страна е модификация на D&D ЗЕ системата, пригодена за различни игрални блесчета. На базата на d20 са разработени настолните ролеви игри по Star Wars, Diablo и много други популярни франшизи. Създаването на героя тук е почти същото като в Neverwinter Nights – избирате си клас, пол, умения, статистики и т.н. Единственото, което липсва е расата, но този пропуск е умишлен, тъй като се вписва в контекста на играта. За разлика от традиционните D&D игри, тук класовете са само три – Rogue, Soldier и Scout. Разликата между тези трите класове не е много очевидна на пръв поглед



лег, но в зависимост от избора ѝ ще можете да развивате по-лесно определени умения, ще получавате т.н. „bonus feats“ и като цяло ще забих стила си на игра. *Rogue*-тъ е аналог на краеда от D&D, разчитащ основно на постапност и изненадаващи атаки. *Soldier*-тъ е най- grubо като рийдърка в D&D – неговата специалност са леките сръбъци за стрелба, и основно снайпера, като освен стрелките има умения той има афинитет и към техноложести – може да хака компютърни системи, да ремонтира повредени дроиди и т.н. *Soldier*-тъ е ... чиста проба боец. Неговата специалност са всички видове сръбъци, като с тяхна помощ той разрешава проблемите си. По-късно в играта ѝ ще бъдат предложени нови възможности за развитие, определящи уменията ѝ с лазерен меч и боравенето със Силата. *Guardian*-тъ е с основен акцент върху бой с лазерната сабя и по-слабо владеене на Силата.

*Corsair*-тъ е точно обратното – слаб боец с меча, но

маистор на Силата. *Sentinel*-тъ е златната среда – комбинация от боини умения с меча и умело боравене със Силата. Повървайте ми, геймплейт е много различен в зависимост от избора на класа, с който

отклонявя от традиционните ролеви игри. В основата на това е Бели колената Вселена на Звездните Войни, която разкрива съвсем нови измерения на геймплей пред феновете на жанра. Голямият набор от уничижавани умения и сили, на различни предмети и оръдия, и разбира се –





наличието на Силата, са предпоставка за едно съсъс различно превъплъщане. Куестовете – гърбнакът на Биско едно RPG – са госта съществен роля в KOTOR. Докато 8 повечето ролейни игри те като катализатор на историята и средство за развитие на героя, то тук те са доста по-важна част от геймплея. По време на играта ще получавате задачи, които ако бъдат изпълнени без нещожно кръвопролитие, а по-скоро с разум и дипломация, ще ѝонесат по-съществени награди. Ако се приброявате към тази философия Вашите персонажи автоматично ще трупат т.нр. *Light Side* точки, които ще Ви доближават до джедайската философия. Естествено, ако искате можете да подхвърляте ком проблемите и по други начин – с гняв, агресия и сила, като това гарантирано ще Ви носи *Dark Side* точки и ще Ви побере към Тъмната страна на Силата. Както можете да се посетите, Силата играе много важна роля в KOTOR – то я едни или други начин пристъпват в почти всеки аспект на играта – в историята, в развиците на персонажите, в битките и т.н. Най-ясно проявление на Силата е използването на т.нр. *Force powers*. Макар и га стават

достъпни едва след средата на играта, те ще изглеждат изключително важна роля в по-нататъшното развитие на историите.

Нямат намерение да се спират на графиката и звука. Те са толкова близки до перфектността, че просто няма смисъл да ги коментират. Само ще Ви кажа, че всяко едно създание, което срещнете в играта е избучена, а всеки едн представител на различните раси от Вселената на Звездните Войни говори на собствения си език, такъв какъвто сме го чували в Нова надежда. Империята отбръска на удура и Завръщането на джедаите. Със сигурност ще се повторя още няколко пъти до края на статията, но това, което прави тази игра уникална е невероятната ѝ атмосфера и фантастичния геймплей, а великолепните графики, звук и музика са само средствата за постигането им. Фактът, че никога няма да се замислите как да направите нещо, кое копче да нариснете, за да избърсите инвентара или екрана ѝ със статистиките на героите ѝ говори сам по себе си и за интерфейса на играта. Винаги съм смятал, че най-добрия интерфейс при компютърните игри е този, които не те кара да се чудиш кое

като става. Случаят тук е точно такъв.

И така, какъвто точно можете още да очаквате от тази игра? Ех, нищо собено – Всичко се съвежда до гуевиране с лазерни саби, използването на Силата, изгланети ѝ до стапута на Джедаите или Ситуски Лорд, обиколите от галактиката, търсения с различни предмети, и покрай всичките тези неща разбиране на много и различни умения и способности. Отделно ако искате можете да се бъръльтите в ролята на лобъзи на глави, изправяйки се често срещу никои от най-опасните индивидуи в галактиката. Ше имат възможността да се докажете като боец на арена, като добър играч на Пазац (брютална игра с карты), като майстор на състезателните подобре (подобно на макия Анаик от Епизод I). За пръв път ще имате възможност да се посетите планетата на уукимата – Кашиик, ще се изправите пред джедайският свет на Данлон и щори ще им помогнете (ако желаете разбира се) да разрешат заплетен случай на убийството, ще отпокочите до Водния свят Манан, ще летите на Ebon Hawk, които както и да го последвате в редиците на незабравимия Millennium Falcon Хан Соло, ще стреляте по лазерна кула по атакувани избръмбели, ще се изправите срещу Rancor – зъвярът от имата на Джаба Хътчинса, които Лок Скайдуокър ѝ върва устя да убие в Завръщането на Джедаите... Мога да продължа така дълго. Ако

побочно  
на мен  
се пре-  
даде-  
те на ат-  
мосферата на игра-

ност  
мога  
да  
търбя, да  
че по-доб-  
ра смесица от екиън, ку-  
есом и ролева игра не сме  
възможни, и надали ще види-  
те скоро.

Сега като се замисля имам съ-  
мо ге забележки към KOTOR. Една-  
та е недоразвитият на моменти из-  
куствен интелект на Вашите друга-  
ри, особено ѝ ще отнеса до  
pathfinding и ориентирането им. То ѝ  
обаче не е кой знае каква болка за  
умиране, тъй като се компенсира  
от почти блестящото им участие  
в бойните дейстия. Когато видите  
как Bastilla използва Силата по време  
на битка, без гори да сте си дали ко-  
манда за това ѝ разберете за какво  
говоря. Естествено, винаги можете  
да превърнете между персонажите и  
да ги издавате команди лично,  
но като цяло те са спрятан доста  
добре и сами.

Другата ми забележка Ѯ към иг-  
рата е липсата на мултиплъйър. То-  
ѝа възможност не е толкова забележ-  
ка, колкото съжаление за пропусна-  
та възможност. Възможността да  
се изиграе играма с група от други  
играчи, както и потенциала на дуели  
между разбити персонажи в доста  
примамлив. Но Knights of the Old  
Republic толкова небързоядна е добра  
игра, че да ѝ се търсят курсури е ме-  
ко казано сребрило.

За финал ще кажа само следно-  
то – напремете си Star Wars: Knights  
of the Old Republic и се пополнете в  
най-доброто приключение във Вселе-  
ната на Звездните Воини от Завръ-  
щането на Джедаите насам. Играта  
е точно толкова добра, колкото  
очаквате, ако не и побече.

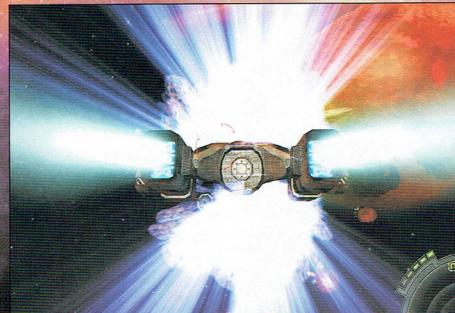


# X2: The Threat

Автор: Alex III

**M**есеци, години, векове на изследвания и облазиване на космоса – векове на малки сътърни и разочарования. Робот на Марс, отпечатък от ботуш на Луната и купчина цветни снимки от единитите в Галактиката – това следило човечеството от първите си кракачи на прага на Вселената. Докато един маг японски физик не написал науката и не върнал на хората надеждата, че Пространството ще бъде тихо. Само за няколко години на Луната и в орбита около Марс се появили изходите на Портали. С тяхна помощ хора и предмети можели да се прехърдят мгновено на милиони километри. Сънчевата система била заблъдна, дошло време и за звездите. Но за да пътуват до най-близката от тях, там трябвало да има портал, а за да бъде построен – 70 години полет. Но няма сила, която да спре човека в стремежът му към необитаността. Каква била изненадата, когато в орбита около звездата, пръвата експедиция открила изходите на гъба портала? За по-малко от гъбе години екипажът на капитан Фарнен посети пет десетки звездни системи, събрани чрез сложна система от порти. Всички до една – необитаеми! Галактиката вече била в обсега на хората. Започнала безпрецедентна експансия.

Хората построили флотата на Тераформърите – работоспособни кораби за подготвка на звездните системи за пристигането на хората. И това било съмртоносна грешка. При неспирните си пътешествия из пространството нейронните мрежи на изкуствения им интелект се напоявали на проблем, койко не могли да се адаптират, и се случило немислимото – в опит да облягат ситуацията те изтриват



съдържанието на банките с паметта си – а с нея и Основната директива. Останала единствено отремъжът да заселват с машинното си присъствие система след система. Човечествата цивилизация се оказала заплаха и пречка. Така започнала последната война в историята на Земята. Роботизираните флоти помели супротивата по пътя си и достигнали Сънчевата система. Земята била обречена, но се случило чудо – в последната битка парашут Нейтън Гън успя да умеле Тераформърите в преследване през земния портал. В момента, в който основната тераформърска сила напускала околноземното пространство, останалите защитници унищожиха отсамната страна на порталът. Звездите отново били недостъпими далеч.

И все пак... Времето минава, а Сънчевата система била затвор, с който хората не искали да се притворят. Бил построен експериментален кораб – прототипът X. При непредвидени обстоятелства той направил (ако се оказва по-кисно) единолосчен скок към Звездите. Какво намерили там?

За това става реч на X – Beyond the Frontier. Няколко години по-късно имаме удоволствието да се срещнем с програмирането X2 - The Threat. Войната с Тераформъру-



те отива в събршила, а системата от проходи между звездите опять ново сътворява светове, населени от множество цивилизации – хората са само една от расите, която ще срещнате. Изградила започва с доста неловка ситуация за героя ви – създаването му при неуспешен опит да открадне космически кораб. Оказва се обаче, че никой е останал впечатлен от начина, по който неуспешните обирджийски пилоти, и още въврътна сцена, в която имате някакъв контрол, успяват да направят на героя ви предложение, на което не може да се откаже. Оттук напакат управлениещо поемат вие. Цялата Вселена е пред вас и очаква да я откриете.

**Производител:** Egosoft  
**Разпространител:** KOCH Media  
**Жанр:** Симулатор  
**Сайт:** [www.x2threat.com](http://www.x2threat.com)  
**PC: 800MHz, 128MB RAM, 32MB Video**  
**Брой дискове:** 2  
**Сложност:** Средна  
**Ценовост за ханга:** Висока  
**Време за усъвояване:** Дълго  
**Масовост:** Ниска  
**Примка на:** Freelancer, Privateer

Какво представлява X2? Тя е най-новият, и според мен – най-успешният досега представител на един поджанр космически симулатори

гавате на поддръжката на постоянно състоящото си. Разбира се, всеки избор, който правите, има последствия. Ако систематично действате враждебно спрям някаква групировка, биха ли ощущали или неформални, очаквате да ги отблърне със същото. Ако – обратно – извършвате услуги на никого, той ще ви се откаже и ще се спреми да ги намери още работа. Репутацията, която си израждате, ще зависи от хайка, по която постигате целите си. Способността ви да приемате задачи от никакъв конкретен тип (примерно –

бата на сметката си. Какъв, има проблеми?) може да пресече съществуването на фабриката и ѝ да отнеме мястото за охрана. Базирайте сише от тях на фабриката и купете лазерни кули. Или (това е по-просто, но е трябвало да мислите предварително) базирайте фабриката в централна, добре охранявана система със стабилно военно присъствие. Е, ако се окаже, че мястото ѹ при принцип е събрано, в краен случай можете да преместите групата, но цената е доцото солено. Ако цената на енергийните клемки (или

ръчка, а всичко работи по строги закони. Описаната по-горе процедура за работа на фабриките е възможна както за Вас, така и за всички останали участници в събитията на играта. От Вас зависи да откриете и използвате законите по изгоден за Вас начин.

Интерфейсът е удобен, макар и на прв поглед сложен. Хубавото е, че за всеки екран и всяка ситуация има подробна справочна информация, а освен това по време на задължителните мисии има кратки интермедици, които разясняват основните новости, с които Ви предстои да се сблъскате в най-блико време. Личи се, че програмистите са постарати да направяттворенето си ако не по-просто, то възможно най-приятелски настроено.

Космическата графика е впечатляваща. Всяка рода има специфичен дизайн на корабите и инсталации и носи атмосфера. За разлика от нея, конт-сцените между мисии имат езиковано изразено, но поне допринасят за попадането в настроението на играта. Камо илюстрация е модерно и придава на играчката умълчен израз и усещане.

Основното в този тип заглавия обаче не е изглеждат, звукът, или доколко историята, а доколко Вселената

е детайлна, убедителна и разнообразна. Мисия, че X² – The Threat е безпрецедентно събитие в това отношение. Всички досегашни игри са ограничени или като размер на свeta, или като сложност на симулираща.

X² предлага степен на попадане в историята, постепенно запознаване с механиката на геймплея и разнообразие на подходите във всяка ситуация, които трудно може да се опишат – пръвът га се види.

По принцип се чувствам неловко, когато се налага да пиша за някое заглавие по търбоначалото си

впечатление от нея. В случая с X² това означава по-малко игра от поне 25-30-те часа необходими, за да започне човек да оформя някакво поизкривяващо и окончателно мнение. Так побързим – играта е гигантска, сложна и богата. Обещавам с вас отново да се срещам, когато съм готов да дам и окончателната си оценка за нея.

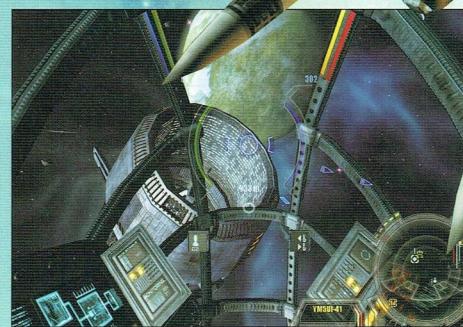


търговски доставки) зависи от изпълнението на предишни подобни мисии. Неподвижното на X² е, че тук можете да вървите по никойко ѹтъка единовременно. Как става това ли? Много просто – можете да преминавате много космически кораби едновременно. Така можете да изпълнявате и превози на едро, и да изгравите ролата на охрана с другия си (боен) кораб. Въобще, при желание можете да изградите цяла икономическа (и не само) империя. Играчката симулира работата на икономическата инфраструктура на Вселената, и (почти) всичко, което може да прави компютърът е достъпно и за Вас. Желаете да имате търъд приход? Наредете на транспортния си кораб да пренася енергийни клемки от фабриката за сълнчева енергия до близката химическа лаборатория и да ги превада с печалба. Трябва ли още пари? Купете си фабрика. Също че се пригответе за отговорностите, които щват с това. Трябва да ѹтнете подходящо място – хем да има търсене за продукцията ѹ, хем да има предлагане на необходимите суртовини. Прехвърляйте стартиров капитал на сметката ѹ, а най-хубаво защечите кораба да я снабдявате (не забравяйте да му укажете колко далече да търси най-добри ценни за тях), и чакайте печал-

никоя друга суртовина) не є устроена – помислете дали да не си купите и такава фабрика. По принцип така бъзникате монополите и финансите имати.

Разбира се, началото на играта вобще не е толкова слабо. Започвате с най-мизерна енергомесим изпреди тя в играта и спистък от излъчения за спреди, тъкъв отлив до гарата. Хубавото на X² е, че можете да настарате кораба си да прафи почти всичко (блокирано и автоматично да изпълнява сложни команди от сорти на намирани мястото с най-ниска цена на компонентите компоненти, иди там и купи N от тях), но за всичко нещо трябва да се плати. Трябва ли побързати за товар? Или по-брзо въззапахат? Или по-малко маневриране? Или по-мощно оръжие? Или повече информация от радара? Или по-умен автопилот? Няма проблем – 2000 кредити. Или 5000. Или 50000. Начините да търсятете кораба си сигурно са стомниши, а от сайта на играта можете да научите още, ако решите, че наличните са недостатъчни.

Вселената е наистина необичайна. Необичайното при нея обаче е, че тя наистина функционира. Не просто създава възможност за никакъв геймплей, без то реално да се изпол-



# SpellForce: The Order of Dawn

Автор: Freeman

**П**омня времето, когато хибридните жанрове точно започваха да се коват. Не беше толкова отговаря – има няколко години. Помните и статията си за Rage of Mages. Май първата игра смесваща чистите гени на стратегиите в реално време и ролевите игри. Най-вече помня любопитството си що за чудо ще е това, по-дълбокото. Е, оттогава излязаха доста такива игри и концепцията вече е ясна – основен гейр, или група от герои (парти), трупаш опит, каваши ниво, побишишани показатели и покрай тях – някак минимапчето, организован скопекът на стратегическа игра. Войскарите предимно се наемаха оттук и оттам, на практика – стратегическата част от анонса бе по-скоро притурка, целяща да опроверга обещанията. Но рак на щука, тези игри не успяваха да задобият напълно изискваната нито на стратегите, нито на ролевите играчи. И ето, че сега, може би за пръв път, най-после срещам залагане, кое то спокойно може да афишира претенциите си, че е достоян наследник и прък потомък на боя от най-фаборизираният жанрове в гейм индустрията.

Да кажа, че съм чакал SpellForce с нетърпение е като да кажа, че Холи бери е една симпатична мултака. Съм че Холи Бери е Мултаката, копие, разбира ли. Айчигът ми естествически фентзи. Екзистенциалният минимум и максимум, същественото несъвършенство, шефовър на точната пропорция между умение и нямането – точно ковето трябва. Колкото трябва. Следиш ли ми мисълта? Ех, защо тази статия не я пиша за следващия број – тогава още доста неща щах да кажа, но ней се.

Много искам да прочетеш тази статия. Тя може би не е нищо особено, но, задължително искам да ги про-

четеш, защото в нея става дума за една великолепна игра. И затова няма да разтеглям локумите, няма да те мъча побече,ベンガла ти казвам – га, играта оправда очакванията ми!

В известен смисъл ги надсъчи, в известен смисъл не устра, но накрая, под чертата на разносметката, остава блъскът на удоволствието, светещ в очите на отравжените ми в сладоладото, което за пореден път, в 6 часа сумирята, ставам от компютъра. Защото трябва и да се спи от време на време.

## Фентъзи

Вышибна дума. По-вышибна добра рука от сумата магия. Ролева игра и фентъзи са две страни на една и съща монета - Ин и Ян на съвършена амалгама. За мен! Да, га... знам Fallout, KOTOR и т.н. Добре, съгласен съм – велики игри. Просто изразявам лично мнение – няма по-подходяща среда за едно RPG от фентъзи световете.

SpellForce, разбира се, не прави изключение.

Историята вече сме я разказвали достатъчно пространно в пребътка, не искам да се побътрям и излишни, затова ще съм кратък и много, много много мяляв.

Имали една прекрасна земя и едни велики магъсъни – най-великите – тъкмо 13 на брой. Може би не толкова велики, колкото самото величие раздува гордостта, алчността и вспомогателната жаждка за власт все пак. Така или иначе, в стремежа си за задоволяването им, и във високомерието си, те прекрачихи граници, които съмътън не би следвало да преминава. Тъмни ритуали и черни магии отпращали опустошителни еманации. Земята се разцепила като стъклена сфера, а парчетата се носели от пространството. Огромни чудовищни армии, обединени от су-

Рейтинг		8.6
Графика		██████████
Звук		██████████
Геймплей		██████████
Изкуствен интелект		██████████
Мултиплъйър		██████████

Производител: Phenomen Games

Разпространител: JoWood

Жанр: RTS/RPG

Сайт: spellforce.jowood.de

PC: 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video

Брой дискове: 2

Сложност: Средна

Ценостност за ханга: Средна

Време за усвоение: 30 минути

Масовост: Средна

Примена: на Rage of Mages, Warcraft III

лата на дребни руни залеели света. Осемели единствено няколко острова, свързани помежду си с магически портали.

Години по-късно, злото отново се завръща, за да добърши започнатото. И тук за кой ли пот се намесва. Борбата е вълмутен в сърцето на дребна руна. Ти си воин на руцата. В контекста на играта това означава,



че Всеки том, когато те убият, ъвъркът ще най-близка ю обелиск, в който си блечаташ душата си. От там отново ще имаш шанс да пропътуши приключението, запази бидки ючики предмети, умения и напрупан експриренс, който си имал.

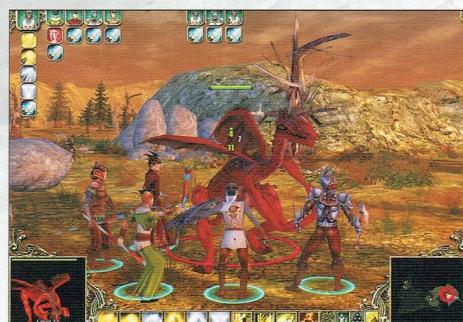
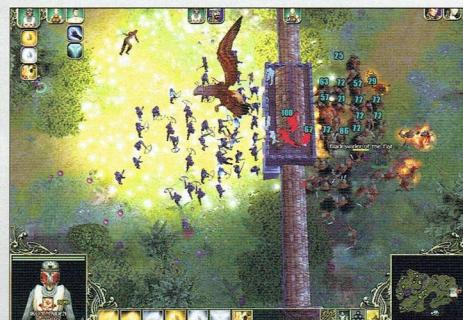
### Приключението

Играта използва се за движка от куестобе. Те могат много условно да се разделят на гъба юга: основни, които търсятът по преъвеждането на всички от остроятите и са задължителни за изпълнение; и подкуестобе, които е нужно да изпълняш, ако искаш 8 детайли да разширят историята. Подкуестобе, лично аз, също разделят на гъба юда – такива, които са неразлична част от основните куестобе, и в този смисъл също са задължителни; и такива, които ти помогат да се сдобиш с редки артефакти и експриренс. Характерността по които ючики куестобе, освен че са ареки разнообразни, и интересни и подплатени с доста добра история, е това, че приоритетно са многосладостни и сложни. Почти всяка куест, изпълнението на която си не окаже част от друг, по-голям. Неведнъж ще си случи да изпълниш задена задача, след която този, от когото си получих до та, каже „Да, ама сега трябва да се направи и тоба“. После се оказва, че трябва да се направи и онова и следващото... Многоокрътно ще си се налага да се връщаш назад, 8 зели, в които вече си бил, за да занесеш даден артефакт или да докладаш за изпълнение на даден куест, благодарение на коещо ще получаваш и наг-

че обикновенки из остроята твой дух ѝе. Всичко ж мух скръши юратмето с пристига зора, без никакът ѝе в карат да го праща. Доволен отшибам да си прибера наградката, изпълнил в аванс заданието и с изненада устани обидбам, че не се приема. Още по-голяма се оказа изненадата ми, когато се Ѹврнах на мястото и открай по-лупорозначата напасах „живъ“ и „здрава“, само че с пет нива по-юка. А пет нива є в тази игра, преди още да си покопал яките предмети, са госта. Оказа се, че можеш да си я трепеш колкото си искаш юти, преди да получиши куеста, но всеки път гадината се Ѹврши в света на животе още по-кораба. Едва 4-5 часа играло време по-късно услых га сложка точка проблема. Тук в момента ѝе вметна, че ширенето между отговаряне остроби далеч не означава безкрайно разкарване. Обелиските, които споменах, могат да се използват за телепортации. На всеки остров има поне по гъба, така че винаги, когато си наложи, е достатъчно да отишеш до най-близкия и да посочиш остроба, където искаш да се пренесеш.

### Системата

Наситина се налага да мислиш за тази игра като за RPG. Системата ѝ не отстъпва на „чистокъръните“ ролеви заглавия от среден клас. Началният екран ще избереши фигуранта на персонажа ти и, след като му избереш пол и физиономия, ще започнеш с разпревърлянето на начините твои. Класове и задължителна мястна специализация, даваща определени, уникални бонуси юма. Героят ти се характеризира със Способности (Abilities), Специалности



разиваш определен брой специалности. Например за Light Combat Arts, ъвъзможностите са специалности са 4 – piercing weapon, light blade weapon, light blunt weapon, light armor. Характеристиките са показателите ти за Сила, Издръжливост, Чар, Пързина и т.н. Всяко ниво ти предоставя по 2 точки, които да разпределиши или на някоя Способност като цяло, или на дадена Специалност конкретно; както и 5 точки за наслагване. Върху Характеристиките и Резистентността. Това Ѹоди до так, че изразаждането на многофункционален герой, е трудно и мъчително. Особено като се взема предвид, че определено има смисъл в „похвърбването“ на някоя друга точка на Имуностимите.

Опитът се прупа по стадартичния начин и с използване на куестове – никои от тях ти дават и експриренс.

Използването на оръжията и предметите изисква ниво на героя и/или определена степен на усъвояване на дадена способност и/или характеристика. Примерно меч, които можеш да използваш ако героят ти е 12 ниво и има 5 ниво light combat arts. Armorclass-ът на отговарящите предмети определя общата Armorclass на героя, респективно – колко носи



на бой. Магията се научаваш от скролове, като принципът на използването им е същият. За да можеш да мияш 6-то ниво Fibelblu-тът трабва Огнената магия да ти е 6-то ниво, което означава, че Елементалната магия трабва да ти е поне 6-то ниво също.

Преимущество са действително многообразни, част от тях – реги и уникални. Някои от най-добритите ще получиш изънъянки куестове.

### Руните и партито

До 5 героя могат да те привржат. Те не трупат опит, но можеш да ги въръжаваш. Системата е същата. На всеки остров (карта) можеш да напериш поне един Hero Monument. От своя страна в инвентаря си ту мякнеш руни. Всека руна е герой, които може да бъде съживен на твоя място. И това се повторя след всяка неизобщота съмърт. Той, както и ти, си практически бесъмирни. Ако тук 8 ума ти назрива Ѹвпросът, кога е смисълът на играта в такъв случай, ще ти кажа, че незадисимо колко пъти се прераждаш, когато Ѹди на газина не може да бъде убито, тя не може да бъде убито и толкова. Дали ще се прераждаш, или ще луѓуваш – кога е разликата? За да го првиши няма нужда да се връщаш до мону-



радата си. Красноречив пример е куестът The Deep, в който, след като си изпълниш няколко поиздади, и след всяка си наядяваш, че с няя ще го пратиш в списъка с изпълнението, се оказва, че за финал трябва да се сбогуши с някакъв дух. Курьозното беше,

(Specialization), Характеристики (Stats) и Имуностим (Resistance). Способностите са Light Combat Arts, Heavy Combat Arts, Ranged Combat и четири магически школи – White, Elemental, Mind и Black. Във всяка една от тези способности можеш да

мента с глафния си герой всеки път. Веднъж забияки го можеш да съкви-  
ваш геориите си от другия край на картаата. Едно от нещата, които  
от време на време ще получаваш от услугите предстоящите се за преъбръдане трупове са именно то-  
ка и руни. Със скрипти в тях все по-  
мощни геори – било то воини или

стяващие сума все за ролевата част.  
Започвайки да говоря за нея преди  
малко казах, че трябва да мислиш за  
тази игра като RPG. Добре, сеза за-  
почни да мислиш за нея като за  
стратегия. На всеки остров, освен  
на николкото, където мислиште се из-  
пратят само като RPG, има Монумен-  
ти за единиците. Заблъграйди

сградите можеш да направиш по ня-  
кой упредъй, за по-късно чибъче. Въпрос  
на тълпите също така е и лимитът  
на единиците ти. По-високият ли-  
мит се купува с храна. Храната се  
добива с лов, риболов и сечвба. Има  
съради, които използват ефективността  
на добива на ресурси, които са на-  
колко и всяка раса ползва една база  
– борбота, плос още една база специ-  
фични за нея. Тук е мястото да  
учточни, че геориите ни не принасят  
на определена раса. Той че се събира  
с руни за всички раси и, стига  
да намери съответния Монумент,  
ще може да произвежда от тях по  
едно и също време, споделяйки ресур-  
сите. Примерно Елфи и Хора, или  
Джуркети...

Така че, в момента когато прег  
прег ти са поставени задачи като  
„Освободи еги кой си път, блокиран  
от лояни“ или „Превземи града на ло-  
шия“ играчата става 100%-во страте-  
гическа и се играе като чистокръвна  
стратегия. Наподобявай в никаква  
степен Warcraft, където също геориите  
изнасят огромна част от игра-  
та. Интересен за отбележане факт  
е, че като ресурсите са ограни-  
чени, след като бъдат изчертани обаче,  
те много бързо се самоизтесняват.  
Тъй че общо взето такти-  
ката трупай-стори-унижици в трупо-  
ни приложими. Също като вътре в  
единиците тези на брава биват прило-  
жавани. За да запомниш портамчето  
и да се късне напълна тръбба да уни-  
щожиш всички сгради в базата му.

И сега 8 телеграфен стил никоя  
основни моменти:

Графиката е на безпрекословно  
смазващо ниво. Каква игра на свет-  
лините! Танцът на сенките, удръжа-  
вачи и скъсяващи се в зависимост  
от терена. Великолепна физика. Во-  
дата е безкомпромисно възхитителна.

Озвучаването е просто еталон.  
Суператмати. Музиката, начинът, по  
които динамиката ѝ разкоска при  
битка – никакви забележки.

Управление – удобно. Особено  
начинът, по който е решен инвентар-  
а – гениално. Имам укорче относно  
трудното селектиране понякога. То-  
ва прави битките с побежени единици  
да изискват факирски умения. Бързче?  
Няма възможност за увеличаване  
скоростта на игра. Груба грешка.  
Картините са величествени, често кистесто-  
вите постоянно ме разкарват от  
едно NPC към друго и посъс обратно и  
ти всеки път ги измисляш пътът, и  
всеки път ги иде да крещиши с глас.  
Минус! Няма възможност за „активи-  
на пауза“. Още един! Всичко това не  
е фатално и в съвременни поносимо, но  
прави играта малко промразва и бав-  
на. Или аз съм припъян напоследък  
нешо?

Лоудингът между нивата е  
убийствен, но поне артът с мащата  
и толкова смазващо брутален, че  
и по-търъгъл да беше нямаше да имам  
против.

Врагове и изкуствен интелект.  
Ресектираща разнообразна на про-  
тибиеници, никой от които изумител-  
но оригинални. ИИ, като изключим  
това на твоя герой, който не реаги-  
ра на подизбиране на приближава-  
щата се замаха, а чакърът да го  
ударят, е на относително добро ниво.  
Бих казал – много добро. На момен-  
тите оставаха възхитен. Но не  
очеквал чукаса.

Геймплей. Ами... истината ми каз-  
вам, аз сам един вечен пресилен и с  
големи претенции към игрите човек.  
Сега е 7 сутринта. В момента, в  
които приключва със статията пус-  
кам играта. Това е вътрекъребни-  
чески кускус, тя е една неизбръ-  
зима красма.

Абсолютен респект!



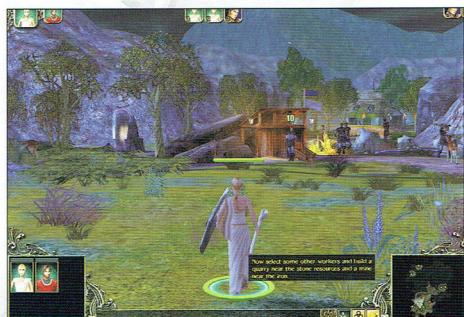
магове – с напредването на играта.  
Всеки от тях пристига с малък на-  
бор от дефанзивни умения или магии  
– примерно герой с уменията Berserk  
и Bless.

такъв Монумент можеш да активи-  
раш наличните си руни, произвежда-  
щи единици. Всяка единица обаче има  
определен условий, които трябва да  
изпълниши, за да ти се яви в услуга.

Задължителни са иска-  
своя сграда. Ше иска и на-  
какви ресурси, за да бъде  
произведен. Сердите се  
строят. От работници –  
не те не изискват никакви ре-  
сурси и никакви сгради, освен самия  
Монумент. За да МОЖЕШ да им ка-  
жеш да ти построят гадена сграда,  
търбо тръбба да си ее събери със  
съответния скрол от плана на  
сградата. Естествено – убийвай  
тоя и он я местен бос. Веднъж  
събъди се руни и скролове ги bla-  
ваш се до края, или докато не ги  
прогадеш.

Та, мисълта ми е, че на практика  
ка ти застрояваш цяла база, барабар  
със защитни кули и т.н. В никоя от

Руните и стра-  
тегическата  
част  
Домук



# Deus Ex: Invisible War

Автори: Ikarus & Snake

**H**ека си припомните миналото. Виртуалната супернова избухнала през 2000 година и променила забинага начинът, по който никоя хора гледаха на леденото до полука събърътник боещие.

Deus Ex.

За времето си това е било не-вероятно напредничаво игрално приключение до степен, по-вече от изобщо.

технически несъвършенството, я пребърдиха в игра, изискваща от играча да даде и нещо от себе си, за да я почувствува и гокосне до същността ѝ. През същата тази година Gamespy наградих Deus Ex като игра на годината, а други месеци я обявиха за най-гениалното виртуално забавление след излизането на Half-Life.



да не я оценят и осмислят. Комбинираните екшъни с арбенчър и RPG, тя бе на гръден на задаващата се вълна от хибриди заглавия, които в последствие леко размъкнаха границите между жанровете. Дългоката и история и невероятно комплексният геймплей, както и некак досадни

достатъчно основателни предпоставки да се помисли за продължение. В един прекрасен момент пишете от Ion Storm Austin с закупена новата графична платформа на Unreal, явно разчитали на съединения си опит с предищата, и започнаха да се трусят активно над Deus Ex

## Рейтинг 8.0

Графика

Звук

Геймплей

Изкуствен интелект

Мултимедий

Производител: Ion Storm Austin

Разпространител: Eidos

Жанр: FPS/RPG/Даденчър

Сайт: [www.deusex2.com](http://www.deusex2.com)

PC: 1GHz, 256RAM, 64MB Video

Брой дискове: 2

Сложност: Средна

Ценостност: Средна

Време за усвояване: 15 минути

Масовост: Ниска

Примечка: Концепцията Deus Ex I

2. Хълапки! Ъ доста безогледно като неизбежен шедевър Ѹвъв всяка мега-игра, до която можех да се допокат. Това включваше такъв огромен брои публични изби на завеждащия проекта Уорин Спектър, че в един момент се зачудиха дали тък давателто на помощници инвестигатора не е основната му работа Ѹвъв фирмата.

Нямам още, нека си възхвал човекът. Той е пич и ние Ѹвъважаваме. Само че историята не въбъръж ни е показвала как, попаднал в светлините на проекционите, едно Ѹвъв побече започва да се издува, каращи панами и мисълта за добре съвършена работа да се свива. Работещият, действащ малко е скромен! Е, нямам да си усъвършавя побече - Deus Ex: Invisible War не успя да докаже това правило, пребърдайки се в изключение. Доказа Ѹвъв трибидания, жалък начин. То се е очакваше - особено след като Ion сметнаха, че са възстановили едновременно да разработват Deus Ex 2 и Thief 3, както и последвалото решение за паралелна разработка на игрите за PC и Xbox.

Не, не искаме да си представяваме колко є е сакат Thief 3 на Xbox...

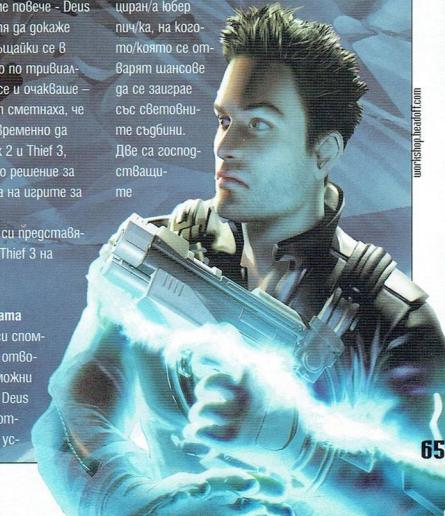
## Духът в машината

Както може би си спомняте, Deus Ex имаше отворен финал с три възможни завършека. И понеже Deus Ex 2 не може да има отворено начало от Ion ус-

лужливо приемат, че биомодифицираният агент J.C. Denton, с който играхме в прещината игра, след като геройично спаси света от генетика чума, е избрал най-божествения възможен юнион. Сливайки съзнателето си с Helios Alt-то, той едновременно активира Aquinas-протоколите и парализира практически целия свят. Следва събитие, известно като Големия Срип. Настоящата игра започва 20 години след него. Влизате в ролята на Alex D - изключително удобно уни-име, предвид факта, че можете да изберете име на герой, без това да поближе на начин, по който се обръщат към него. Алекс Ѹвъв биомодифициран/аборър/пичка, на когото може да се отварят шансове да се засяга със световният съдбини.

Две са господстващи

те





динамика и визуалност интровертът, че този типът взаимодействие забърши се четири.

#### Даунрейд

Още от самите начини менюта по този уред тежка конзолата смрад. Цялостната разработка на Invisible War е минала под дебила „опростяване на интерфейса, опростяване на играта“ концепция, опростяване на Всичко, което ни попадне пред „поглеза“. Всички по-затормозявани играчски елементи от предишната игра са отпаднали. Като заклети фенове на търбата игра смятаме това за безогледно осакатяване на почти всички идеи, които направиха Deus Ex тоба, кое то е - забележате! - с ерничката цел играта да може да се изрази на конзола.

Какви RPG елементи? В самото начало избирате портрет за герой/героинята си и... започвате играта. Стига щи токмо. Системата за разпределение на определено количество точки върху умения като „електроника“, „леки“ и „тежки оръжия“ и други тук просто отсутства. Освен, че разчитате от вас умения до голяма степен върху карактера да разрешавате проблемите спрямо моментното състояние на персонажа ви, те биха и допълнителен стимул да преоброят всички налични събъектове, тъй като само така се получаваха и безценният точки експиритън. В настоящата игра таеквондо стимул просто липсва. Създавате ли обясняват, че пак сме можели да специализираме героя си в конкретна посока, но този тип трабба да го правим чрез дейстия, а не чрез качване на точки и биомодификации. По този начин в Нитран има роботи елементи и играчът специализира в герой снайперист. Еза ту.

Биомодификациите са редуцирани, както и празните слотове за тях – от 9 предишната игра до 5 в настоящата. Начинът на инсталацията им също е комично опростен. Докато преди това можеше да се прави само при наличието на мицински робот, то сега е необходимо просто да отворите менюто с модификации, да изберете слота, в който желаете да инсталирате и после да си подберете една от притежаваните от всички слоти. Ако преди Всички контейнер съборкаше точно определен, а въграйването изискваше отворен тип конteinер, то сега те са напълно унифицирани. С биомод контейнер можете да си инсталирате произволен мод по всяко време или да покачите нивото на вече инсталирани такъв. Единствената особеност е, че има чербени и сини, като сините са легани, а чербените се намалят само от сенчести дигъри. Във всеки от слотовете една от възможностите е да инсталирате на немезаден биомод, но така или иначе Всичко опира до стила щи на игра. Никой няма да ви държи отговорни за това какви модификации използвате. Сумарно – разнообразието на биомодификации е сериозно ограничено, а намирането им не е особен проблем – в дадени моменти те просто ще изваждат очите, само трябва да се оследват. Звучи като светоплатство, при положение, че в Deus Ex Нитрането на никой от по-култивираните модове си беше пряко следствие от остро проявил на хубилити и ровенето по всяко кътче на нивата.

Тук, като стана дума за тях, те не са инициатори на злочина, нито токмо комплексни, колкото върхата игра. Особен, че са по-малки, нивата страдат и от идейна немощ. Почти няма скрити екстра, няма и

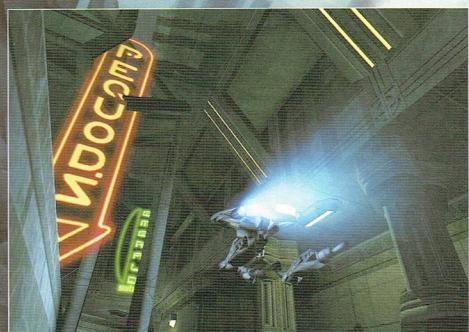
организации. С светлинната помпата по това време, WOT – технократи, преследващи прогреса на всяка цена; и The Order – полууродлизна формация, проповядваща хармония с природата. В хода на играта ще усъмните кой стои зад тези организации, както и зад ударищата сери неправдите инициенти. През цялото време, както и беше и в стария Deus, ще ги глокат съмнения. Защото в света на Deus Ex никой не е такъв, какъвто е изглежда. Може би най-приятното нещо в тази игра е факътът, че за разлика от повечето заглавия, в които ясно разграничават светлините добри и Тъмните лоши – склаш сме се набутали на никаква интинационна фкедайска конференция, тук побежето герои, действия и събития са просто отセンки на събота. Образите, притължани се по монитора щи следват собствените си интереси, променятки бъдещето развитие на историите в една или друга посока.

Няма уклон на героя ви, няма превълни и грехни решения, няма тежки наказания за злодейства и пищни награди за добри дела. Което, само по себе си, е прекрасно.

Проблемът е, че историята, макар и замлътена, е доста по-слаба

от тази на търбата част. И е наистина в обратните си. Липсва ѝ дълбината, поддръжана в Deus Ex – до голяма степен от огромното количество странични материали, които имате на разположение – компютърни терминаци, вестници, книги, активи на мейлова кореспонденция. Такива неща тук почти отсъстват. На главния герой му липсват както култовата визия на Джей Си Дентон, така и респектиращо му сценарий пристиснатие. Единствените видими подобия на ниво история са смазаващото с





некакви особени архитектурни решения и красоти. Разрешаването на различните ситуации също е доста по-елементарно от преди и. Въпреки че обикновено имате поне три бъзможни подхода, на всички тях никак им липсва дълбочината, характерна за глобалските сцени в Deus Ex.

Красноречив пример за това е и съдържанието на шпионите и джаджите за електронно възстановяване в един многофункционален инструмент, с чиято помощ се отключват врати и се хвърят терминал за сигурност. Премахнато в горните сцени набирате на Вратите кодове, при нукодаваш ще си запишвате информацията по листчета, за да не губите време с базата данни. Тук гори за намерилото на кодовете обикновено е достатъчно просто да се пооглядате.

**Инвентар?** Конзолен и изнервян.

Оръжието също не са пощадени. Разсейка при стъпка почти няма, дори можете да си върките автоматично прещаване. За по-лесно. Само че някой май е забравил, че кефът от победата в малка игра избяга от пръвично пропълнен. За съветници пропълнен и не от това, че си изпразни три пънчите в него.

Пънчите ли казахме? Каква ще изненадата ни, когато открихме, че ВСИЧКИ оръжия в играта използват един и същи вид мунции. Гранатомет, огнепръскачка, пистолет – няма значени! Всички стрелят с един и същи мунции моля Ви се кое то разбира се облачача, не също ще мунциши съвсем буквально с остан-

вате с гол в ръката нок. Е, върно, че погреба биомобиите за небудимост избутат на помощ, но това не оправдава другата, дразнеща подробност – оскъдията на боеприпасите. Мистър Спектър беше обяснявал,

че смята необходимостта да застремляш когото и да га, за да превъртиш Deus Ex за едно от основните падения на играта. Хе, пафистиче, видите ли, Пиф! Дори и така га е, най-мисленят от оригиналността начин да накараши играчите да търсят алтернативно миролюбиви подходи към определени ситуации в гама ограничени мунциище.

Изкуствените интелигенти също е доста куц, но тъкъто нюкоа не е бил сред силните страни на Deus-a.

За същността това едно от машините е категорично хубаби неца, който избутат да се какват относно заслугите, е съврзано именно със съдъло официална неизменност на изпратата. Това обещание поне е спазено. Всички фракции в Invisible War искат да ѝ използват за своя цели, но изборът на кого ще помогнете си остава лично вие. Хубабото е, че грешен път няма. Така или иначе все никак ще ѝ е враг, а друг – приятел. Почти всяко Ваше решение ще има свое отражение в бъдещите събития. По този въпрос нямаме и не можем да имаме критика. Тук хората от Ion Storm категорично доказват, че когато искат да направят нещо, го правят качествено. И това малко е основният проблем в изпратата – геймърят не е опростилен заради некарбонност. Просто така е била идеята, а както току ѩо казахме – когато придохнете от Ion Storm искат да направят нещо, те го правят както си трабва.

### Зъбукове и гледки от мрачното бъдеще

Графиката е друго нещо, което не трябва крачка назад спрямо оригиналата. Имаме няколко леки уговорки по въпроса обаче. Изпратата е специално оптимизирана за пълна карти, като по подразбиране в списък не се включват мортрите Ем Хукъре. По този принцип при картите на ATI се наблюдават някои странности, ка-

моделите на персонажите са изпълнени в детайл и също излеждат смазащи. За сметка на това в текстурите на заобикалящия свят се усеща леко конзоно наследство, просто защото никой не се е занимавал да ги преработва като хората за PC. Арх! Системните изисквания са високи и поддръжането на някакъв стабилен фреймрейт е почти невъзможно.

Шумно афишираният физичен енジн Havok не пасва или по-скоро – никой не си е дал зор да използва възможностите му, за да ги интегрира в геймплея. Виж да мигаш баскетболни топки можеш. И? Съчетанието между кутия изкуствен интелект и възможността да разместиш всичко налични често събърно и същото резултати, когато някое разхождащо се NPC се блъсне в мебелите на помещението и го преаранжира ефективно.

Боите акции са в по-зле от този в Deus Ex. Добро впечатление правят само нападнатите от страсти гласове на няколко от женските персонажи. Музиката, която в основната си част се състои от ремюкси на генералните парчета от предната част, също е забидно османа.

### Финаници дилами

И какво излезе на края? Един конкретен продукт, който зареди нукотите на неизвестни зелен кашон на Microsoft totally опроставя концепцията на една добра игра.

Ако си от хардкор фенове – те на първата игра, Invisible War ще ѝ се стори като кофра с краставици. За всички останали – това єрни прилипът и разнообразен пакетът е скъп, които като тощо може и да ги хареса.

По-напри мер това, че опцията „bloom“, която на практика трябва допълнително да подсилва графичната феерия (и при Nvidia картиите наистина го прави) пречаква остро графика.

Иначе динамичните светлини и сенки са абсолютноят тръм в еволюционната стъпка до момента. Освещението е кум! Друг е въпросът, че графичните феерии нямат реално отношение към геймплея.





# Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark

Автор:

**A**ко започна направо с това, че ѝ очакват 20-на, че е по-вече часа, прекарани в компютърната на едно спартански роубо приключението дали ще е достатъчно?

Говорим за Neverwinter Nights.

Говорим за експансионна му.

Говорим за BioWare.

Сериозният почитател на ролевите игри има нужда да знае повече, за да възл. Вече решение.

Сериозният читател на Gamers' Workshop обаче иска повече, за да проподължи да е читател. Така, че да пристъпим към работата.

Ако направите импровизирана анкета сред ромеите иерари и анакрати по-нататък за класирането от лобумия с жанр, ще сигурност ще установите, че оригиналният NWN, да не говорим за първият му експансионен, ѝ єва ли ще пристъпи във четвъртия троица на иновиците от Baldur's Gate обаче ще бъде. Което толкова много отличава ѝ європейски на BioWare? Е, разумите не е една и євре, разбира се. Просто BG е по-красивата, по-боеструма, по-объмлената игра. Иерархията, която по-пълно се доближава до онази трудно уловима граница, образувана от идването сечение между хардкор предстъпствата за едно велик RPG и по-консуматорските „олекотени“ нужди на масата събити. NWN като че ли се опитва да бъде реверанс повече към

вторите. BioWare пренебрегва факта, че на RPG фронта нещата стоят маако по-различно - ролевите играчи по същество са хардкор фенове - те общат да им е трудно. Обичат и големите, многоиздателски, епични истории. А 8 това отношение NWN отстъпва. Опитвайки га Фърнат колама 8 пъти BioWare пуснала първия експансионен Shadows of Undrentide, спремайки на сляло, но не случва с посоката.

Нещата са на път да се променят от втория им опит. И тъй като говорим за допълнение, което автоматично означава максимум 2 странички страница, а все как си имаме работата с RPG да прелимирам по същество. Дан съглася да ѝ єва основното.

Всичко започва в град Дълбока вода (Waterdeep), когото се отдаваате на зод за помощ. Мистериозна, сдобула се с оръжия мощ и блест археология се опушта да превземе града. Вашата мисия е да разберете повече за нея, да откриете източника на необикновената и сила и да склоните край на безчинствата ѝ. Белазайки пъти си с безчетни трупове. Приключението е раздelenо на три глави. След Waterdeep ще отидете в Underdark, на накрая и в Безълънтните земи. Като чако историите я е по-наситена и боестрица, 8-кара в геймплея ударна гоза заряд и атмосфера, ѝ європе на играта живот. Успеха

## Рейтинг 8.2

Графика



Звук



Геймплей



Изкуствен Интелект



Мултиплъйър



Производител: BioWare

Разпространител: Atari

Жанр: RPG

Сайт: nwn.bioware.com/underdark

PC: 1.3GHz, 256MB RAM, 32MB Video

Брой дискове: 2

Сложност: Средна

Ценност за жанра: Средна

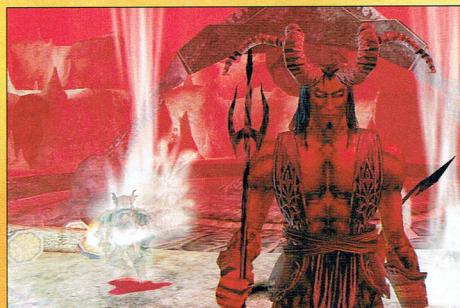
Време за усвояване: 30 минути

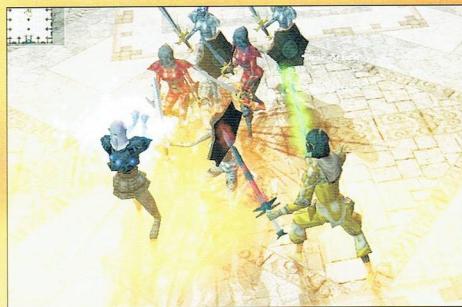
Масовост: Голяма

Прилича на: Gothic II, Neverwinter Nights



да даде на геймъра побор да се чувствства заблъкан и от нещо повече от стандартното трупане на опит, възникне на показатели и умения и очичване с артефакти. Не, че в последното има нещо лошо! Предизвикателствата, които ви чакат, скрити зад куесътъве, аномалии, и чудовища, ѝ євборят в по-голяма степен фентъзи усещане, отколкото прецизни кампани. В това отношение експансионката се приближава до Baldur's Gate. Добро впечатление прави фактът, че трите частни събъект са различни на атмосфера, дълъжашо се отчасти на обстоятелството, че като местности те са доста различни, но най-вече заради различния фокус на геймплея. Сложните ѝ євки не можем да пропуснем факта, че е много добре балансиран и склонен, както изтребление то на фунгата по нивата и търсене на скробища и артефакти, така и решаване на пъзели и загадки, гори и





Новостите в играта обаче не съвръщат дотук. За разлика от претходни кадри, камерата вече може да се отдалечава три-четири пъти по-надолу от този, върху което е центрирана. Този факт е пряко свързан с геймплея, защото битките вече са доста по-мащабни, с много участници от всички страни в конфликта (те по накоя са побече от гей) – нуждата от по-добра визуализация е наложена. За съжаление не можем да поддържим темата без някои забележки – камерата блъза в стени, разпознаването на обектите се затруднява.

Менажерият е обогатена с 16 нови чудовища, включени с 40 нови заклинания, нови 50 feat-a, лавина от нови умения; и – важно! – оръжията могат да бъдат произведени и чупреятани. Можем да започнем играма импротвайки си стария, разбит герой и създавайки нов – задължително 15-то ниво. В *Hordes Of The Underdark*, можем да разширим географията до 40-ти ниво. Чубайки това първата мисъл на мнозина вероятно ще бъде, че играта е наудничка, тъй като герой 20 ниво вече не може да бъде спряк от нищо. Да, така е наистина, но в стария NWN. Тук нещата състоят по-инчие. Един разради вече споменатата голеч по-голяма мащабност и динамика на мелетата и много-гото време; и второ – разради бъдъщето на „предстийките класове“.

които обогатяват много играча, правят я по-плътничка и убикатена. Добавени са 6 престижни класа, като продължени на почти всички базови класове. Липсват единствено някои от мащабните

Казано на прост език това означава, че кога стапите класове могат да бъдат наложен престижните и да се получи своята рода нов хибриден герой. Още по-разширено – ако например 30-ниво герой, точките от 15 от нивата бихих могли да склонят върху даден базов клас, а останалите 15 да го 10<sup>th</sup>.

■ Shifter: Изисква сериозни умения като Spellcaster. Позволява на персонажа да се пребърза в различни животни, най-мощните от които са Medusa, Mind Flayer и Huge Dire Tiger, при това неограничен брой пъти на ден.

■ Red Dragon Disciple: Достъпен за всеки, притежаваш поне едно ниво като Sorcerer или Bard. След като покачиш достащично нива в него, то по-растат драконови крила. Екстремно, събрани с геймплей: са покачане на различните атрибути с времето и разбиране на все по-мощен драконов дых.

■ Pale Master: Изисква се сериозен базисен Маевънскик. Pale Master е типичен Necromancer – покрит с допълнителна костна броня, подсигурваща нормалната, и е способен да призове мъртви наемъртви същества.

■ Champion of Torm: Този клас отговаря почти напълно на Paladin, като изискването да си с Lawful уклон отпазва. Предимствата пред Paladin са: малко по-голям бонус върху Saving Throws и по-бързо получаване на специални умения (feat-ове).

■ Weapon Master: Изброяши едно рокопашно оръжие (от типа на Dagger, Longsword и т.н.), на което да се посетиши и зицю – увеличаващата шанса, за успешен удар и шанса за критичен удар. Получава възможност за максимална щета при слегавящия успешен удар с оръжието Бешърък на ден (полезно, предвид факта, че много от оръжията на насърат базова щета от тип „1 до 10“).

■ Shifter: Изисква сериозни умения като Spellcaster. Позволява на персонажа да се пребърза в различни животни, най-мощните от които са Medusa, Mind Flayer и Huge Dire Tiger, при това неограничен брой пъти на ден.

Няколко думи за споменатото вече създаване на предмети – важно допълнение от AD&D

3 и 3.5 – умения за всеки

клас притежава и може да разбие възможностите с ориентираща си.

Например, боевият им Craft Armor и Craft Weapon, а Маевънскик – Create Wand, Scribe Scroll и Brew Potion. На практика всеки създадувач в играта предмет може да бъде създен от някой от класовете персонажи – от scroll или wand до оръжия, брони и

твърди. Това е много важно, защото 8 разлика системи побечено персонажи са изцяло зависими от екипировката си. В играта започва както те е майка родила (обрати те в самото начало), което допълнително подчертава необходимостта от гореспоменатите умения.

Механиката им е проста – за конструирането на предмети ти е необходимо някакъв базов материал (турбо от томък до насенчена вратна или сандък, кожа от някъв ед и т.н.). Можеш да използваш и някакъв „добавка“ – т.е. нещо характерно за предмета, които правиш. Ако си Маевънскик, можеш да прибавиш и някои допълнителни ефекти (sonic damage и прочее – въсичко, което до има като бълшеен ефект в досегашната и настоящата игра). Също така, ако си Spellcaster (Маевънскик или Свещеник), можеш да омразяваш временно всичките предмети с определени магии.

Интересно е да се отбележи, че същите тези Item Creation умения позволяват да се избере външният вид (мекотурията) на създавания предмет или на вене съществуващ такъв.

Смислено е, когато искате героят ви да изглежда по точно определен начин, или ако погадате на никоя чудничка оръжие/броня с отвратителен външен вид (има такива).

Не искам да забърша краткия си превод на *Hordes of the Underdark*, без да отлича божествения звук. Музиката е в великолепна и възхитителна, озвучаването е ниво, а както казва един колега „Все едно не си живя, докато не чуеш Дроу да казва: „I love you.“

Няколкото бъга и постаралата графика, която обаче в достащична степен покрива екзистенция оптимума на съвременните стандарти, не са в състояние да раз几千ят мнението ми за тази игра – тя е качествен скок. С нея BioWare успяват да преминат над лептата, бележка Високата, след която една игра става изключителна.



■ Производител: Acclaim Studios  
 ■ Разпространител: Acclaim  
 ■ Интернет: [www.acclaim.com/games/gladiator/](http://www.acclaim.com/games/gladiator/)  
 ■ Системни изисквания: CPU 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video  
 ■ Жанр: Аркаден боен

Автор: Dimensin

## Gladiator: Sword of Vengeance

„Отмъщението е мое и аз ще го бъзбам!“

**Л**юбовта, която никога не те пита „Зашо?“, която си тръгваши. И страсти, която не можеш да победиш.

Агресията, която те изваря отвътре.

Изкушението, от което можеш да се отпървеш, само ако му се откажеш напълно.

Тези три чубстъфа съединих 8 едно и го нарих Гладиатор.

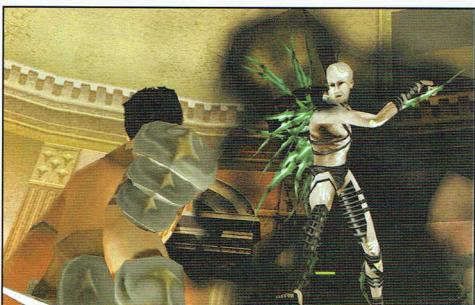
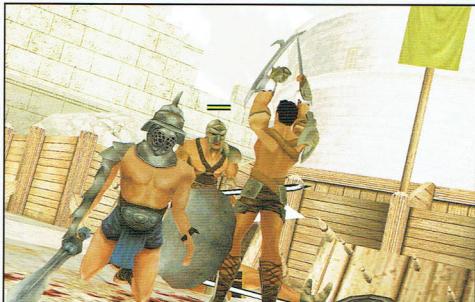
Без да използвам технически термини за графика, геймплей и звук, ще кажа следното: Никога не бях чувал за такава игра, но ѝсчко, която по принцип искаш да получа от една игра го има в нея. Тя не е най-белоката игра на свeta, но изненадващо се превърна в едно от най-добритите ми преживявания напоследък.

Gladiator: The Sword of Vengeance, спокойно може да се нарече игра от типа „Любовница“. Толкова бързо ти хваша окото, че скакаш щял живот са-мене не си чакал, за да отпришиш цялата си вътрешна енергия и да дадеш най-добромът от себе си. Времето за голямата тръпка настъпи. Представям ви един първокласен, и не чак до там, типичен аркаден екшън. Героят ви се казва Invictus Thrax и е Гладиатор. Наместо птуриръй, ше минеме прътъръй, ше минеме пред Арената госста

бързо, без да се замисляте много (като първи филми). Там ще се научите да скочате, да удирите и да убивате. Ще вкусите за миг от стихията, която ѝвачка настапи (като тръбата нюш). И пак ще получите съвсем бегла представа за възможностите, които ще се открият пред вас.

След като се налюбувате на първите страсти миете, ще разберете, че понякога истинският живот не съвръща, а започва зад вратите на Арената и благодарение на него ще откриете нова място, където отиват всички герои - в Рај. Да. Точно там. Но не, за да си почивате, а за да получите новите наставления от вашия Покровител. Целта на играта е да се сприте с богоществото на Терора и Страха - Демос и Фобос. Пътят до мято обаче е труден, пори малко мистика да каква непосин, но нека не убивам амбициите ви в зародиш.

Инвиктус притеква няколко оръжия - рези, меч и брадва, откриващи го постепенно в процеса на игра. Колкото повече напредвате, тол-

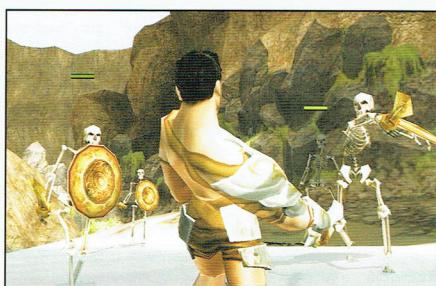


коца повече умения ще придобива и нови удари ще усъвършавят ѝ. Постепенно ще се научи да удира по няколко противника наредници, а когато достигне последното ниво на началото то обучение ще стане съвсемето ли на едно от най-добрите масови мечета, която никога

сте видяхали. Обещавам ви го. Като допълнително уобождение от билката и като наши уместни завършъци, ви се дава възможност за „Fatality“. Това е добършавящ удар, с който примерно отсичат главата на некий шиф или го изкоримвате.

За да научавате нови умения ще трябва да предизвиквате разни полу-боестроя или извършите герои.

Казано съвсем накратко и добре - Gladiator ще ви предложи точно всичките притежани на геймплея в симфония на удоволствието, преодоляваш с лекота превратите на съъзнатието и залязгаваша го с неподозира на сила; същевеликата същевременно на-гребвите инстинкти на агресия и стихийната ярост.



■ ОЦЕНКА:  
 ■ Примена на:  
 ■ Battlefield 1942 (бего)

70%



■ Производител: Strategy First, Inc.  
■ Разпространител: Strategy First, Inc.  
■ Интернет: [www.disciples2.com/D2elves/](http://www.disciples2.com/D2elves/)  
■ Системни изисквания: CPU 400MHz, 128MB RAM, 32MB Video  
■ Жанр: Походова стратегия

Автор: Duffer

## Disciples 2: The Rise of the Elves

„Една, че гъбе, че три усими“

И паметни години... Боже,  
За някой гръх ръце Всесими  
Изгина ти и нас наказа...“

**H**е ми било градушка, наий ми бъло на Disciples II трети по ред експанзион. И тий като мястото е малко, а начинанието на Strategy First граничещо със слушен сериал, ще карам по същество.

Не е тайнa, че винаги съм харесвал тази игра. Като клонинг на „Вечните“ Хироуд, тя се справяше изключително добре със задачата да разнообрази станици крайните епизодиен геймплей на съществувашите похорови стратегии с фентъзи тематика.

Може би именно защото съм фен, крило лъво успях да прегълъня сухобавите залъги, които предстявляваха предишните гъбе разширения. Но всичките 8 тях биха обидно малко (особено че се отнася до Servants of the Dark), побежч от тях биха от техническо естество и малко засягаха геймплея.

За щастие при третия си опит Strategy First или ги е загризала съвестта или просто са се спреснали от гневния гъб на разочарованите фенове и са се влезли в ръце. С чиста съвест мозък да кажа, че Rise of the Elves е най-добрият от трите експанзиони. В този разширение съжаляв всичко се е дешло в мястото - освен нова кампания (истинска този път), ще се раздава и на нови куестове, нови мазии, нови предмети и разбора се на цяла нова раса. Чудното е, че за пръв път в историите на играта пряко се намесва нов играч - към Немъртви, Джукуджа, Хора и Демони (непроменени като брой и вид от търбън Disciples наст) се пристединява Елфите, които вече га достъпни за самостоятелна игра. Покълвало е, че това не е нарушило баланса на расите - добро постижение, преведи кратките срокове, в които бе пуснато разширението.

В тази поредна част от Сагата, Водени от прогресивно полубавяща си бог Гелен, епите над-после излизат от сенките на горските си обиталища и водят със свети място

пог сълнцето на Небандара.

Лично на мен, номката оригиналност в представянето на расата инейката история госта ми допадна. Очаква ме среща със значително по-мачни, войнствени и агресивни елфи, отколкото си съвикнал. Съжаляв абиторите са чупили въвхънение от



мрачните Толкинови сказания за Мелкор/Моргон и Гортварт Жестоки - това особено си личи от артуровък на ра-

сата - който е на обичайното Високо ниво. Портретите на героите и единиците, видях на Столицата на Енфите - всичко това отнобо е рисувано на ръка.

В интернет на истината и останахме 4 „традиционни“ раси търсят „кои са и какво се боят“ въз основа на разбираи нови кампании за всичка една от тях, но факт е, че това кое-то привлича вниманието е основно епифеската сага.

Въпреки несъмнението си достойност, дължен съм да отбележа, че това разширение изглежда някак търбре късно и с търбре място. Обективно последното епилфите не са точно „нова“ раса - почти всички техни единици сме видяхали на една или друга карта от старите кампани на формата на NPC-та. Не мога да подминя факта, че машините на расата са буквально „изслукани от пръстите“ и визуално са далеч от бруталната прелесть на анимациите на демонските заклинания например.

Освен това играта е наследила всички характерни черти, които минаха, в това число и моя милост, биха определи като недостатъци - невъзможността да вземеш в новата мисия освен героя и разбитата му армия, липсата на истински генератор на случаини карти, и не на последно място - факта, че в този експанзион Strategy Frist са съпостили оригиналната Dark Prophecy кампания.

Но бих стигнал дотам да кажа, че играта е лоша, олази ли гостопр! Въпреки това си мисля, че тя отново е превъзиде за гей-хард феновете. От друга страна ако не си докоснал никога преди това игра от Disciples сериата, като че ли е най-добре да започнеш именно с това заглавие.



■ ОЦЕНКА:  
■ Примена на:  
Heroes of Might and Magic, Disciples

76%

■ Производител: Konami  
■ Разработчик: Konami  
■ Интернет: [www.konami.com/lmtt](http://www.konami.com/lmtt)  
■ Системни изисквания: CPU 800MHz, 128MB RAM, 32MB Video  
■ Жанр: Аркаден ешън

Автор: bROkEn\_sAd-air

## Teenage Mutant Ninja Turtles

**M**ечтали ли сте като малки да сте зелени, да имате чеврък и да размажвате крака и ръце, съмнително наподобявайки Брус ли? Да? Е, аз тък не. Вече не. Не и след Teenage Mutant Ninja Turtles. (Ама, колега, ту си којко си зоринки, бре? Близнакчи? – бел. рег.)

Нека стане ясно още тук – лично аз смятам играта за малуомна. За добно тълья времезубка, незаслужаваща повече от полобин час (толкова се забавлява за – останалото беше опити на ЗЕЛЕНОТО нещо да ме въкара в психушари).

Знам обаче, че ще има достатъчно много хора, които мислят иначе, затова ще се опитам да се възпроизвежда от способни изследвания, продуктувани от лични пристрастия и да бъда прецизно информативен.

На първо място – играят е конзолен порт. Нямаш мишка, което не е чак толкова голем недостатък – ос-

вен, когато се налага да се разходи човек из менюта, които са малко, но за сметка на това – неубодни.

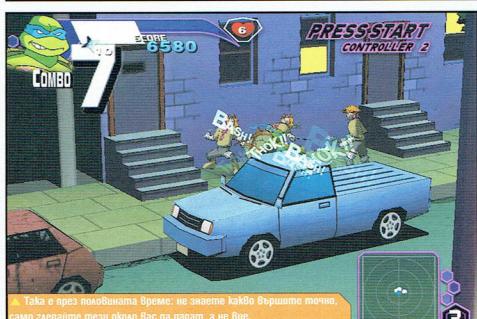
Линсват и сейвъйт, естествено – автотоматично се записва след всяко нишо, от своя страна разделено на 4-5 части, минахаш се средно за 3-8 минути. Колкото по-бързо минеш, толкова по-голям бонус получаваш. Не става ясно за какъв слугаш бонусите.

Графиката – доста по средното равнище. Нивата са зрони, без забележителна разлика след смяна на разположение. Всички персонажи приличат малко на изведените от комикс, която по принцип не е лошо, но е слабо реализирано. Движенията на четирите костенурки-инирки са доста добре анимирани, но останалото шо се възжи, е фърбено, та фърбено.

Геймплеят – състоящ се от поиздигнати аркадни формулки „Вършиш-бийш-бийш те-ладаг-штаваш-биеш...“ и мака до края. В началото е адски за-



Люди можат да каниха здрави работи и като това никъде вън отвъд скрийфъл блоки.



Така е през покоящото време: не знаете какъв ще е вършите точно, само засядайте този окото във вас да падат, а не вие.

байно и забавляващо, в последствие – поради несъкончателната подстарателност на едно и също и липсата на никакви по-различни елементи, които да разнообразят геймплея – се превръща в монотонно, распектично – скучно предизвикване. Всичкото разнообразие възбуждане е възникнало от стенен фнастик босовете, които са или неприлично мъчни, или тук им е правена лоботомия и се минават една „шрак!“ (при спомена колегата щрак с пръсти, погледът му става науличнай, а един тънка луза се промъква от тълъчето на устата му, явно настината е спрадил, бедния – бел. рег.). Има и никакви анимашки, които излекват доспа по-добре от това, което помни от фимчимата – те са във вид събоета рода награда за прогреса ви – Леонардо, Донатело, Рафаело и Микеланджело са определено по-мускулести и гледат по-злобно, за моя мнението радостно.

Звук – или как радиострана ми побържа (но – и не никој други работи, слава боже). Колкото и да се опиташ да си държа на разстояние от пристрастията към тях да се възбръща да кака, че ако си представиш къщозая, пълна с пубер – заблъскваш на класа и особено гласа му, ще придобиеш добра престойба за начина, по който звучат четирите ищо-чети, помъркани юзашите си на ёрба. А какъв малуомна

репликът щарват, чуйте фаворитетния ми лад: „What the shell are those things?“ Но момчето.

Фабула – фабула ли? Хм? А, да. Ейриъз се погъвява от време на време. Трябва да я спасяват от време на време. Такива работи...

Ешкин – то друго няма, ѝлпрост е до колко си струва. Има няколко интересни за отблъзгане момента. Например факта, че ако някой от гадовете се засили към вас, размажвати ги букашка/нешта там, то задължително ще сапардосва. Ако Вече е замахнал, а вие пробвате да профучите покрай него, пичът елегантно ще здържи и ще сапардосва. Има изълъкане. Удари те не са достатъчно разнообразни. Има сини и слаб удар и нещо като ѡъръкът. Комбинират се в комбита (почти) на случаен принцип. Набишац се на клавиатурата и чат-пат удряш нещо. Междуду нивата има бонус-мисии в доджто. Те отключват удара по време на скок и специалната атака. Това е то, єсичко.

Ами... успех, деша.



С мощното удари Трите Хи... Лео, те отхвърля лъвоща без да хане. Лъвоща също спремаша ще се изправи.



Това е от интервю. Когато Все още бих измисли с надежда.

### ■ ОЦЕНКА:

■ Примичка на:

Lord of the Rings: The Return of the King

51%

## HomeWorld 2



## WarCraft III The Frozen Throne



## C&C: Generals

Zero Hour



## Star Wars: Knights of the Old Republic



Това е мащабното продължение на заславянето, спечелило наградата "Игра на годината" през 1999 година и безспорно най-новаторската и най-добре иззележаша стратегическа игра пред последните години. Разсата от Хийзариншите открият своята родна планета, но мирът остава все така непостижим мираж. Ето че се издава нова война. Но то проричане и новият бранзаплаш елемента. В HomeWorld ти им помага да открият своя дом. Сега ще реагиши на им помагането да станат господари на събитията си. В допълнение към убедителната синхронизирана история, HomeWorld 2 предлага възможността да преминеш силни с петима други играчи по Интернет или 8 локални на мрежа.

**77.00 лв.**

**77.00 лв.**

**39.95 лв.**

**77.00 лв.**

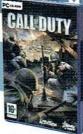
Пригответе се

да освободите мощта на най-модерните оръжия среди световните генерали в този допълнение към културата Command & Conquer: Generals. В този първи експанжън горди и най-опитните ветерани трябва да научат нови стратегии и тактики, за да се защитят от смъртоносните оръжия. С нови единици, сгради и блокади, Zero Hour ще превъдства всичко необикновено във Вашето издаване в най-великия Генерал. Трите кампании включват 15 мисии, които са разпростираны по цял свят. В уникатния на рода си синхронизиран бой ще се изправите пред 9 Генерала с уникатни личностни характеристики и тактически фазезади.

Най-накрая, след поковка дълго чакане, KotOR се появява и на PC платформата. Небероятно RPG приключение, носещо себе си неподвиримата атмосфера на една от най-култовите саги на наше време, а именно "Междусъзвездни войни". Изберете своите спътници измежду хора, групи, укути и други, наризирайте невероятни мини-игрчки, прелепете по едни невероятни начин с основния геймплей. За пръв път в историята на Star Wars ще имате възможността да разглеждате от пръв поглед тази невероятна вселена и да намерите нови, невижданни досега локации, които ще съразят със своята визия. Задължителна покупка за всеки RPG фен!

## смръв си да имаш

### Call of Duty



### Metal Gear Solid 2



Call of Duty е напрегнат фюрстът пърсын шутър, който ни предоставя най-заславяващото и реалистично военно изживяване. Виждано до момента 8 игра, посветена на Втората световна война. Действието ни дава шанса да изпитаме ужаса на войната през очите на обикновения войник. Играят е дело на студиото Infinity Ward, 8 основата на което са 20 души от екипа, създал Medal of Honor: Allied Assault. Играещият ще трябва да премине през 24 убийствени мисии, в които да поеме съответно ролята на руски, британски и американски войник. Стилът на игра поставя особен акцент върху геймстайл в игра, когато всеки от войнищата има своя специфична роля, идентичност, силни и слаби страни.

**77.00 лв.**

**59.95 лв.**

### Freedom Fighters



### Need for Speed: Underground



Солид Снейк се завръща в 8 PC формат в Metal Gear Solid 2: Substance, разширена версия на Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty с използване на нови режими на игра, скрити герои и истории. Според секретна военна технология е било открито, че и мистериозен начин се е организала на борда на потопения танкер, поел в неизвестна посока. Снейк трябва да проникне абсолютно сам на борда и да попречи това археже за масово унищожение да попадне в погрешни ръце!

В едн от своята Съветският съюз е спечелил Студената война, но улишите на Америка се зарежда един конфликт на живот и смърт. Престоите ще да поемете ролята на сърдостюстният и поборник, който постепенно се превръща в безстрашен боец и успява да сложи началото на истинско съпротивително движение. Freedom Fighters е заглавие със интригуващ, екипно ориентиран стил на игра, действието в което се развива по улиците, в метрото и из построите на околните Ню Йорк. Ключов елемент в играта е уменето на играещия да прилече нови попълнения. Управляването ще позволява да издавате заповеди като свире бойни с единствено напискане на бутон.

**77.00 лв.**

## Heroes IV + The Gathering Storm

Heroes IV и прилежащия му експанзия са много побече от просто поредното издание на безспорно най-популярната походова стратегия в света на PC игрите. С изцяло нов графичен юркин, нова магическа система, нови кампани, нов клас единици - героите, и стил на игра, който се налага по вашите уникатни способности, новото издание

**49.95 лв.**

на Heroes е всичко, за което може да си мечтае един почитател едновременно на фентзи святовете и стратегията. И двете идти са изцяло на български език!

**39.95 лв.**



## Empire Earth



От праисторията до епохата на нанотехнологиите през 22-ри век, Empire Earth е стратегическа игра с наистина епични пропорции. Управлявайте на избестите исторически цивилизации, като тези на южните, британците, Французите или германците, или създайте нова цивилизация, обединявайки уникални елементи. Колонизирайте или завладейте съседните територии и слагайте началото на нов поселище. Обучавайте над 200 типа бойни единици от всяка историческа ера, включително от бъдещето на Земята. Поборавайте незабавно качествата на свояте армии с кълчове и новобързедени. Но не забравяйте - в Empire Earth всичките геймпъли са само едни от множеството по бъдоможни пътища към победата. Изцяло на български език!

**39.95 лв.**



## Lord of the Rings War of the Ring



Изиграйте най-великата история, измислена никога! Мисията да бъде унищожен Пръстмена на силата продължава в тръстата стратегия в реално време, създадена по съвета на "Властелинът на пръстните" на Дж. Р. Р. Толкин. Вземете участие в епичните битки в борбата за Пръстмена, станете част от легендата. От Вас зависи да ли изберете да се борите в името на Съветницата за сълза на хора и ефи, или застанете на страната на Мрака и неговия господар Саурон. The War of the Ring е дело на създалите го на впечатляващата стратегическа игра Battle Realms и нейното продължение да The Winter of the Wolf.

**69.95 лв.**

## Metal Gear Solid 2



Екшън приключенска игра, често действаща се разбива в мистичната Средна земя, а глабнатата роля е поберена на съдия Билбо Бэгинс. На вас се пада частност да управявате Билбо в неговото легендарно пътешествие от уловната му хобитова лукна в Графството през дебрите на зловещия Маркес, как чо Самотната пълница, където живее драконът Смог. Полникнат към това геройско изпитание от самия Гандalf и приграждан от духът Дорин и неговите несломими другари. Билбо ще придобива ценни предмети и знания, както и смелостта, нужна за да се прафи с пътищата от паящ, въщъ, трюлобе и орки. Една игра, в която вашето дете ще се влюби още преди да е прочел едноименният книга на Дж. Р. Толкин.

## Harry Potter Quidditch World Cup



Полегате сърце! Вата игра, която позволява на играчите да изпитат външна степен магическата скоска, сила и сърдечно-ванието на Квидича, любимият спорт на магосънци и вешници в света на Хари Потър. За пръв път играещият може да се наслади пълноценно на фантастичната и завладяващо преиздължаване на Квидича, в сили мерят два отбора от по седем играча, които летят на метли и играят едновременно с четири точки. Участниците в играта ще могат да управяватът всяка от позициите от отбора, включително притягането "чайки", опитваша да отблъскнат точки с "куфоъла", вдамата "бийтири", контролираща опасните "блъфъри", и "сайдъра", който пръбва да улови златния "снич", за да донесе победата на своя отбор.

ALIEN VS PREDATOR 1	19.95
ALIEN VS PREDATOR 2	24.00
ALIEN VS PREDATOR: PRIMAL HUNT	29.95
ALONE IN THE DARK	29.95
ARMORED FIST 3	12.00
BLACK & WHITE	29.95
CAESAR 3	19.95
CELTIC KINGS	29.95
COMANCHE 3	12.00
COMANCHE 4	29.95
COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2	24.00
DELTA FORCE 1	12.00
DELTA FORCE 2	12.00
DELTA FORCE 3 LAND WARRIOR	19.95
DELTA FORCE TASK FORCE DAGGER	24.00
DESPERADOS	24.00
DIE HARD NACATOMI PLAZA	24.00
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	24.00
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	29.95
F22 L3	12.00
FREEDOM FORCE	29.95
GABRIEL KNIGHT 3	19.95
GROUND CONTROL-DARK CONSPIRACIES	19.95
INDIAN JONES AND INFERNAL MACHINE	29.95
LEGO RACER 2	29.95
NEED FOR SPEED 3	15.00
NEED FOR SPEED 4	24.00
SIM CITY 3000	29.95
STAR WARS EPISODE 1 RACER	29.95
STAR WARS DARK FORCES II	29.95
STAR WARS FORCE COMMANDER	29.95
STAR WARS PHANTOM MENACE	29.95
STAR WARS ROGUE SQUADRON	29.95
STAR WARS STARFIGHTER	29.95
STAR WARS X WING COLLECTORS	29.95
SWAT 3	19.95
TARZAN	29.95
THE THING	24.00
THEME PARK WORLD	9.95
TZAR: THE BURDEN OF THE CROWN	9.95

## Empires Dawn of the Modern World



От създателя на Age of Empires и Empire Earth Punk. Гуман ива следващата стъпка в развитието на Age of Empires концепцията. Всички уникатни битки на три фронта - земя, море и въздух. Време е да изиграете 1000 години истории в 8 нови хъм на Stainless Steel Studios. Започнете от средните векове, минете през барутната ера и завршете с Втората Световна война.

**77.00 лв.**

**49.95 лв.**

**49.95 лв.**



## Lord of the Rings Return of the King

Играта е създадена по нобия филм на Ню Лайн Синема, базиран на класическият фентъзи роман на Дж.Р.Р. Толкин "Властелинът на пръстните" - За въръщането на краля". The Return of the King позволява на играещия да проследи множество различни изграждащи, поематки контролиращи кълчовите герои от филмовата трилогия, между които Гандалф, Арагон, Леголас, Гимли, Сам и Фродо. Действието на играта се разбива сред спирала от дюхи с детайлността на сцени от новия филм, анейната сцена на игра с гледна точка от трето лице представява изграждаща комбинация от екшън и епични приключения. Новото заиграе включва за израещите да сформират своя собствена на "Задруга на пръстните" преди да поемат на път през Средната земя.

## Beyond Good & Evil



## Prince of Persia The Sands of Time



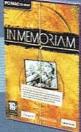
Мирната планета Hyllis бива нападната от безмилостни разаси. След тъгата битка една от жителите на Hyllis - Джейв, установява че планетата е спасена от защитните сили, наредени Ала Фекихи. Но Всичко се променя след като главната героиня се включва в IRIS - бунтовническа организация, която се опитва да докаже, че историите с Ала Фекихи са неверни. Сега, върховена с формата на арамат, и своята айкуга топка (хех) тя ще се опита да разгадава мистериите около извънземната атака и да премахне заблудата, в която живее населението на планетата. Творение на създавателя на Rayman серията BG&E е свеж аркаден екшън, който не си заслужава да бъде пропуснат!

Чутощото, че то е особено тързо заглавие бе използвано за заглавие на Splinter Cell, но тързащата една от най-известните на PC игрите е Prince of Persia. Смазаваща графика, огромни открити и закрити пространства, невероятни визуални ефекти, супер лави и движението на персонажа, убийствен саундтрек и меняваш геймплей са само част от достойнствата на този заглавие. Ходете по стени, въртете на лостове, отскочете от стени и създавайте кръгла битка няма да ви позволят да се откажите от компютъра, покато не видите финалните надписи. А и към Всичко това събира възможността да контролирате времето... и безплатен скойпай! Задължително заглавие!

44.00 лв.

59.95 лв.

## In Memoriam



XIII



Ако някога сте искали да се потопите в трилър атмосфера, рабносъда с тази в „Мълчанието на агенциата“ и „Проклятието Блерър“, то това е игра, която ще ѝ предложи в комплексен състав на този заглавие. Всички са потопени във времето, за да си припомним една легенда – Prince of Persia. Смазаваща графика, огромни открити и закрити пространства, невероятни визуални ефекти, супер лави и движението на персонажа, убийствен саундтрек и меняваш геймплей са само част от достойнствата на този заглавие. Ходете по стени, въртете на лостове, отскочете от стени и създавайте кръгла битка няма да ви позволят да се откажите от компютъра, покато не видите финалните надписи. А и към Всичко това събира възможността да контролирате времето... и безплатен скойпай! Задължително

заглавие на cell shading игра за PC. В XIII Вие поемате ролята на агент XIII, който едн ден се събуджа на неизвестен плъз, нарирен от красива спасителка без никъв спонен за миналото си. Единствената му възможност е да си кийчи от сейф. Отмук-на-септември Всичко е във ваши ръце, бил сте тези, които трябва да наредите пъзела на миналото си. Играта предлага много екшън, приятна комикс атмосфера и невероятни междинни анимации.

## струва си да имаш

### Rayman Hoodlum Havoc



Достойно продължение на предишните части на супер готиното човече без крака и ръчки – Рейманън. Невероятната аркадна играчка, която приблича с детската си визия, задарена с невероятно разнообразни си заеми, а когато я изиграете ще се молите за още и още от същото. Нови, досега невижданни щерпиди за роката на Рейман привеждат убийстването на лошите ходлини още по-зловляно забавление. На Всичкото отгоре играчката може да се похваща с много съвършен и уникатен дизайн, а когато взимате участие Джон Легъзумът и Бини Уест, който може да ви е по-познат като гласа за Бъксъс Бън.

### Rainbow Six 3: Raven Shield



В претемата

част на Rainbow Six Вие отново ще поемете контрола над група специални обучени комансоси и ще се изправите лице в лице с плодовете на световния тероризъм. 15 синъл-плеър мисии, над 50 различни оръжия и разнообразни режими мултплеър ще разпляват озъня в очите на Всеки, а феновете на Том Круиз ще направят ще плакат от радост. Към това добавете и доброма графика, базирана на последно поколение Unreal енджен и Всичко е на шест.

### URU Ages Beyond Mystery



Цивилизацията

Д' ни открила „Изкуството на писане“, което ѝ помагало да създаде нови светове, до която се доспигало чрез „Сътворещи книга“. Д' ни прошифтили, нон след дълго място прекървили ужасна катастрофа, която сложи край на тихните цивилизации. Технологията на книжите била забранена... досега. Да, правилно сте се досетили, това е новото приключение в необитаната Вселена на Myst, но този път много по-драматично и превъзходно в графично отношение. Притлен синълплеър и акуски заривящ мултплеър, позволяващ ви да блъзнете в света на Myst, заедно с хиляди други хора и да решавате над-разнообразни загадки. И това ако не е мечтата на Всеки квестаджия – здраве му какъв!

### Splinter Cell



Играта която

направи Ubisoft Montreal светодобно известни и нака-ра Всички геймъри с нетръпление да очакват всяко следващо заглавие, появяло се изпод ръчичките на бъдещопърите. В играта Вие доброволно влизате в коката на Sam Fisher – спешен агент, работещ в секретна агенция на Националната сигурност на САЩ, наречена Трайяти Ешелон. Отмук-наситен Вие сте на гърбен със супер скритни мисии, които са с особен приоритет и от голямо значение за сигурността на САЩ – добират и разнообразен стелт-шутър на 2003 – задължително притежание за всеки любител на жанра.

44.00 лв.

44.00 лв.

44.00 лв.

44.00 лв.



## Alcatel One Touch 735

Мултимедиен телефон

Не знам за Вас, но на мен доста често ми се случва да попадам в ситуация, които просто си плачат да се убекочат. Точно тогава липсата на фотоапарат/камера/диктофон е изключително озасетна. Например същеката от спрещия блок, която се преоблича, недалновидно (или тук събесем умислено, хм) забравяла да дърне перето; или кунето на събеса препикаващо знака „забранено за кучета“ в цветната лека на къртчаната градина.

Ето защо ще ѝ предложа една чудесна идея от Alcatel. Запазвайки функционалността и персонализацията на предшественика си One Touch™ 535, новият Alcatel 735 осигурява нова и многофункционална клавиша на мястото на старата на апарати цифрова камера. Корпусът на апаратът е от алуминий, което му осигурива и повишена удароустойчивост, а цветът в сив металлик.

**Снимките** (или как да си направим собствена библиотека с компютъри)

В менюто е представена отделна секция за достъп до камерата, има и начин за бързо избиране чрез натискане на мекия бутон

отляво на телефона. Възможните резолюции са: 352x288, 128x128, 64x64, 32x32 и 16x16 пиксела, а 8-кратното увеличение ще Ви подобри повече свободата при избора на цел. Камерата има и режим „панорамна снимка“. Снимките се съхраняват в JPEG формат с 3 нива на компресия – високо, стандартно и икономично.

Най-важно на компресията се изброяра чрез натискане на бутони 1, 2 или 3, лебдящ функционален бутон отозваща за избора на цвет (цветно foto, черно-бяло, Сепия, негатив или контури), а с бутон № избирате резолюция. Бутон „\*“ изброява за пребъркване между специалните режими – „единичен“ прави класическа/стандартна снимка; „анимация“ позволява реализация на мини-клип от 4 снимки; с режим „мозайка“ подреждате 4 снимки в обща рамка. За съхранение на фотографията разполагате с мега албум и 1.8MB динамична памет. Получените изображения могат да се поизвадят като скринсейвъри или да се пращат чрез MMS. Интересна възможност е да добавите към снимката иглас – така получавате на MMS сообщение, което може не само да ѝ види, но и да Ви чуе.

Например ако се чувате как да обяснявате на родители си какъв се е случило с апартамента през уикенда, може да им пратите снимка с обяснителни бележки като например: „а тук се опитах да пеке картофи в микровълнова...“ или „...а по-нататък мисля, че така се беше...“. Функцията „exposure“ позволява настройка на светлината в зависимост от средата – сънчевба, облачни, в затворено помещение или гори през нощта. В телефона има тайлър за съхранение на снимки.

Снимките може да докарат чакате на спирката или пътувате в автобуса с никоя от 3-те иди на In-Fusion, Wall Breaker (тухлики), Mutant Alert или Parko. Това е новата логическа игра, която имате възможност да замените с никоя свалена от Интернет.

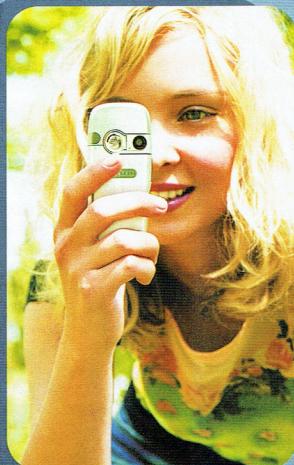


## Възможности на телефона:



### Други възможности:

- \* Инфрачервен порт
- \* Фотоалбум, MMS/EMS, Vox MMS
- \* 3 игри с възможност за гаунтюнд
- \* WAP 1.2.1, 24-тонови полифонични мелодии, 60 инструментала
- \* Отделен Високоговорител за мелодии и хендс-фри
- \* SyncML, Оранзиер, Съветски часовник, Калкулатор/Конвертор на валути
- \* Диктофон, Гласов набор, Гласови команди, Вибрационна аларма



Естествено разполагате и с 800-позиционен указател, като към всеки контакт може да добавите до 7 номера, 2 e-mail адреса, адрес, местоположба и лични бележки в общо 23 по-лета. Към всеки номер можете да прикачете снимка и мелодия. Има възможност загласобо активиране на набирането или на функции от менюто. В телефона е вградена и уникалната функция Vox MMS, спечелваща писане – записвате сласка си с диктофон и го пращате директно до желания номер.

За персонализацията на индикаторите от 735 се зриши с помощта на персонален организатор PIM (Personal Information Manager), който има също, седмичен и месечен предлог и

разпределя събитията в 3 групи: срещи, напомняния и обаждания (общо 1000 бележки). Не са пропуснати и стандартни, но удобни функции като калкулатор, валутен конвертор, диктофон (чийто записи се поизвадят и като тон на зъвънец), последните посетени WAP сайтове и т.н.

От 735 може да се синхронизира с приложенията Lotus Notes, Microsoft Outlook и Microsoft Outlook с помощта на софтуер, който се сваля безплатно от сайта на Alcatel. Синхронизацията съществува през Вградения инфрачервен порт или с USB Kabел.



с прува си га имаш

### PhotoClip DM334

Цифрова мултимедийна камера



#### 6-in-1

- \* цифров фотоапарат
- \* Видео камера
- \* web камера
- \* MP3 плеър
- \* Диктофон
- \* **webFM** радио

размер на снимката 4 мегапиксела  
автофокус и макро  
32MB Вградена памет + слот за  
SD/MMC  
литиево-бонна батерия

**399.00 лв.**

### PhotoClip PhC5015

Цифрова мултимедийна камера



#### 5-in-1

- \* цифров фотоапарат
- \* Видео камера
- \* web камера
- \* MP3 плеър
- \* Диктофон

Резолюция VGA (640x480)  
16MB Вградена памет + слот за  
CompactFlash

**120.00 лв.**

### Diva GEM

Цифров аудио плеър



- \* MP3 плеър
- \* FM радио
- \* СТЕРЕО рекордер
- \* Четец на SD/MMC

Вградена памет 32MB  
Слот за допълнителна SD/MMC  
Литиево-бонна батерия

Слушайте музика в MP3 и AAC,  
и любимите си радио станции в груп-  
жение

Записвайте каквото ѝ хареса  
от радиото или гласовете на коло

Удобният потребителски ин-  
терфейс позволява достъпа до най-  
често използвани функции без да  
изваждате плеъра от куфара си

Интуитивното меню на бъл-  
гарски позволява да организирате  
музиката си в плейлисти, да изпол-  
звате многостта настройки на плеъ-  
ра, радиото и диктофона

Diva Gem е ергономична:

25 g, компактна, с вградена и  
външна памет (SD/MMC карта), Li-  
Ion батерия и лесно зареждане

Може да намерите 8 офиса на Дива Мултиме-  
дия - София, ул. Тониела 15, тел. 02/868 95 51  
и във Верига магазини Германос



**179.00 лв.**



liber Direct!



## ГЕРОЙ

Участници: Джет Ли, Жан Эй, Дони Йен  
Режисьор: Зан Иму  
Сценаристи: Ли Фенг, Уанг Бин, Жан Иму  
Официален сайт: [www.heromovie.com](http://www.heromovie.com)



Внушения. За разлика от противоречията Тигър и дракон, който беше прекалено обвързан с азиатския културен ареал и предполагаше да ядеш ориз с клечки три пъти дневно, за да схванеш къде му е хубавото, *Герой* успява да надесчи регионалното и да се издигне в общочовешките висини на изкуството. Без да те опитва в някакви особено дълбоки философии *Герой* разчита на ударна доза архетипни внушения, извиквани на превен план. Вечните теми за приятелство, любов, саможертва, вярност, смърт. Сред урагана от стрели и танца на мечовете на никој от може да най-красиво хореографираните баталии запечатвани никога на лента се прокрадва някаква почти болезнена лиричност, така че когато самотната Богина карка се търкуле по лицето на мъртвото момиче нараспех езерото на теб просто ти ишг да се разревеш без изобщо да схвашаш откъде точно ти е дошло.

Прочее ако се чуши защо цветовете на дрехите се променят в различните фрагменти на историята може би е добре да те отмръхна на малко символика. Червеното е цвета на въображението, синьото – на осмислянето на реалността, бялото – на истината и зеленото – на просветлението и душевния мир.

Ако си мислил, тихото, нежно и лирично кино не може по никакъв начин да се съчетава с високооскоростен CGI екшън, помисли относно. Историята разказва за някакъв особено неприятен китайски владетел, който един осбено неприятни убийци искат да депонират посмъртно, но Джет Ли ги избива профилактично, за да се пребърди в горен от заглавието. Или поне така изглежда в началото. Няколко елегантни скъжетни обрама по-късно емоциите ти вече са на път да гагат на късо от пренатоварване с идии, емоции и



Оценка: 9/10

## РЕКАТА НА ТАЙНИТЕ

Участници: Шон Пен, Кевин Бейкън, Тим Робинс, Лоурънс Фишърън, Марша Гей Хардън  
Режисьор: Клинт Иструуд  
Сценаристи: Брайън Хелъланд  
Официален сайт: [mysticrivermovie.warnerbrothers.com](http://mysticrivermovie.warnerbrothers.com)

Тежък, плътен и почти неподносимо актьорски филм, с който Клинт Иструуд категорично показва, че мястото на сбръцканнята му старчески гъз е на режисърското столче, а не пред камерата на треторазредни бозици като *Blood work*. *Реката на тайните* е първият и може би най-серийен оскарбрат претендент за годината, както и най-качествената и човешка драма у нас В момента, наред с издадения директно на видео 25 час. Историята е разказана и изиграна по толкова професионален начин,



че чак боли, а Клинт диржижа целия фантастичен спектакъл с увереността на дърт каубой обиращ селска банка. Триумъти приятели от детинство трябва да се изправят лице в лице със зловещите сенки на бъдещето, докато призращате от миналото пропълзват в настоящето, за да вземат своята лепота от кръв и разбити надежди. А лениво течашата край малкото им родно градче река отнася със себе си тайните на стотици пропулени животи. Зверски филм – от виолентното си начало, чак до безмъвния си край, в който един въображаем изстрел и небрежно подизгане на рамене казват повече за човешкия живот от няколко тома събрани философски съчинения. Гледай.

Оценка: 9/10



## МЕДАЛЬОНЪТ

Спорен е въпросът доколко възможността за отпускане на колосален блюфър е нещо, заради което си струва да тупламе филмите! Кримите по раменете особено отричамо, но няма как да се отрече фактът, че *Търсеният на Немо* е абсолютният връх на CGI киното към днешна гата. На фона на този визуален перфекционизъм всичко детско и анимационно, което си гледал някога не просто бледне, а директно бива изтрито от паметта ти гори от един едничък кадър на киниятама от гигантски живот морска шир. От Pixar очевидно са много, ама много напред с материала и от тази гледна точка приключението на изгубената рибка са едно от онези заславия, които трябва да се чувстваш задължен да гледаш в добре озъвучено кино на екран с размерите на средноголеми плосъци.

За съжаление обаче на сценарно ниво господата от Дисни продължават да си тълпят във все същите семийно ценности клишета, които очевидно се предполага, че ще закрепят стабилно бързката между невърстните зрители и платящите за билета му родители. Варно е, че малолетната таргет аудитория на филма не е притисната от времето на шизизма ни, но все пак се чувстваш дължен да си оплача. Искрено забавни моменти се регубят с непростими, досадни и измамни съзлъви клишета. Но твоещо внимание, така или иначе ще бъде създадено точно единствен върху въпроса какви чудеса могат да се направят с качествен графичен софтуер и много пари, така че не бери грижа. Гласовете на Айбрахъм Бруукс, Уилям Дејфор и Джефри Ръш, както и победяват трагедията в последно време, отново са потъналли зад – признавам – доста качествен български дубляж. Това е.

**Оценка: 8/10**



## ГОСПОДАР И КОМАНДИР

Филмът започва като компютърна игра (на екрана текат ъбъкети вибие как един английски кораб трябва да бъди сметката на един френски кораб; click to continue), продължава като наперен



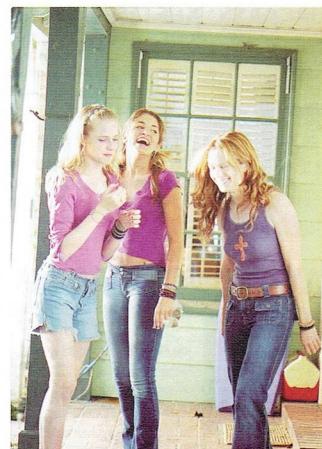
оскаров претендент (няколко тихи изблика на концентриран актьорски талант от страна на Пол Бемани и Ръсел Кроу) и завършва като треторазреден хорър (лошият Въсъщност се е измъкнал, така че ще видим във втората серия). Реално погледнато това бил един прекрасен малък филм за мъжката дружба и нелекия моряшки живот, ако някой идеше не беше решил да го напомни с блюфът от 135 miliona долара, излишен патос и най-неподходяща за случая режисьор в лицето на Питър Уъръ, който няма гори и бегла идея как да сними масови баталии. Имай с едно на ум, че в този филм диалогът е също по-интересен от екипана, остави си големите очаквания във ваши и може да останеш добълен.

**Оценка: 6/10**

## ТРИНАДЕСЕТ

Чаровната шестнадесетгодишна блондинка Иън Рейчъл Ууг Влизи в ролята на чаровната тринадесет годишна блондинка Трейси, която ударена от Взривна гоза пубертетски емоции се друса като дъво животини, прави си първия къдемо съvari и бърти съварки на негри. Междувременно Хоули Хънтър се появява чисто голя без видима причина, за да замърси окончателно опасенията ти, че *Тринадесет* не е нищо повече от поредната самоценно скандална база с драматични претенции. На края Трейси Влизи в практика път, решава да си донзишее гетсърто и да се събриси с матка си, ти пусваш, че так си загубил час и половина от живота си. Само негрите са добълни.

**Оценка: 4/10**



## КИНО ЗАГАДКА

Наградите на *Sunny Films* този месец отиват при:  
**Иван Машев** – оледаеща кукът за обратно възстанове за прикачване към монитор от *Bringing Down The House*  
**Ирина Ценова** – кожен колан с пиратски аксесоари от *Pirates of the Caribbean*  
**Росен Атанасов** – комплект карти от *The Haunted Mansion*

Въпросът на *Sunny Films*, трима от отговорите на който ще получат филмови сувенири е:  
**От какво точно ментално отклонение страда Дори от анимационния хит *Търсеният на Немо*.**  
 Въпросът на *Alexandra Films*, трима от отговорите ще получат актуални DVD-та в 8 кий филм е:  
**Как в режисърския гебъйт на Клинт Иъстууд?**  
 Отговорите – на [kino\\_zagadka@abv.bg](mailto:kino_zagadka@abv.bg)

## ТЕРМИНАТОР 3: БУНТ НА МАШИННИТЕ



Бати Арни раздава джъстис с шестдневната картичница за последен път преди да се настани удобно в губернаторския столов и да остави човечеството да се оправи както може със загадавашите се апокалипсиси. Равносметката показва, че това е най-тъпия, но и най-несериозно Всесърдечен Терминатор. А задникът на Кристмана Локън в поредното доказателство на факта, че бутонът за пауза на DVD плеъъра не ще га са го измислили случайно.

VHS/DVD

## ФЕРМАТА



Ал Пачино учи Колин Феръл как да стане мъж в никаква особено секретна школа на ФБР и той очевидно става, защото изучава беззимостно Бриджит Майнхам. Няколко не-особено-неочаквани разбръзки и една-гъвче престрелки по-късно успяваш, че Пачино е играл и 8 по-добри филми.

VHS/DVD

## JACKASS: КРЕТЕНИТЕ



Кретения от класа, включваща изяждане на промишлено количество опипка сняг, хранене на алигатори с помощта на задник, разлане на устна с хартия, сране на публични места и проч. чаровни извергации в трагащите на едноименното представане. Излизи на 24-ти с ясната идея да анихиляши 2 зародиши всички заченки на лизгав колежен позитивизъм. Което си е доста добро дело, като замислиш.

VHS/DVD

## ЛАРА КРОФТ 2: ЛЮЛКАТА НА ЖИВОТА



Кака ту Лара оцелява след срутване в особено дреен храм на Мираци се на морското дъно, поряза се временно, приближена една на акула, вкарва ѝ два тупаника в музуната, после я яхва и с нея помош стига до повърхността. И това е едва началото на филма. Нататък става още по-зле.

VHS/DVD

## ЛОШИ МОМЧЕТА 2



Блестящ, скъп, високоскоростен, много, ама много кървав и много, ама наистина много, тъл, Лоши момчета 2 е едно от най-забавяните и разпускащи неща, които можеш да намериш на рафта в кварталната си видеотека. Този филм в като доста глупав щиц, разказан от Виртуозен разказач – осъзнаваш напълно колко е тъло, но въпреки това се хулиши като хиена и се забавляваш искрено.

VHS/DVD

## ТАТКОВА ГРАДИНА



Еги Мърфи и Джей Гарлин се подхъзват по наклона на подгата идва на сценаристите да си основат детска градина, от което произичат десетина пълно комични ситуация, свързани основно с отлежалото клише за тъже в ролята на пищман бавачки. Събуди ме, като съврши.

VHS/DVD

## АГЕНТ КОДИ БАНКС



Някакво малолетно ледярство въвлича се явята таен агент от джеймсбоновата класа и може да избие във времето въоръжен до зъби врагове на нашията, но скрупулът му се събръка със страхлив в женска компания, защото ни е много смесенилен. Или поне нещо побожно се разбира от трейлъра, филма не съм толкова луд, че да го гледам.

VHS/DVD

## КОЛЕДНИ ПРИКАЗКИ С МИКИ МАУС

Ами коледни приказки с Мики Маус. Гледай, ако си падаш.

DVD

## ПЕТЬК 13-И, ЧАСТ 8: ДЖЕЙСЪН ЗАВЛАДЯВА МАНХАТЪН

Не, наистина общич заглъбя, които разказват достатъчно, за да ми спесят нуждата от рецензия.

DVD

## ЗА НУЛА ВРЕМЕ

Малък и не особено ефектен трилър, в който Кристофър Уокън отблъща тъщеричката на Джони Деп, забележки основно с факта, че екранното действие се развива точно в рамките на час и половина – тоест филмът се развива в реално време.

DVD

## СПАСЯВАНЕТО НА РЕДНИК РАЙЪН

DVD форматът най-сетне ти предлага шанс да видиш най-грубите забавки и лети минути войн в историята на киното с кристално качествено и всеобхватен звук. Останалото е спасяването на Мат Деймън, когото лично за бих оставил да се оправи както може.

DVD



## ТЕСТ: КОЛЕДАТА НЕВЪЗМОЖНА II

Автор: Dimensin

[Нисък, заблътен като задник хълм. Навсякога само сняг. На дърхи като муха на краешкия феномен, е кацнал добре, извръщал със собствено бебешко лице и одромна блак брада, с червена премина и ефир нос, обсланел издигнчески със спукани капуци. С внимателен, ласкател гъвжденски ърхът феномен малко сънечно покърчи, пред себе си. В поднощието, кината на една страна върху пристига в погленана голяма шайка. Той е с разситени пакети, обврзани с пандекли. Гори огън. Върху огнища шииши. На шииши – елен.

Можеш се наредява като мамакото снежно човече и младички да започва да му говори и да реди ред сополи, ред съзи:

- Не ми е лесно. Не избръзкам погребче. Ше полувер. Не се махне ше се смаха. Никой ден почна да си говори сам, или още по-лошо – на снежния човек пред Колащата. Не се избръзже вече. Цял ден заобиколен от седем джуджета ципчичета. И как все са точно по сегем бре, стомпти джуджета има 8 чакалки от страна, ама около мене все сегем. Ама вбесиха ме само като в бига. Бе. Малки зорнички ниничи, малки анички ричнички, малки хитри очини обещани със ким Снежанка. И тия мазни тынки гласчета, делти ми бъгьорят в мозъка. Мразя! Омързяна ми да гледам бели коризоми в четвъртиите покрия на скапаната планина. И ная я мразя. Студено ми е! Очнай накадичка. Снежанка, и ная я мразя! Ако ме гравзин. Месечен наред вече слушам „Рудолф тобъз“, „Рудолф онова“. „Ах, кошку му в горки на Рудолф левия рог“; Ох, ах там и гесния бил голям бееев...

Иде ми да краси... Те мийте май са по-големи, кучко!.. ама си трапо щото нямам доказателство и не искам да излезякам още по-смирен, а оная прогъръда на нареджа:

„Рудолф го интервюирах от престижно списание ченея, ах, как забръзах – минимална седмица тебе те търсиша за интервю от „Трета възраст“!“

Рудолф синчи, а? – мъжът поглежда към огъни и очите му за място лампади сътавникски лампичета, а устата му се разтега в пронишка усмивачка. – Мини-кият Рудолф. Никоя побежда нема да му е струено. Дядо се подиржи. Хо-хо! Знаеш ли, приятел, писна ми. Казаш мащаба – ту – и на Колегата, и на подгъръщите – на всичко. Вижаш си чукалата и рогата и отиваш при едноимената жена, която ме обича – Мери Крисмас. Събогом!“

Започнали да стомпват вече? Ти си кандинат за обакантения пост. Да започнем с теста за пригодността. Целта е за лети бечери да се разградят правилно пепти торби с подгърди. Ако успееш, ще си ногнат ѝндърти Коледа. Успех.

**Тестър 1.** Ако еднината ти крак в Колега, а другината Нова година, да знаеш, че ше посетяш между празнините?

Първата ти задача пристига по пощенски ърхът. Указанието е написано на малко листче между втория и третия палец на птицата: „Тръбба да проникнеш през комина в къщата на семейство Симс, за да оставиш подгърдието по ехата. Не забравяй да изпеви Коледна песничка. Презай много поздрави на фамилията и им кажи, че последните им ехаплонки съмрди!“

**a)** Спускане срещу комина, чубечки се за някаква скапана песничка, по фробите! Подгърдиашътът, за кого се сещаш: „Къв си ту бе, нямаш никакви компликееки, си ту просто нямаш губбикам...“

**b)** Хм... чум. Какъв лиши въвказашаш? Влез през комина, не през прозореца. Остави подгърдието по ехата, а не – замръщи ехата с подгърди. Обръни вниманието и на глагола „изпреди“, а не „пунши“ ради „Весенски“ в едри прости нощта на тах.

**b)** Глазнати икономика, гледана на нощна светлина, в над-хубавото нещо, кое то може да си случи на всеки уважаващ събъект с подгърди. Шоуто се изпреди на Венчът втората употреба.“

Що да влизаш с една торба подгърди, като мога да изляза поне с ет.

**a)** Първото правило на истинския Дядо Коледа е да провери дали камината, слу-

чайно не е запалена. За пръв път ли чу-  
ваш това?

**Тестър 2. Какво ще стане, ако Дядо Коледа е неизвестен? Ами поне ще е ясно какво женищите ще изчат за подгърди, като им влезе през комина.**

Втората задачка приключва в малка инцидентна кутийка, оставена в хладилника. Никой знае, че вратата му е първото, която отваря след очите си суприди. На блемажката пише: „Майка ти праби много хубави бутнички. И тортата ми хареса. Мако бесъсано отбъгчи, обаче. Обичи се и немедно тръгни към именето на стар наш клиент. Името му е Кейн. Занеси му подгърди от нас-добрия my притеят Раи-  
л. Съпътства легко, но да не събърди.“

**a)** Тъкмо да запееш отново „Къв си ту бе...“ и се сещаш какъв е. Иерал си Soul Reaver. Като сух залъг думите засияят в гръмото ти. Но поне си жив, нали?

**b)** Тия истории с комина и подгърдиите ѝ чорапи са отмълвички, казаш си, и забъниши културно на вратата. Зъвниши бъло, Зъвниши още. Не, и никакъв случай нямаш намерение да си правиш на ишти и да се катериш по покривите. Продължаваш да написташ зъвнища упорито. Все накок ще отвори накрая, нали така...

**a)** На какво си скърбовище може да се намърчи човек в такава имение? Интересно? Вероятно ще искал да си вземеш „за мако“ нещо у дома – да го проручи, че си се каше. Решаваш да покръщиш стоманата, с наяджета, че след николко пътищата няма да е в състояние да ти откаже. Само, че при баща пагаш пигън по масата. Такива като Кейн не си разрешат никога пътищата си с води, притещло.

**b)** Ешо! накъде нещо неща, които мо-

жеш да си причиниш в да събудиш гладен Вампир, за да му искаш разписка за доставбата. А най-лъшо е да си хареса по-дъръка. Нямаш смисъл да пишиши, че си подаръкът.

**Тестър 3. Колко джуджета са необходими, за да се смени една ех. крушка? Отъ-  
- само едно – то же извика Дъртия,  
който ще събрши тая работа.**

Третият съзлажденик напираш върху дулото горната хартия: „Презад на майка си, че получих разстройство от будкан със лютите чушки. Май и бозата не беше прясна. Сори за хартията, обаче маклите ми белееки събршиха още след втория напът. Задачата! Елементарна! Време е да кара да получи подгърди на своя любим Калеб.“

**a)** Влизаш в апартамента и започваш да робиш за малки събърчечета. За нещастие Лара те забърза тъкмо, докато пъхаш в торбата белеените, камшика, кожениките грибини с шипове и високите чуни висят чурките ѝ кожени працики, а по тях в поената част от сопола и къвети. Малко по-късно, в тайната стаичка, научаваш предназначението на всичко то-  
въда.

**b)** Оставяш тихично подгърди, но преди си излезаш наричвани в сламния: Ка-  
ка Лара спи. Гола. „Абез аш то не взема да ѝ честития празнина...“, казаш си и бързо се слюнуваш под чашибаците.

**b)** Навсякъде антики, ценности, едни ми  
ти краси! Беши. Добре, че влезе повече чу-  
вани.

**a)** Преодоляваш си капаните, оставяш пакета и също като колегата си от **a)** очите ти отлъкат преместите на мадама. Естествено, че решаваш, като колегата от **b)**, да честитиш. Естествено, че в този момент Калеб излизва от бянката. Естествено, че на теб ти честитият под-  
бавашо.

**Тестър 4. С какво би тръбвало да се горе гълъб Снежанка? Че в едноимената жена в света, която узака на сегем мъже, едни гори, бебен ехана и все още е гребува! Би тръбвало, но не се!**

Поредното листче те чака в къщата с кисело земе. Пардон, в къщата, когото *E* имало кисело земе. „Четвъртата ми за-  
дача в един пич със слабост към колите. Нямам много пари, но и си смени по-бързо  
от Рокфелер. Ше ѝ откриеш в Порочния град (Vice City).“

**a)** Чуваш си, че пичът си пада да преследва мащуките от къврата и решаваш да се преблечеш като женя. Нак-ко-киско ус-  
тановиши, че ги преследва с колата си, докато те си пълчиш с опитваш да изблъ-  
гаш.

**b)** Решаваш, че тръбва да го предизвикаш в наредбата с коми. На какво ли не си го-  
твот за подгърди. Дано си призоваш гост-  
матърът подгърди и за куки.

**b)** Ха! Сменя колите видиш ли. Решаваш да му дадеш добър побог пак да го напра-  
ви и влизаш за временно ползване негово-  
бата, паркирана пред дома му.

**a)** Нямаш книжка, как да хванеш автото-  
дъръкът. Спираш никакво такси с на-  
деждата да го дозовиш. Не след тъло  
става ясно, че си попаднал на шофера,  
снимал клипа на Peg Hunt Чили Петърс и  
той те гледа в огледалото, побигащи  
многозначително въвежда...

**Тестър 5. По какво можете да познавате Рудолф от останалите ехени в свита-  
та? По следите от червено око...**

Последното порчение напираш в летният пропуск от гамажката с домашна ракид-  
ка. Последната листа. Пиш: „Хъ! Марха-  
аба, пич. Ти мене уважаваш ли ма, а?  
Ххм... Скъп си, дигаш си гъза и се заня-  
си с ток пакет от вин до много убий чи-  
лак. Диабло му викат. Християнин. Обича  
ближния си. Ти го слукваш от бой, а той  
най-накрая се израсва с подгърди.

**a)** Оляе, Господи ми. Ти я – прозен и от Рудолф. Може да е християнин, но ми-  
рише кофти. Замерки си с подгърди и на-  
бегов се изнасяши.

**b)** Ами, кофти миришел, много хубаво си мирише. И къде е топличко при него, уют-  
но. Чакай да се порасъмбъка малко. Ед-  
най-после ще си свляга тези обуви. Я, ама  
той що припадна?

**b)** Намираш Диаблото катунрат на една  
страна. Езя го добитък! Ама ѝн хубави  
неща в скъпата – брончик, кези, кул-  
чинки с кълпци. Мимим, сладчурче!

**a)** Я, леки и не търса. Оставяш подгърди  
до него. Тъкмо да си трънеш, ама се за-  
леджаш. Ама допотине той, бе. Хич не  
излегка зле. И как удобно в поглендан. Чак-  
ай да чуеш честития празнина от него.  
Тъкмо си се призоваваш хубавичко да му го  
честитиш и чуводиши се размиърба.

Айе, пак ти отнесе честитката.

### Отговори

**a)** Ти си цвидеалният кандинат. В крачка със  
съвсемето. Точно такива кадри ни  
тръбват. Но тръбва да научиш и други  
песни. „Ай чуд сът ритъм басъ... тая  
бързият земе ја масе с масов“.

**b)** Нещо блед ми се виждаш, сякаш кръв  
не ти достига. Да не си облягал тър-  
бите дуло на некий звънци! Знаеш ли какво  
никога нямаш да ту си случи да праиш, не-  
марийва първа такава – нямаш да разнасяш  
подгърди в 8 год на живот.

**b)** Евамарка, бате! Гин си. Но не ставаш  
за Дядо Коледа. Други таланти си имаш и  
не тръбва да ги пропадаш, а да ги  
усъвършенишваш. Я юги да станеш юн  
премиер на България.

**a)** Хм. Виж сега, притмите. За мястото  
на Дъртия ѝвра ще и те земем, но ако  
ни се отвори място за Снежанка, непре-  
менно ще ту си обядим. Ей на и от по-  
натрупа вече. Всеси празници.

## ЗДРАВЕЙТЕ ТРОПИ!

Отгавяна чета GW (даже мернхи във щи брон от 1999г.) и отгавяна се кама да ѝ пиша, но никоя никаква причина. Чаках ѝ, чаках и ти не изобщо... До днес.

Причината за моето писмо е възстанова на игра "Call of Duty", в която току-що на широка схема си плаши за атмосфера на играта.

1. "Call of Duty", която така показва-  
ме не е току-що страхотна. ИИ-то е пълна  
ТРАГЕДИЯ! Трябва да играя на третата  
(и на четвъртата) степен на прег-  
ност, за да мога като им юшам да ме на-  
карат да се фърза за края (med kit) и да  
поймия атаката си. На мисията, в която  
превземам градческо (накре върхувай  
мици) не върваш попада на нарачни като  
за разстреля Винчиши (изключително  
стреми Станинград - те трябва да са точ-  
ни и бързо скрити).

2. Това е игра, чиято атмосфера би  
била пороглица преди една или две години  
(Бметедж Медал Of Honor) и тук съе славяс-  
вам с Вас.

3. На моментите гравитацията е... Попада-  
съм на небероятни българе (не то са цъкло-  
щички рикошт).

Към края на списъка с критики сла-  
гам факта, че никога не бих бил по-добре.  
Към ѝ ще си кати намям компютър,  
а? Но все кат спасиши си го била. Добре  
е, че започнах да слахам тестовете. С  
тях определих съмпа на по-интересен. А и  
интересът е с Рудолф беше супер.

За край ще използвам съмпата и  
изтъркала фраза: KEEP UP THE GOOD  
WORK!!

## - Red Nasnishi

Оставям наистрана факта, че по ти-  
лично балкански манер, в милима ни мат-  
ковина, хората винаги стават много ак-  
тиви чин, когато ѝ си отвори възмож-  
ност да попийте по някое. Нито съм учи-  
ден, нито изорчен. Благодаря за позитив-  
ния финал ѝ всеки път. За лъжито - ти то мия  
игри се играят на последна. В най-лошия  
случай - на прегледска пр粗ост. Оста-  
ваме пр粗ости за алтернативни при-  
еми. За базиран на скриптове, ИИ е  
добър. Ако трябва да си изборим откровено,  
в геймингърствата само и то ИИ не  
е мяркания качествен поне от 3-4 години.

Всички разработчици са сега на посту-  
тиите възможности, оскудват се и са като по-  
упълнени постъпи, без да са били зор  
да наречат стапанара. Какак нюк на  
избади игра с наистина революционен ИИ,  
за да си сегнат на задниците и да ги дадат  
му и ти. Докато това не стане и докато  
по-продуктиви им се харчат достатъчно  
добре в тия вид, няма да си мръснат  
просто. Наградите са хляп и да срима най-  
после я върху точките, но да бидиш. За ат-  
мосферата ѝ тък не съм съжален с теб,  
зашото комъни ги Яшума шутер за  
Втората световна, която да се боблики  
до атмосфера на Джито. Спящане без  
дискойде Все още пускаме.

## - Freeman

## ЗДРАСТИ ПИЧОВЕ,

Тоу ѩо гледах третата Матрица и  
имам нюк работи да кака на Snake.  
Знаи, мор човек, търбо: критикува ма-  
соките, братя Уашошки не можех ги да  
правят - напротив мозат и то как, маш-  
ните са престомани като ураган, като

рюк, който не може да се спре. Исках за-  
баден каданс. В тази битка? Ти добре ли си?  
Всяко забадение на дебелшоу в тази част  
би преобрази нещата - битката е ПЕРФЕКТ.  
На точно така както и си. Ако имаше  
лият тип в реализъм свят имаше ли га се  
получи илюзия за матрица в матрицата -  
веще га е малко тъло. Граб си, че тоя  
филм в много емоционален - и се оплакай  
от маските, просто трябва да я поч-  
твдши, не да се оплакаш, че нищо не се  
вържало.

Близашите ги нямамо - и мене ме в я  
ама помислиха си че тук може да са  
били използвани фильтри втората част?

Меронингий и Персонаса се покъв-  
ват за 2 минути - гладко ази в 80 филм  
акцентът просто не лада върху тях. Шо  
смит бил гладкият газ - ми щешо ешибан  
бурус ѝ бек, ако не ти се сриваха систе-  
мата от подобна простота, нека кака  
- мноз, ама мноз да загри.

Много от въпросите оставати неоп-  
ъзбогати - а я си помисли колко мноз от  
събрата с други игри на настолни игри ѝ  
във реализъм Жибот не открияваш никоја.

И още нещо - за този „Жибот на са-  
мокерптива“ щах да отишка гладата  
беше наблюдо - ама он спомири Е.  
просто това не трябва да го пиши.  
Ако не броях толкова щах да удари  
още малко критика ми не моза.

Иначе нямам нищо против теб или  
никой от останалите, спасищо в учи-  
ка като винаги, пръвъжажайте ѝ във  
във времето.

## - Syber

Преди семдесета-две на актуалния сту-  
дентски празник обявят от остир порий на  
простотия, награбих губ щели си не със  
материя (бях на Рика, ако си интересуваш  
кою по-точно си щах видя си) и си напи-  
хах по упор във врата на един приятел,  
които чиркочка се наслаждаваш на гладек-  
ка. Обят от пребран инйт, пъти ми  
поглади с дланни. Владии ѝ както на  
крайката (ТОГОБА) и попита блао: „Е си та  
ко ще бееш, гееба?“. На която отбодирих  
не-поклонките: „Виж, приятел.. щоб не ѝ  
да получи отговор ѿ Бъшките си ѿн-  
роци.“ И си прибрах да си допия рома.

Е и аз се постъпих на подобен начин  
в кинотеатъра. Когато само показах, че не  
трябва да си прекалска с очакването и  
концептуалното. Инче е факт, че побеже-  
то фенси теории за матричните разбръз-  
ки си оказаха по-добри от името на брата  
Уашошки, а машината попълва преща  
вина на Zion, не беше над-добромо нещо,  
което можеше да си случи на финала на, по  
презумция култовата трилогия, ама ням  
да си сегна за реда..  
Тук ѝ се разбрај, че си получил губ за  
чак и нещо забадене и не се бръзди чак  
томука мноз на хората и миени.

Иначе и ние нямаме нищо против теб,  
дори имаме съмнение, че те обучаме.

Хайде Ѹе здръбен:

## - Snake

## ЖИВЕЩА СИ ЖИВОТА...

Бавно динте отминават и излагат с  
рунина. До болка замърсявам експонат. И  
че знаи като ген си, не зна яко семдесета  
сме или дори като зордина - ѿчки си при-  
чат. Даке и знам и аз кои съм...

И могаха избръкът БУМ! Нене се  
слуша! И се събужкам и откъм пълни сълзи  
що възжо нещо в живата си - дали ѝ е

филм като Kill Bill или Vampire Hunter, дали  
ще е някоя игра, или ѝ е книга като  
Графът на Мрака... или ѝ е списание като  
Башето... Тозава започва да ми се живее  
истински... Коати неню като Графът на  
Мрака покоси душата от която, моята душа -  
ти ми се съз с на, за се променим. И  
разбираам кои съм! Аз съм това, което  
чубътвът... Аз съм събрани с тази книга,  
които се опитват да разберат и която про-  
чеха само за едно денонише, но то сма-  
на по-бъжно за мен от цели месеци от жи-  
вота му...

И тъкмо колега набликша ѝ да ѝ  
покажа нещо: останаха все мака - посте-  
вуштели, но последовател!

Добиенът от един вене не е токува-  
марчен.

## - Dark Angel

R. Искам да отмоборите на един  
много важен за мен въпрос. Как моза да се  
събрка с други игри на настолни игри ѝ  
във България? Защото контракти хинсът, а  
няма кои да питам!

Пен&Лейпър изкарте все още са търъ-  
де, търбие пресиризи на широката публика  
във България. Всак нюк тумак се напоми  
по никакът начин - групички „настолни  
еунтизации“. Единствените по-специа-  
лизирани сайти, където знам, че ба мозът  
да напомири информации и евентуално да се  
събръкши със съмнениящи е  
<http://pbbg.net>, на нашият колега Старчър.  
Връзка с токида хора ѝ могат да напоми  
и в клубовете на Палидюм, които внасят  
и в клубовете на Палидум, които внасят  
картичките Magic The Gathering, способстват  
на колегата Whisper, както и магазини  
на за фентези Magic World в безистмена на  
пъл. Сладък, които не е на никоя колега,  
но там са пречупчечена. На същото  
место можеш да намериш или да си поръ-  
чаш също така стари броение на списани-  
ето. Успех!

## - Freeman

## HII

Ми просто имам много работи да  
казвам и не мога да си подредя мислите.  
Значи прочетох много писмата от последни  
брой и ми се соши да пяса, изпитвай  
неконструирана нужда. Трябва да кажа  
да спомен до 5 изкуства от

много календар на 2000 година, които  
се също оставили на моя рабоча  
места. Да ѝ създада своя рабоча, но  
всички са също оставили на моя рабоча  
места. И ѝ създаде, но изчезна.

## - Pavel Цочек

Мда, разни хора - разни изтели. На  
 теб Джито ми ти харесало.

Ако пропусна да спомена в Pegaksona,  
да кака тук - Чербената тюка и планира-  
ме за следващия брой. Да открием новия  
сезон като двойници, възможни  
и сладък, като и календарът от минава-  
ща година беше трепкал, ама сега ѝ може  
да го споменим и да го създадем.

Плакатът-календар беше планиран за  
този брой, но крайна сметка е оказа-  
че - след като наизлюпаха тюка мноз  
и сладък за всички. Даке и знам, че  
тюка и планира със сигурност,  
но тюка си на измерението.

Но, склонък, няма да се превърнем  
в еротично, пошло или порно изгражда -  
нещо, което съдържа същински състий.  
Абе ѝ ще разкажем следващия брой,  
имай трпение само.

## - Freeman

тоще започна да пиша така и по-добре да  
пиша за ежедневни, неизжакиращи гул-  
пости... или по-добре за изризи.

Call of Duty! О газа, и за ѿвчите 8  
тази игра, и за мен е єдва времето, чиито  
кредити съм излажд от края (гоизаше-  
ство! NO one can wait for the making of this game;) Vestoko... он, жестоко  
наистина. Истински бойни и съсметки, смотриш  
на ѿвчите 8 (един случай) Vostok... измърди  
на ѿвчите 8, но както Фрилант каза,  
небъзможно е да се описи атмосфера, затова ѝ  
споредиша със моментите, разтвори-  
те ги на себеструпни.

1. Мисията на аналичаните, в която  
пазехи моста. Без TBLITE (за мен) фла-  
че-та в битката, тук осъздавам се  
чувствите извънчаните обвързани на нашите сили под  
немски напис. Отчаянно, кръжас-  
връбите и музиката накрая създават  
на по-типо атмосфера на война ѝ, „шев-  
орите“ от Конула, Сливър и компания.

2. Пристигаш в Стамбул с под-  
купите и упътните из каса на битката  
просто не подлежат на коментар. Тук ис-  
каш да, как също в големите битки  
май беше хан-сийнитият элементът в игранта.

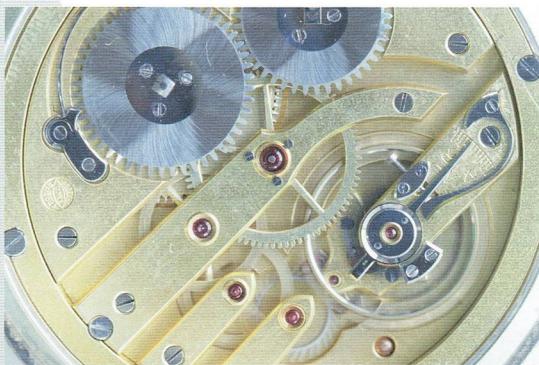
3. Чертеният глащ. Просто нямам  
думи за тук не моза, но знам какво да ка-  
жам... Този момент накрая момите комента  
да настъпят. Принесът ѝ шумът музика-  
та, възобвите думата на генералите ме на-  
караха просто да изкарам преди капитенчи-  
це „за мястота Русия“, изобщо не си съм-  
лих да зглядам компас, да сървам и да  
пазя ѿвчата си, беше нещо идиотично!

4. Края на Войната, разбира се. Орий-  
ман да опишис аузеజеджит (това е на немско  
чиркочи, трябва да си излаждам). Демек - от-  
лично! Да си там, наскрая, преиз знамето...  
леваве... гориа работи в маи кара, мно  
и мър в кара и сълзите си кара на брата!

Имам да пиша за РЕВОЛЮЦИЯ, но  
имам да учя, а е 10 до 20, замоба чаро. Ще  
расписвам и ѿвчите 8 спасища за  
фимма и за пренапъти. ОП, чайке са ма-  
ко, да знаеш, че календарът от минава-  
ща година беше трепкал, ама сега ѝ може  
да формира А4 (демек - календар), а?

Ехх, накаки сме сие читателите,   
няма начин...:-)

**НЕ** е необходимо да знаете, как работи един часовник, за да го ползвате **безпроблемно...**



... и с **компютрите** е така.



# BGservice

Решава Ваш**ИТ**е проблеми

- ⌚ Абонаментна поддръжка на компютърна техника
- ⌚ Отстраняване на хардуерни/софтуерни проблеми
- ⌚ Внедряване на информационни системи
- ⌚ Структурно преокабеляване
- ⌚ ИТ консултации

# GAMERS' WORKSHOP

