

FireStarter Pe3ю

GAMERS'

# WORKSHOP

СПИСА

: 4,90 лв. | 2,50 лв. без 2CD | брой 1 | Февруари 2005  
ЗА КОМПУТЕРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИ

18

Тема на броя

Забранено до 18

## FIRST LOOK

Painkiller

Far Cry

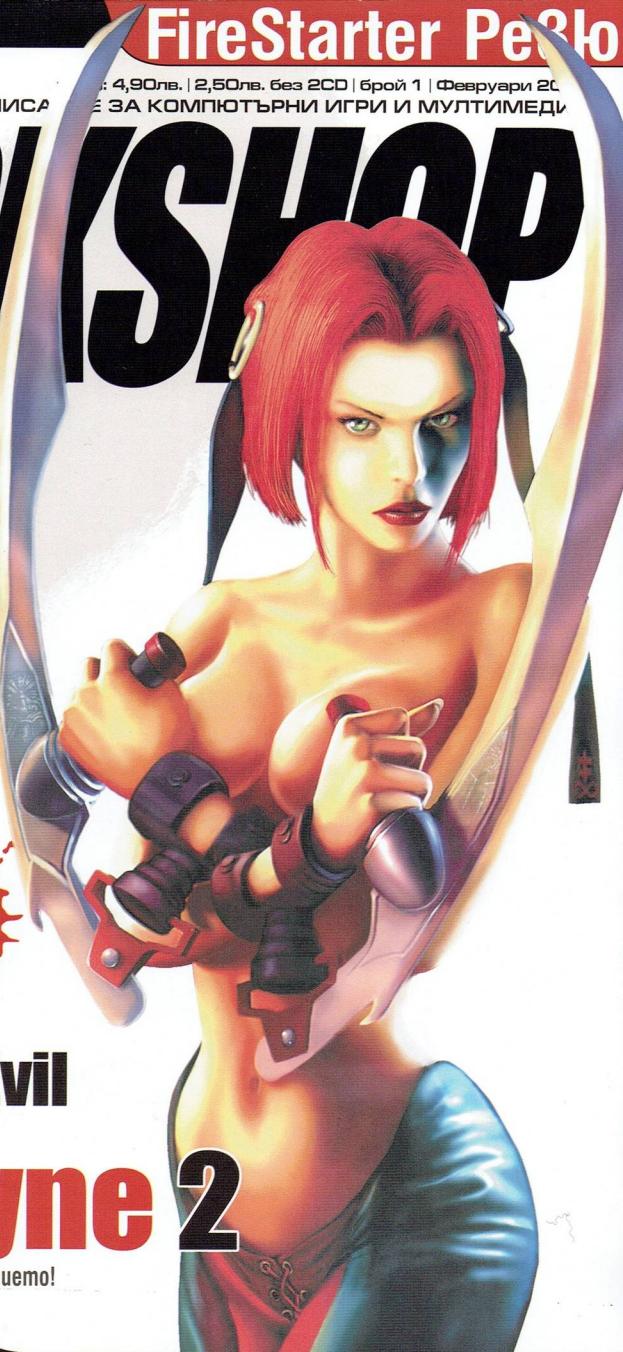
World of WarCraft

Legacy of Kain:  
Defiance

Beyond Good & Evil

# BloodRayne 2

Ексклузивни първи подобности около продължението!



Стефан

На **gucko3eme**: Castle Strike, Conan, Chicago 1930, Crazy Taxi 3, Desert Rats vs. Afrika Korps, Sonic DX

**Lifestyle**: Кино, Видео, Тест, Противопоставяне

# абонамент

6 броя - 25 лв.

12 броя - 50 лв.

+ бесплатна доставка



## Пусни звяра в дома си... на по-ниска цена!

Всеки абонирал се до 30 май 2004  
участва в томболата за спечелване на

6 оригинални компютърни игри  
и още много невероятни гейм аксесоари...

към подробностите



# GAMERS' WORKSHOP

февруари 2004

Брой 01

главен редактор  
Дян Димитровзаместник главен редактор  
Александър Бакаловпомощник редактор  
Весела Симеоновадизайн и СД  
Георги Динчев - Megреклама  
Александър Гърнчаров  
Юлия Калдеронуправител  
Иван Кънев - Джоковани

автори

Александър Александров - Alex III  
 Александър Бакалов - Snake  
 Апостол Апостолов - Shappy  
 Дян Димитров - Freeman  
 Драгомир Дончев - Duffer  
 Евгений Тенев - Dimensions  
 Илиян Илиев - Whisper  
 Иван Кънев - Un-Dead  
 Йордан Стоянов - Irenicus  
 Константин Грозев - Balrog  
 Камен Дончев - M4TK  
 Красимир Коичев - Maggkrabar  
 Красимир Кръстев - Krasleto  
 Кристина Радева - Diamond  
 Чавдар Кацаров - Ikarus

издател  
"Уикършън Груп" ООД

Адрес: София 1000, ул. "Ген. Гурко" №34 8x.2 ет.2  
 Телефони 02/980-68-29, 980-72-45  
 e-mail workshop@headoff.org  
<http://workshop.headoff.com>

Основен разпространител  
Джевенфра ООД  
Телефон: 02/46-43-93

Лечач  
"Мултипринт"



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



висококачествен пренос на  
Интернет от Internet & Game Club Next Level

Gamers' Workshop в списание за геймърския елит - хардкор играчите. Тези, които плащат такъв индустриски налог. Workshop е независима мисия. Нямаме спонсор, не обслъжваме интереси. Можем да се обявим на нашите ребятни и мнения, защото на място сте вие - нашите читатели. Обещаваме никога да не ви изненависим, да не предраме добре и зло. Вие заслужавате имената това и нищо по-малко от това. Сега, нека боят прогължи!

Имах си куче. Една вечер комшийката от отсърчния блок влиза в чата и направо ме почва: „Ти ли си тоя дето ме зляха всяка вечер като се съблъчам?!“ Ба, хубава работка, че къде има да ти гледаш тък на тебе, викам си. „Има, има“ – наглъчико се обажда вътрешният ми глас. Шшш! Да мълчиш ту! Ми не, казвам – сигурно е кучето. Оракло. Едър му в кокала, прозъбъдвал аз, и глабата му една макава кръгла, като се изправи на задни крака досущ на човек мяза. И носи очила, също. „Абе на мене на бинокълът повече ми прилича“ – контрира съседката. – А лъска ли, щом' май така ми се стори. А сега деца, какътът – де са му ръщет? Бе не може, викам, бе, как ше лъска, помагам му. Комшийката отворена обаче: „Не знам коли от гъвама ѝ е бил, ама да си призна (пас, не го разпространявай публично, и без това ще отричам) – аз зарядиха светлината лампата и се сядах до прозореца!“ Бреец, вик ти, вик ти – става интресно. Разбам се, подхващам аз, че не искам пари за стриптиз, че този пес ще направи уличник, да се разбира – уличен по-мирят. Остана да му плащам и сметките за киризицето. „Много ли харчи?“ – любопитствама съседката. Ми плащам издръжка за близнаките на съседката, отвъръщам. – Не стига това, ами съседът като разбра, че десета ми са кучи синове и се метна през балкона, та плахим и погребението. „Ех, този мърсън пес, ща загроби ба, ба“ – съчувствуено някак, усещам, казах аз. Докато е горещо желаятъмо, викам си, че я накова още малко тък ща видим какво ще стане. След гратичинка паузата написвам: Де да беше мърсън – стистичък, та чак скръца – по три пъти на ден взима вана, да не ти разпрайм. Ей ся си спрели топлата вода, щот нямам пари да си платя сметката, а до заплатя – 10 дена обстават. Киркив ходи вече 3-ти ден, а песьки се урежда при неговата, дето е голяма етажка под нас. Както и се надявам, това окончателно срумва стичните на крепостта. „Вик!“ – казах аз – „Приговарам ти да се изключеш въвъци. Все пак комши сме, хора сме... Ела, ще пригответя и вечеря, а и съвещи ми се намиратъм...“ Еве, раззеле, да си добудем на думата. Дадено, отговаряам, след 5 минути съм при теб... „Такова...“ – започва съседката. – „Добре и кучето!“ Не моза, отговаряам бързо, в момента е красмата, някаква кучка му я лепна красмата. Да не ти разпрайм юди пари за лекарства отивам...

Замбаря чат прозорец, ставам, гася компа, обличам си якето и на бегом се изстрелвам към асансьора. Хубаво е човек да си има куче...

Това ми се случи преди месец. Отмогава добре си живея. Само, че с кучето нещата лошо се стекоха. Не ме разбирайт зле – то е добро куче. Отличен кинооператор, изкара майсторски курс в Холивуд. Обичаша да снимава стриптизи. Затова с такъв хъс се беше лепнал на балкона да бъде комшийка. Докато беше на обучение, се запозна с няколко тълстци клечки от Лас Вегас. Те харесаха филмчетата му и отпогодиха купувача Всичко, което снимах, ама искам върху каментите и адресите на момичетата. Така се издръжахме общо възето...

Напоследък обаче пошли съмът го следваше по лапите. Най-напред изведнъж ни забраниха да влизаме в кубите. Омък започнали да им изчезват стриптизърките, нова разпоредба – забранено за кучета. За кучета забранено, ама кучки може, а – разбиха се венънък аз, съвсем сцената. След което ня изхърлиха. Преди седмица посетихме природонаучния музей. Нашият кам бия мамута и очите му светнаха. Преди да мъръна, бе беше скочил върху скелета. Оказа се, че управата мами клиентите с фалшиви кости от металокерамика. Изпопроши си зъбите на песа, та звук трудно да му разбира. И ето най-накрая и това. Пуснах го ден на басейн, там да възнесе да срещне някаква кучешка русалка и онъя да го замъкне у морето. И нема до вече моя Орал...

„Поуката от това, скъпа е...“ – добървашам аз, допушвайки блажено по корем в леглото цигарката, докато комшийката ми масажира гръден (шото паднах няколко пъти от умора, докато илях вечер обикалях из баровете да търся Орал, а последния така и не станах, та кварталния ме добърче с патрулката). – „Че не кучето е най-добрият приятел на човека, а кучката!“

Разбира се, аз никога не съм имал куче. Но ако никога имам, искам да е точно като Орал.

Из „Дневника на еднин Freeman“...

Freeman

Ами... Боят!

# Съдържание

януари 2004, број 01

## ПРЕДВАРИТЕЛНО

- 8 world of warcraft
- 10 painkiller
- 12 far cry
- 14 hitman 3: contracts
- 15 splinter cell:  
pandora tomorrow
- 16 the sims 2
- 18 soldiers:  
heroes of world war 2
- 20 silent hill 4:  
the room
- 22 knights of the temple
- 24 ground control 2:  
operation exodus
- 26 i of the dragon
- 28 beyond divinity
- 30 bloodrayne 2

## PEBIO

- 33 firestarter
- 35 delta force:  
black hawk down team sabre
- 36 rc cars
- 40 blade & sword
- 42 dead to rights
- 45 secret weapons  
over normandy
- 48 beyond good & evil
- 51 onimusha
- 54 wakeboard
- 56 legacy of kain:  
defiance

## ОТ КРАК НА КРАК

- 61 splinter cell:  
collectors' edition
- 62 one must fall:  
battlegrounds
- 63 airline 69:  
return to casablanca
- 64 crazy taxi 3
- 65 postal 2:  
share the pain

## LIFESTYLE

- 68 кино
- 70 видео
- 73 интервю със Стефан
- 75 ревността... не е порок
- 76 заблудите
- 78 забранено до 18
- 80 противопоставяне
- тест

## И ОЩЕ...

- 66 diablo 2: lod 1.10 guide
- 82 поща

## тема на броя



Концепция, толкова добри, като комо лежащата е основата на играта BloodRayne, не се появяват в настъпната с мащаб и супер-герои гейм индустрия всеки ден. Ако играта Скалеца облечена в лампас полу-банишка, разхождаща се с острите на ръцете и притежаваща умения в източните бои (и други) изкуства, от които всеки нинджи би си гризан мокчице, то братите ни щом заключят заробени.

30

## legacy of kain: defiance



56

## painkiller



10



## ДИСК #1

Демо версии:  
**Chicago 1930**  
**Conan**  
**Crazy Taxi 3**  
**Massive Assault**

+ 30 програми

kill Bill vol. 2,  
spiderman 2,  
van helsing, alpha black zero



## ДИСК #2

Демо версии:  
**Castle Strike**  
**Desert Rats vs. Afrika Korps**  
**Sonic DX**

+ 40 wallpapers

40 WinAMP skins

Екстри:  
Patches,  
Mods,  
40 WinAMP skins

Кауб	Адрес	Телефон	PC	Конфигурации	Цени	Бар	Климатик	Работно време	Членски карти
Матрицата 5	ж.к. "Зона Б-5" бд. 8А	9292031	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Южен Кръст	ж.к. "Изток", ул. „Райко Алексиев“	713761	93	Athlon XP 1800+, 256 DDR RAM, GeForce 4 Ti, 17" LG Flat	1,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 1	ж.к. „Лозенец“, ул. „Крум Попов“ №64	8665521	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
San Marino	ж.к. „Люлин 3“, бул. „Захари Стоянов“ №40	9251355	55	AMD 1800+, 256 RAM, GeForce 4 Ti, 19" Samsung monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 7	ж.к. „Люлин 4“ бд. 417	9252369	111	Pentium 4 2400MHz, 512 RAM, GeForceFX 5200, 19" MAG Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Alien's Club	ж.к. „Оборище“ ул. „Бачо Киро“ №24	9801110	30	Athlon XP 1600MHz, 256 DDR RAM, GeForce 4/FX5200, 19" Samsung monitors	0,90 лв./час нощна - 3,00 лв.			24/7	
Матрицата 2	ж.к. „Оборище“ ул. „Янко Саказов“ №14	9461868	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Inferno	ж.к. „Младост 1“, Търговски комплекс „Роя“ (пазара) ет. 2	9743891	60	Pentium 4 2,4GHz, 512 RAM, Radeon 9600 Pro, 19" Sony monitors	08:00-18:00 - 0,50 лв./час 16:00-18:00 - 1,00 лв./час			24/7	CARD
Матрицата 6	ж.к. "Младост 2" комплекс Деница	9744142	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Next Level	ж.к. „Средец“, ул. „Цар Шишман“ №27 (срещу 7COV)	9812321	50	Athlon XP 1400MHz, 256 RAM, GeForce 2 Pro, 17" LG Flatron	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
TOXX	ж.к. „Средец“, ул. „Ангел Кънчев“ №1 (go Escape)	9808079	75	Athlon XP 1600MHz, 256 DDR RAM, GeForce 2, 17" Samsung	1,00 лв./час нощна - 4,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 3	ж.к. „Триада“ ул. „Неофит Рилски“ №72	9816592	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 4	ж.к. „Триада“ ул. „Бисерница“ №2	9818094	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD

Примеждавате компютърна зала? Искаме хората да научат за нея?

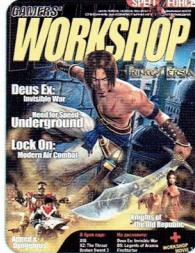
Искаме това да стане евтино!

Ние можем да Ви помогнем!

Просто ни се обадете!

029806829

\* ако искате да Ви излезне скъпо се обадете се на телефон 029807245



## АБОНАМЕНТ 2004

Писнало ти е от неучтиви леки по реповете? Покупките при неблагоприятни атмосферни условия те изнервяват? Аман от „Гей... как му беше името?“ Въпроси? Или просто ти мръзи да направиш три крачки извън своя дом... компютърната зала? В такъв случай, просто се

**АБОНИРАЙ!**

Може да се абонираше чрез:

- \* пощенски запис
- \* с писмо
- \* на място в офиса на редакцията - ул. „Ген. Гурко“ №34 8х. 2 ет. 2

## WARNING! ПСЕВДО-КОНЗОЛА АНЕАД!

Ако се чуите какво е общото между следните неща – „конзола“, „клавиатура“, „безжична мишка“ и „дайт-да-ръчникаме-още-пари-от-балзимът“, отговора се намира в спецификацията на следната псевдо-конзола:

- Размер, приблизителен на този на Xbox
- Custom OS на Windows XP Kernel
- До AMD XP 3200+ CPU на 400MHz FSB
- До 1GB RAM
- Цена \$300-500, но със сигурност не над \$500
- GeForce FX 5700
- nForce 2 Ultra 400 Motherboard
- 80-320GB HDD
- Dolby Digital 5.1 surround
- On-board RF wireless
- 10/100 Ethernet
- безжична клавиатура, мишка и геймпад
- 4 USB порта
- оптичен и коаксиален аудио изход
- HD capable

Това ще трябва да го е обяснило нещата Вече. В противен случай – ето юш детайлът. Трябва да имате интернет. Няма дискове, теглене на кракове, такива неща. За сметка на това има 10 долара месечно само за „абонамент“ към PhantomNet Game Service. Както се сещате, от 300 гъщера на конзолка пари не се правят, все пак всички разно видности на игри – тълни, демота, каквото се сметне, ще гостят през интернет. А те – макар че де факто всяка PC игра може да се подкара на новото животно – търгват да са именно такива за онай разпространение, при това – пригодени за съответната схема. Е, поне преработката е по-лесна, но все пак има такава. И още за игрище – еми с пари са. Ще можете да ги наемате и купувате, но още не е ясна системата, нито цените. Във всеки случай, забравете за краката и такива неща – всичко минава през споменатия Game Service.

## TOTAL ANNIHILATION 2

Gas Powered Games, създателите на Dungeon Siege, са почнали работа по продължение на Total Annihilation – това съобщих дизайнерът Chris Taylor насоку в мешуите. Престоящата игра ще бъде под формата на реалнот времева стратегия. Тя Вече си има разпространител, но това няма да е Microsoft, които разпространява Dungeon Siege. Е, евла ли има тук чак такова значение Кой е, щом ни обещават да го Голям.

## STALKER С НОВО ИМЕ

THQ смени името на играта Stalker, разработана от GSC GameWorld. Това съобщи компанията днес, публикувайки своя финансово отчет. Om Stalker: Oblivion Lost името ще стане Stalker: Shadow of Chernobyl. По този начин чрез името се набляга повече на мястото на действие.

се, така че засега за българския потребител това не е официално. Да не заборим за животописния интернет, който изисква този конзоло-компютър.

И слад като ще убий наядките, го си пръскам за самата конзола. Най-напред, скамата ѝ информация за сметката ще се брои в сърдите, т.е. като решите да ги правите 10пред (това става най-лесно с Връщане на старата машина и купуване на нова или закупуване само на отдалечи части – това също възможно, макар да няма допълнителна светлина по въпроса). Веднага можете да си пръскате от там, докъдето са стигнали. Освен игрите ще поддържа (тези поне на пръво време) месингджъри като ICQ и Yahoo. Друго – ще имате поддръжка на memory card – т.е., ще можете да си качвате директно снимките от гигантния фотоапарат, да си менкате сейдове, филми, музика и прочее. И накрая – пълна поддръжка на патчове (при това абтюматично), редактори, модоби, карти, скринове... Ще можете гори да се включвате в PC сървъри за онай игри.

Конзолата се очаква да се появи на пазара в края на лятото, със сигурност след Е3 :).



## TRAUMA И DICE

Trauma Studios, създателите на популярния безплатен мод за Battlefield 1942 - Desert Combat, подглежда съдка за съвместна работа с разработчиците на BF42, Digital Illusions CE (DICE), по бъдеща игра от серията. Нито един от компаниите не е разкрил върху кое точно заливате ще работят първи от Trauma, но е обявено, че от DICE Вече са анонсирали този продукт, което набежда на мисълта, че вероятно става въпрос за Battlefield Vietnam, въпреки че според някои от слуховете може да съмва въпрос за разработване на Desert Combat 2 или тук за комерциализация на самия Desert Combat.



## ГОВОРИ МИ

\* Какво ще кажеме на скептиците, които твърдят, че StarCraft: Ghost е коние на Splinter Cell? С какво ще се различава Ghost?

Нова ще бъде много разширена, ако някой и каже че прилича на Сам Фишър. StarCraft: Ghost е уникална в много направления. На първо място, действащо на играата се разбива в StarCraft: Вселената. Нова ще се изправи срещу Зерофебите, други Терани и на последно място Протоси. Второ, Нова има Psi способности, които са просто жестоки: Невидимост, Зрение и Скорост. И на трето място тя може да побика цяла армада, която да „разцепи“ бражеските сформирани. Splinter Cell е жестока игра, но не смятам че в нея има У变态 cannon атака.

**Джон Лагервл, Blizzard**

\* Защо си се захваля с „Кинг Конг“?

Това е един филм. Всичко, което е един филм в момента ми се струва привлекателно. „Кинг“ е проект, които започнахме през 1996 година, преди Властелина. Работихме по филма 8 месеца. Universal била притеснена от Mighty Joe Young и Godzilla, които се правиха по същото време, тъй че се отказаха от Кинг Конг. За наша радост, бяхме убедили Властелина на пристрастия с Miramax и имахме възможността да „скочим“ направо на този проект. Но за нас Кинг Конг бил е бил незавършен проект и исках да го направя, защото съм голям фен на търбата част. Това е любимица му филм.

**Питър Джаксън**

\* Какво искаш да се подобри в гейм-индустрията през 2004 година?

Заплатата ми.

**Джоф Ниъл, Running with Scissors**

\* Какво наложи съмнения на името на експанжъна на Келтски крал и кога ще се появи той на Европейския и ресепктивно български пазар?

Промяната на името се налага от особено постите на американския пазар и позиционирането на играта там. Накратко, маркетингови причини. С избора на новото име Enlight потвържда убеждението ни, че ще се справят успешно с реализацията на играта.

Колкото до премиерата - Март 2004 в САЩ ще има публично демо, но все още не е уточнена датата на излизане. В Европа играта ще се появи през първата четвърт от 2004, а в Испания премиерата е в една фаза. Celtic Kings: The Punic Wars може да се похвали с това, че там излъчва по профилни борди LoR: Return of the King. Българска версия на играта засега не се предвижда.

**Габриел Добрев, Наенитонт**

# ТАМАГОЧИ СЕ ЗАВРЪЩА!!!

Безумието, което беше обхванало какви-речи целия свят до около 1998г. ще се завърне на пазара по някое време тази година. Продажбите на новите версии на виртуалните домашни любимици, наречени Тамагочи Плюс, стартират в Япония на 20 март. Новото е, че малките изрочета ще могат да си комуникират едно с друго през инфрачервен порт, което значи, че ще могат да си уреждат виртуални срещи, да си правят подаръци и дори да имат малки Тамагочи бебета (хм, а виртуални сърди??) Ужасът, ужасът.

# XBOX 2 ОТВЪТРЕ

Ето някои от характеристиките на Xbox 2 известен още като Xbox Next:

Главният графичен процесор ще е базиран на технологията на ATI - R500, което ще гарантира, че ще е напълно съвместим с DirectX 9 и 10. RAM-а на новата конзола ще е 256 MB. Колкото до главния процесор на новото изобретение на хората от Редмонд, слуховете са, че ще се ползва не един, а 3(!) трилиони 64-битови PowerPC 976 микропроцесора, разработвани от IBM, които и Apple ползват за своя G5 PowerMac.



## ЗАКРИХА LEGEND

Unreal II: Special Edition май се очертава да бъде последното изобретение на Legend Entertainment. От претежателя на Биррингсъкото студио - Атари - насам се донесе слух, че са случили доста уволнения напоследък: за GameSpot анонимен източник от Брезеки в Atari казал: "Legend е вече затворена като студио, оставен е съсем малко персонал, които да се поизри за довораждането на затварянето и да подкрепят настоящата работа." Този помощен персонал ще остане на работа още цял месец, прέги да му бият шутка. На пачелившите честито, съблазнения за фено-бети.

## STAR WARS НА DVD

Lucasfilm и Twentieth Century Fox обявиха, че на 21-ви септември тази година най-после ще изсадат Star Wars трилогията на DVD. Датата е за САЩ и Канада. Филмите ще бъдат проработани в пакет от четири DVD-ма, които ще включват Star Wars Episode IV: A New Hope, Episode V: The Empire Strikes Back и Episode VI: Return of the Jedi, а четвъртият диск ще бъде с бонус материали и експри, които от Lucasfilm опицват като "най-добри и обширни материали, издавани за Star Wars същата изобщо". И трите епизода са били частично обработени от ТХК и ще бъдат с Dolby Digital 5.1 Surround EX звук. Все още не е ясно каква ще е цената на комплекта, както и дали това въобще ще бъдат оригиналните версии на филмите или преработените Special Edition издания, които щяха посрещнати с госта смесени чувства от феновете.



## HL2 ПО РУСКИ

Братушките българско изкартиха кочината след като (кратка пауза, в която ще можете да си извадите по едно листче и да си запишвате) пуснаха Half-Life 2 "официално" на руски пазар... и то на цена от 3 долара представяли ли си?! Фирмата носи благозвучното име „Фарас“, а бърсията, която компанията преглежда е онази алфа, колкото се пойда в Интернет пространството преди известно време. Интересното е, че братушките не само са запълнили липсите със своя собствени изобретения, като например 3D модели, а и на пук на целия капиталистически свят са локализирали играта на матерен руски език. Назадори тава-рици и передадо съвсемения река Дунавам в сан-тиметра!



# 1TB=5KG=1200\$!

През февруари тази година компанията LaCie ще пусне твърд диск с големина 1TB (реалният му капацитет ще изчисляват около 931GB). Ще поддържа три интерфейса: FireWire 800, FireWire 400, USB 2.0, като ще опира с 7200 оборота/мин. и ще притежава 8MB буфер. Всичко това помества в кутия с размери 173x88x268 mm и тежи 5kg. Идва ред на цената... Внушителната сума от \$1200 пръсно напечатана с мириз на американски блутен гущер, банкноти не би трябвало да умият нуждаещите се от място в джунгла на нулите и единиците :)

## НОВА NINTENDO КОНЗОЛА ПРЕЗ 05/06

Nintendo обявиха, че ще пуснат в продажба конзолата си от следващо поколение в периода 2005-2006 година, като по-пози начин опровергаха публикацията в японски бизнес Всекидневник,гласяща, че планират забавление на работата си по проекта, която добре до спадане на цените на акциите на компанията на борсията пазар. „Останатите компании не се очаква да пуснат следващото си поколение конзоли преди юниата 2005-та или началото на 2006-та година“ - каза говорителят на Nintendo, Yasuhiro Minagawa. „Нашата машина ще бъде готова по същото време, по което ще са готови и техните.“

Миналия месец Nintendo оповестиха че покъсно тази година ще пуснат в продажба нова фужбна гейм-конзола, разработвани в момента под кодовото име „Nintendo DS“, която разполага с два течно-кристални дисплея (LCD), разположени един над друг. Очаква се конзолата да струва доста под 200\$.

## НАГРАДИТЕ ОТИВАТ ПРИ...

Четемте напатък, ако сте ни пуснали писмени, а ако не сте можете да си биете гулзата и да съжалявате защото точно след няколко реда ще обявим имената на печелившите. Но троицата от победители ще получат наградите на 20... отговора на загадките... и така, играта от корицата на третия брой на Gamers' Workshop е StarCraft, а печелившите са:

По една оригинална игра за: Иван Александров от София, Христо Василев от Бургас, Йорданка Велчева от Варна, Георги Тодоров от Плевен, Ивайло Ганев от Варна и Мирослав Ковачевски от София.

Шест фланелчици ще красят кръщните тела на: Христо Иванов от Варна, Петър Стайв от София, Димитър Иванов от Стара Загора, Петър Иванов от Плевен, и Мирослав Пъстраков от София (Шумтард а? -) и Симоне Велчев от Кръджали.

Звънките в редакцията или тък влате да си вземете наградите самички и да черпите по една биричка.

# WORLD OF WARCRAFT

**Автор: Whisper**

**E**гба ли има някои, които да се интересува от компютърни игри и да не чул за т.н. „изтегла“ алфа Версия на игра от най-очакваните игри през тази година - *Worlds of Warcraft*. Дали тия настинка е изтекла от нещо, или просто е рекламен трик на Blizzard, не е много ясно, а и не е много важно. Но важното е, че всеки един от нас може да хвърли един посегът върху играта, за която се днес толкова много шум. Самата алфа можеме да изтеглим от най-различни сайтове от българското интернет пространство. Когато се започнат да я свирят, имах доста съмнения относно съхраняването на 2-играбийтния ZIP файл. За моя раздост се оказа точно това, което очакват - работеща начама Версия на WoW.

Всичносто това, което представлява тази алфа сама по себе си и 8 този вид, възможно да я изтеглим от нета, е едно одразено технологично демо. Това, което реално можете да практибате в играта, е да се разхождате и да разглеждате света, който въз основа е безъмодър. Но това не означава, че няма какво да видите. Както се забелязва с прости око от снимките по Интернет и по списанията, играта излежда доста впечатляващо. Макар и енергична на WoW Вече не излежда толкова жестоко, както преди година, когато виждяхме пръстите картички и филчета, там, където има техноложична липса, е компонирана с художествено майсторство. Светът, макар и безъмодър, излежда абсолютно феноменално. След като се поломах няколко часа из играта, лъбопитството ме засложи и решил да се поразброя за малко информация от „твърда ръка“ относно новият Warcraft. Трябва да отбележа, че аз съм един от онези, които преди 6-7 месеца откриха истинската прелест на MMOPRG - горе-долу от толкова играя Ultima Online на българските сърби. Съвсем в реда на нещата

беше WoW да предизвика жив интерес у мен.

Естествено, това което за търсех и ме вълнуваше, беше информация, която да съпоставя с игралното ми преживяване в Ultima Online. Видите ли, в масовите мултисервери игри винаги има конфликт на интереси между играчите. Просто имам чувството, че повечето разработчици наблюдат именно на този мо-

зателите на игрите.

Та, докато робех из него, съвсем умишлено търсех информация именно по този въпрос. За моя раздост и не малко учуване, установих че и пичовете от Blizzard очевидно са мислили върху „моите“ проблеми.

Оказа се, че целият екип на WoW са ветерани на масовите онлайн ролеви игри и всеки един от тях знае какво

издаде, поради липса на какво да се прави.

Не ме разбираите неправилно, това не означава, че WoW ще обраничава свободата на действието на играчите по какъвто и да било начин. Последното нещо, което един гизайнер на MMOPRG иска, е да постави играчите върху релси. Това, което обаче прибива от Blizzard са измислили, са най-различни системи, насоки и правила, които да канализират усилията на играчите в креативна насока. В основата на всяко това са куестовете.

Хм, може би ще се изхърля, но от това, което практичат от стапиште на хора, имат възможността да поиграят на работеща Версия на WoW, и от цялата информация относно куестовете в играта, Worlds of Warcraft определян е да преминда за най-богатата и същевременно най-разнообразна и „бълчичаща“ куестова система, използвана в ролева игра досега. Помислете малко над следния факт: в началния етап на



мент, осланяйки се на него като на мотивационен фактор и дъвяща сила за играния свят. Концепцията е следната - когато един играч види хубавия меч/пръстен/кризна/щлем на друг играч, той ще с постарае по един или друг начин да се срое със същия великолепен предмет. Това е назовата мотивация. И тук идвава проблемът - „по един или друг начин“ обикновено означава използване на хакове, на забранени помощни програми, на изломи и прочие мизерии. Само за справка - вижте в какво се преобразува Counter Strike - а там мези, които никат не обходимо умение, компенсираха с хакчета. В Ultima Online има същия проблем - има група хора, чиято единствена цел е да развалит играта на другите, като същевременно успяват да трупат билдънти. Реално подгответи тези хора са 8 правото си - щом има наложени ограничения, значи това по-всеги е позволено. А това, че е нормално, долно и инфантинно, вече е Въпрос на възпитание и мисология - нещо, което е изъвън контрола на съ-



гостава раздост и какво разбяла удон-волстството от една такава игра. Резултатът от това е, че цялата концепция на *Worlds of Warcraft* е базирана на това, да се избягват „безсмислен сблъсък на играни интреси“, или иначе казано да се избегнат иконе свръх до минимум спречването между играчите заради никакъв ограничен ресурс (да речем лъвото на розовия дракон) или тък безъценно пречакване на играта на

разработка на играта е било предвидено около 600 куести да намерят място във финалната Версия. Към този момент (разбира алфата) има разработени към 1400, като непрекъснато се добавят нови и по всяка вероятност бройката им юм монента на завършване на играта ще бъде минимум 1700, ако не и повече.

Като оставям възможността (което е място казано впечатляващо) на страница, впечатление прави функци-

ционалността и изкачливото разнообразие на куестовете. Куестовата система е така направена, че да насочва и подтиква играчите към разкриване на цялата прелест на играта. По-голямата част от куестовете са съобразени с нивото на играча, което автоматично елиминира абсурдните ситуацийни, където виещият супер герой отива в перебор по погасен и там лобозено бива замолен да убие плоховете, налицили заминика на местата тиркова.

Когато започвате игралната си сесия в WoW, ще се озовете в т. нар. „newbie“ зона, т.е. мястото, където новобранищите започват. След като понатрапите опит и познанията, че ще бъдат дадени куестове, които ще ѝ изпратят в различни краища на Азерот. Освен че ще открият нови хоризонти и възможности за развитие и възможността със света, тези куестове ще ѝ откъснат от newbie зоната, като по този начин дават побече възход и поле за развитие на новобранищите.

Както се досещате, никой няма да ѝ кара насила да изпълнявате куестовете. Можете просто да си броите по света, да избърбате гадини, да трупайте плячка, да разбивате умения. Но в общ линии най-добратата плячка и най-хубавите награди ще са достъпни само чрез изпълнение на куестове. Така че вие самите ще трябва да прецените как точно ще играете играта. Нека от тези куестове ще приключват на 20-30 минути, други ще отнемат една семинарска реално време. Нека само ѝ дадат пример за един куест, който фигурира в играта. Значи имате герой занаятчия, който е много добър и праѓи великолепни оръжия. Но за нараџи супер-меч, за който мечтаеш от добра време, твой трябва да се сдобие с много рязък меч, а слег това да си пропратиш пътя до тайствената ковачница, напираща се в кратера на затихнал вулкан. Както сами можете да предположите, за да се сдобие с мечала и да си стигне до вулкана, на вашия майстор най-вероятно ще му трябва помощника на някой и друг боец/маг/рейнджър/шаман и т.н., а може би дори и помощника на цяла глинка!

Това беше само един пример за куест, а тяхното разнообразие е достатъчно за изненада. Освен класическиите „иши и донеси едно какво си“, че има още куестове за събиране на предмети (20 човешки черепа или 10 нера на грифон), за убийство на опре-



делено количество съездания (най-различни), за напиране и доставяне на изкачливото редки предмети, за ескорт, за опазване на някоя личност или място, гори ще има куестове, спешно наскочи към изборателност, постайност и прокрасване. Като добавим към това и факта, че някои куестове ще бъдат едночленни, други ща са активи бинарни, а трети трети ще са достъпни веднъж на три месеца, сами можете да видите какви огромни възможности се разкриват пред играчите.

Венага се попълва българският, който според мен най-много възнува хората, играли и играещи на MMORPG: „А как стоят българите с плячката?“ На всеки, който е играл Ultima, да речем, небедите му се е случвало да убие някоя кораба гадина и в този момент да се пойди

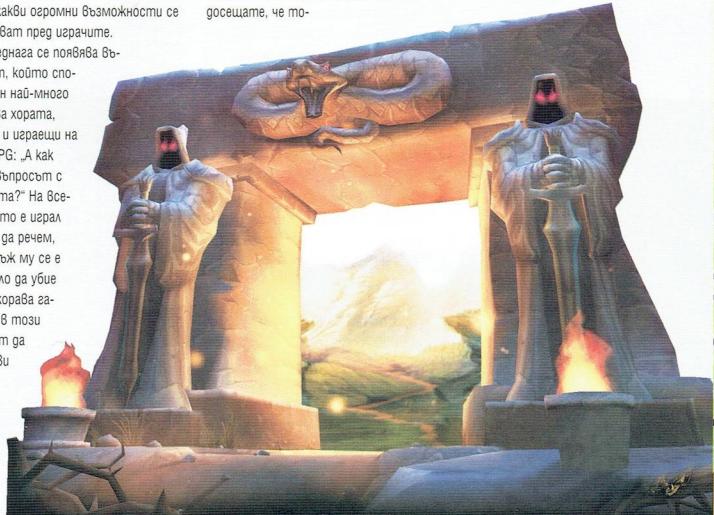
параизут и да му отмъткне плячката изпод носа. Това е нормална практика и госта хора играят само за да обидят на другите. Това нещо създава госта проблеми в игрите, защото до голяма степен обезсмисля труда на играещите. Нормална реакция ще е такъв случај е да си кажеш: „Хех, ми то така супер бе. Ти нищо не прашиш, само обикляш около тия дюто бити и им обираш парите и предметите. Чудно.“ Предполагам се досещате, че то-

ва води до масов паразитизъм и де-генерация на самото игрално преживяване.

Е, пичовете от Blizzard са помислили и върху този Въпрос. Тя значи когато дадена група хора играят заедно, могат да избират от нарочно меню как да се разпределя плячката между тях. Може например да укажеме free-for-all система, където всеки от групата взима това, до когото се покона. Другата опция е т.н. round-robin, когото хората се разделят на плячкосват. И последният вариант е т.н. „master looter“ - един избран член на партито обира всичко, като след това плячката се дели по равно или по братски.

Ком момента на писането на този материал все още няма рабочи свободен сървър на WoW, но няколко интернет общини работят по този Въпрос. В България също се разработва свободен сървър, който най-вероятно ще е достъпен малко след излизането на този брой от печат. Предполагам, че в момента, в който четеши това, ще има няколко готови сървъра, а - живот и здраве - в другия брой ще можем да напишем материал за игралното преживяване на български WoW сървър.

А дотогава цвъркайте алфата и се кефете. Аз за себе си знам какво ще правя.



# PAINKILLER

Автор: Freeman

Ще ти говоря за страха.

За Страха без име.

Свикнали сме да го наричаме атавистичен, но това е само една безлична дума...

**В**иждал ли си изплашен до смърт кон? Представи си го. Животното е също, завързано в горски съмрак. Притъмнява, нощта бавно погълща очертанията на фървата. Приблизително от Вълчия вой, луната показва крълото си лице зад облаци. Бледата ѝ светлина спира възрастите корони на старите фървета. Отгору, далеч от нейния полев, в леквайата тъмнина престои да се разиграе поредната кръвава драма. Вълчият вой се приближава, надушил пликата, звързобие стесняват кръга. Конят започва да се дърпа неистово, да се изправя на задните си крака, да пръхти и обикаля добре в кръг около мястото, към което е привокан. И когато вълчите мусуни изплуват от мрака, в мига преди да се устремят към зърлото му, ако се блъдаш, ще видиш огromните му, бели, изцъклени в безумие и напукани капилари очи. Ще прочешеш в тях исконния ужас в най-чистия му вид. Породен от нещо, отвъд способността да бъде осмислено. Никое трепбопасно не би могло да разбере кръвника - за него той е съществото от друга реалност, незаднай как и защо попаднало

в неговата. Ужасът от нещо, което е абсолютно чуждо и антагонистично на собствената ти природа, от нещо, на което не знаеш как да се промълвосташ, е може да най-бискушата форма на страх.

За такъв именно страх става гума 6 Painkiller. Или поне би бил так-

спътник до самия край на тази, предполагамо феноменална, игра. Гробище.

Готически мрак, стиснал в прегърдата си надгробни плочи и ламентници. Над фисоките стени се вият вълни от жълтенакав дым. Лампите немощно се давят в мъртвата им хватка.

със сетни сили тя се опитва да изблъга от нещо кошмарно. След миг писъците ѝ придобиват агонизиращ оттменък.

Треваща по смъртната алея, обграден от останала в миналото съмрт и синевите на каменните съдбителства за преходността на битието.

Смразяващ кръвта зъбък разъскартива арденлика бъф бените ти. В глухото, гърло ръмжене има нещо животинско, но то е само широк от общото му зъбучене. Съкаш самото отричание на живота се прокрадва в ушите ти. Спреснато се извръща в посоката, от която идва в малката окръжност на лъча на фенерчето ти излува зловеща фигура. Миг по-късно целият участък с надгробни плочи се раздвижва от оживели мъртвъци...

Графика, звуци, скриптури сценни - абсолютно всички инструменти на геймплея са възпроизведени в услуга на едничката цел - съктворяване на толкова плътна, съвръхестествена и демонична атмосфера, че да те накара



във, ако между теб и него не бе замътан крехкият луминфорен слой на монитора. Във време, че ако това отвъдът экрана бе реалност, единственият път, по който би тръгнал разумът ми, би бил - блъсвомто. Отстъпвайки място на лудостта.

Питаш се кое би събудило у съвременния „разумен чобек“ древния страх? Той е имплементиран в генически ни, уважаеми - спен и чакаш. Ожийвял е в неукрепената ти демска психика, късно нощем; избувал е в кошмарите ти; промъквал се с

приказките за торбованоши и баби яги. Невбръднатият страх от съвръхестественото, от чудовища, толкова неприсъщи на този свят, че са способни да възпламенят най-дълбоко Въкоренения ти животински страх:

## СТРАХЪТ НА МАЙМУНАТА ОТ ХИЩНИКА

Още с открилащата сцена на първото си ниво Painkiller те подзови и ще въвлече в сюреалистичния ужас, който се въвежда предполагаем



Луна. Огромна. Кръгла. Зла. Като надбесено в перфектно очакване на нечия съмрт око.

Зъбът на стъпките ти нахлува в зловещата алозия за тишина, впита се в лалечни кучешки вой и останалият отвъдчески, странини зъби. Никъде далеч, далеч, на пресекулики пиши млада жена. Гласът ѝ, дотигаща након и загърън, рисува в съзнанието ти картини на насилие, извратена кръвожадност и похот,

да играеш със свирто сърце и треперещи ръце. На пръв поглед дреболии, като тежките удари на сърцето ти, отекващи срещу възцизиата се след поредното клане тишина; периодичните примърдвания на фенерчето, каращи те да прътвеш при мисълта, че всеки момент можеш да останеш без окръжителната съветчица, сам в мрака, уязвим за внезапните атаки на наизгаснали се наоколо трупове; едва долголивата, въклюваша се музика, величествена катедрална муз-



ка; пронизителният писък на умиращите Вещици и начинът, по който при смъртта им телата им се прескват в ято гарвани.

Не, казвам ти, това, което Ви-  
дях в прите нива от алфата на Pain-  
killer, ме остави без дъх, а и без гу-  
ми, както забелязвах, минавайки с  
поглед през написаното до момента.

В случай, че си останал с по-грешни впечатления на базата на прочетеното, бързам да поясня: не, Painkiller не е хорът - от онзи бащин, издумът до пръсване с наименование са направени, б-внчанбен-нешо-многоло-ши-са-случи игри. От това, което успях да видя, той си е чисто-кръвен, 100%-об екикс и фактът, че в геймплея са вълнкнати типичните за хорърите показват, с нищо не променя храндата му ориентация. За разлика от Doom 3, която - бъдо съдейки по алфара - ударището е паднало побеже върху класустрофобичната атмосфера, играта на свещениките и сенките, на хитро скриптирана ситуация, спрягашата възелност и срабнително неголям брой проруци за убийсан, впечатляващи чудовища, тук наблюдаваме едно за-бръсдане, което корените. Значителен брой противници, напрежение и динамика, с кратки прекъсвания, съпътстват всяка крака.

Най-показателен за качеството, което трябва да очакваш от играта е фактът, че разработчиците са фантастични фенове на Quake. В играта могат да се забележат поборени елементи и от триите Куебка. При мерно упредяван вариант на „въйтнамският скок“ от втория, светкачивачна смяна на оръжиета (разбирач израза „светкачивча“ буквално!) по подобие на търбия, разни решения в левия дизайна, които трамплините от троетия и т.н.

Моите очаквания, специално за мултислайдъра, е той да се преобразува в новата екшън мания, когато игра-



та излезе. Храна за наяджите му дават и орфекции. Пицобет от People Can Fly са животно доказателство за това, че точно когато си мислиш, че нищо по-важно не може да те изненада в дадена област, отнякът ще се пойдва таман, способен на всичко да те пропърда. Първото оръжие, например - то представлява бързячка с гъск с орпетна, нищо особено на пръв поглед. В алтернативен режим обаче бързякът му изстрелява напр., нанасящи колосана, като при тръба оръжия, шеца. Можеш в много бързо последователност да го изстреляш и прибираш, която, в ръцете на обигран играч, го превръща в стражохито оръжие. Ако го оставиш да се забие накоде, между него и останалата в ръцете ти част се промъква енергичен лъч, покичящ бъсеки, имал неблагороднозумието да пресече. По този начин, бъсеките се и сърдечки на мушка Бърха, можеш буквально да живееш вразите. Аларемът, изстрелящ по-дострани колобе, който в алтернативен режим запраща поздравите ти към Звездопада във вид на нещо като егранами, е групата ми фаворит пред съдествията отъждайни решения.



Както може би проличава, съмбрите анимации са фантастични. Наков енжинът позволява на тематата да се превърнат в какви ли не пози и съично облагодетелства реалистичността на умралено. Изключително зрелично в присъствието на моментите, когато се изрибват разни бурета с барут, когато падат парчетата от горните етажи, бутат съмбъри и пр. Всичко ми се случува да видя как колкото ми се отбива от траекторията си, срещайки ѝ във въздуха падаща греда, например. Същата прелест на Наков обаче можеше да запознаеш, когато Вълколовичи „булемпий“-а. Изправзаш от упор пушката в задната, в кървава експозиция ми се преска на късче, всеки от които попита в съответната посока, а ти, използвайки факта, че си „бъдното време“ с харесваш някое по етичко парче и проследяваш отблизо промтежния му полет и пурпурите му ъвъзуха, докато накрая тупне на земята и, согласно сцената ѝ върху си на падне, отскочи и проръчиш каба да се изломи.

Разбира се, това време малки или големи къс-  
вачи валият на всичките около теб. О, да, и още как - правилно си схванал -  
Painkiller е агаку кървава игра. Тийн-  
нейтинг ли чух? Бе, га го гуха тийн-  
нейтинга ём!

И още по-големият кеф узе отпам, че скиновете са размазащо добри. Не е без значение дали разпишиш на юкло прещашки, спичкани на топките, ялови пиксела или на юкок перфектен, детайлни изрод, към който можеш дури да прикачиш емоция. Ен лично, всички гащёв ме караха и несътвото да ги мразя. Но еманацията на на-бърдите ми непривъзъ от него да макаш замъбиленки наедосъ



# FAR CRY

Автор: Freeman

**A**ко приемем, че денят си личи по утром, както и степента на удоволствието при посещение в публичен дом - от цената, която ще ти поискат, то по бързо личи, че Far Cry ще е безапелационен хит!

500 мегабайтовото демо, което имах безмрежното употребление да изпра и кое то предизвика факта, че съфирка само един ниво - колкото да разшибеш малко хоризонта около въпросите на отношението на играта - не си позадихме да пуснем на дисковете (а също и заради наистина грандиозната цена за привилегията да го играеш оптимално - 2 GHz, 512 RAM, GeForce 4), ме кара доста скептично да заявя: „Това е игра, която чакам с най-голямо нетрепение“. Казано събъсъм простичко: „Това Е Играят!“.

И за подобна нещо по-устойчиво под громътъмичния ти звън, предизвикан от системните изисквания, ето то няколко острова. Изляй стихията на яростта си върху тях. Ако можеш! Съмнявам се да



има

ярост, способна да надмогне подобие на красота, но човек никога не знае.

Демото ще те пренесе на борда на надуваема моторна лодка, близо до малък архипелаг от ръдски островчета с гладки, сълънчеви плажчета и съща тропическа разителност. Още тук, преди да слезеш на брега, за да унищожиш палестински комплекс на врага, осъзнаваш, че за това, което изярва на монитора ти има само една дума - прелест! Виждал съм много тъпости игри, една дълг от тях бих могъл да нарека стини, но никога не се и доближавах до Far Cry. Тук цветовете просто искурат - каскада от нюанси на зелено и изризи в накаца на жълтеникаво-сивите скланяни сърбобез на хълмчета, опрели поли

В „белите“ пясъчни ивици; пухкави облачета патрулират в сияния небосвод, оглеждат се в най-зарубно синьото водно огледало, което изобщо си виждал в игра...

Но я по-добре да отнемем тая розобеща поетичност и да си ѝ ворим в прах текст. Тук Богата е МОКРА, копеле, разбираш ли. Поклащайки се от вятъра, требувате място за забележката. В шабаната джунгла, под гъстия покров на листата, сред десетките различни растителни видове, сякаш можеш да усетиш прохлада. Детайлността на текстурите, изумителната педантичност в пресъздаване на гръбни подробности като изаничиите ръбчета

на някои от растенията, небижданата досега реалистичност на склоновете, малките прашни бъхушки, които отпокусите на автоматата чертят по каменните стени - тези, както и стоманените други нещички ще те накарат да обожаваш всяка минута, прекарана в това демо, защото е наистина с цяля и красота.

Като изключим скока, които е малко „безтължен“, физиката е брутална. Откликът на оръжието и разсейката при стрелба най-макаро изглежда абстрактично, взривяването на варените, изместяването на предметите при удар - също.

Играта е динамична. Гъстотата на разставяните от нивото врагове - съвсем задоволителна. Тук няма тумби от неприятели, но това, което изключително ме влече члените в тяхната - ще го нарека „глоба-

лен“ - тактически патайндинг. Държа да отбележа огромните размери на нивото. Въпреки това противниците доста добре го покриват. Много са побълхи, при престрела се пръсват и се стараят да ти атакуват от различни посоки. Ако стане памаклама, всички, които са в радиус от стръбвства места, се юркат към мястото на шумомебията, избраийки при това различни маршрути. Въщото време ме струва победението им един прегъл. Случише се понякога време да се върти около мен без да ми забележи. Отстрани изглежда откровено малоумно. Истината е, че когато си кълна в храсталака от спрайтите (спрайтите, ама каквите!) играта те счита за добре скрит, но имаше един-два случаја когато бях съвсем видим. Впрочем, степента на прикритост винаги върху поражението - това важи както за теб,





Това, което най-много ми хареса е, че абсолютният рецелти за лесно преодоляване на дадена ситуация няма. Ако след няколко неуспешни опита си стигнеш до заключението, че няма да е зле да се прикриеш зад една стена и там да прикашаш във мамата скапаячи, когато за кой ли път ти избутам 8 граб, тъкмо в момента, в който добуб-

ваш последния от тези отпред и успев да се разправиш тръбо с мях, след секунди ще установиш, че ония отпред не е ни яснат тия езрани на коляните си само за украсение. Налага се постоянно движение и смяна на тактиката. Нюанси е така направено, че винаги има повече от два-три маршрута до дадена позиция и по всеки от тях може да се зараде Враг, който преди път, когато си играл, избрали екипа си та макарика, в дъщър на някой от останалите. Налага се бързо да си движеш да използваш бързо пре-

така и за враговете ти. Другото, което ме покори на няколко пъти бе, че изразваш почти чакът пълните в някого, от какви-реши от непосредствен близост, преди да успееш да го убий, докато в други случаи от далечно разстояние биха достатъчни 1-2 изстрела. Може би възможно точността на попаденията силно влияние оказва или обектът се движи, това би могло в някаква степен да обясни нещата.

Силно афишираният самоучаваш се ИИ от така и не успя да го реагирирам с абсолютна сигурност, тъй като един ниво не е достатъчно, за да се осъзная възможността му, но съм склонен да призная, че наистина големите нюанси на адаптиране към тактиката ми, при което враговете изменят мяжната. Нюанси казах! Определено се забелязва и промяна в начина на побеждане на противниците на различните трудности, на какъвска са госта атакувати, интензивното агресивни и подчертано точни. И още нещо - преграждам нивото няколко пъти, но така и не се случи да мина през него по един и същ начин.

димство, което ти предоставя играта. Трябва да ти кажа, че тук преоткриват заселявашите гранати. По принцип не съм от играчите, които ги използват, освен в изключителни случаи, затова и никам изработен инстинкт да се използва от тях, но след като се преоборих с гордостта си, направо „се рогах“. Случайно открих и опитах да хвърля камък към място, което съм

взел предварително на мушка - дейност безотказно.

Като обобщение бих казал, че ако не беше необяснимата им способност на моментни, противниците щаха да са наистина азки неприятни копелеца.

Играта дава възможност да се ползва и наличната техника - бойни моторици, военно бъги, Оръжията, които видях са вероятно един от



най-реалистично пресъздаването към дневна дата. И като огнен хардкористки, и като визуализация.

Ще спестя по-нататъшните подробности. Да се видят картина на заключенията за геймплея от едно ниво в кощунствено в наши бранци. Но все пак, на базата на видяното, няма как да не споделя надеждите и пречувствията си:

Очаквам най-добрият 3D Shooter 8 последните 2-3 години да се появят съвсем скоро. Интересно - Far Cry ли ще бъде, или Painkiller?

# HITMAN 3: CONTRACTS

Автор: Snake

**C** мятам, че дъртвият пер-  
верзник Зигмунд Фройд  
може да изпадне в остро  
пристъп на възхнодение само като  
хърчи едн егзистенция по след на  
фамозния наемен убиец 47. С тази  
племешва тикба и избръснено големия  
снайдер, цялостния сбор от фалшиви  
внушения още на ниво артпърк  
предполага за гизандери с доста се-  
риозни сексуални проблеми. Което  
обяснява и шалостната омраза към  
обществото, прокращава се в игра-  
та, и желането за изтребяването на  
всички щастливи, пътенни и полу-  
активни хора, изправили се на път  
към глаъдния герой. От Io Interactive  
очевидно все още не ги е сърдюло сексуално и психозите им гори са се за-  
държали, защото в третата по-  
редна част от Hitman: Contracts 47  
май е зарязал гори прибъднатата бла-  
годорност на килърското си дело за  
разни сръбнически блази каузи и е  
започнал да си трепе наред. За пари.  
Много пари (което тук почти със си-  
гурност има директна връзка с доб-  
рата стара пламена любов, остава-  
ща последната  
възможна на-  
дежда за аб-  
торите на по-  
редните).

Или по-  
не по-

добни изводи може да си направи чо-  
век след сблъска с очарователния  
малък трейлър, проследяваш без-  
спространствената анхихилиация на благ на  
виг чичко с тежки астматични про-  
блеми. Om Io Interactive с гордост заявяват, че Hitman: Contracts ще бъде  
най-мрачната игра от поредицата.  
Което тук, за сожаление, е едни-

като и доста по-平淡но увеличава-  
не на сложността в хода на мисии-  
те, за да може геймплейт да бъде  
приятен и увлъчещ, а не изнервяващо  
затормозяваш. Om Io Interactive об-  
ещават да гагат на играчите дори  
они по-голяма свобода в подхода към  
дадена мисия и да прилагат нови ни-  
ви на игралния реализъм благодаре-  
ние на страхоподобните подобрения в



шност смятат това, което са по-  
стигнали във FF 2 защо като апо-  
тиоз на изкуствения интелект и са  
особено горди с работата си. Надя-  
ват се да не се гордят по подобен  
начин и с Contracts.

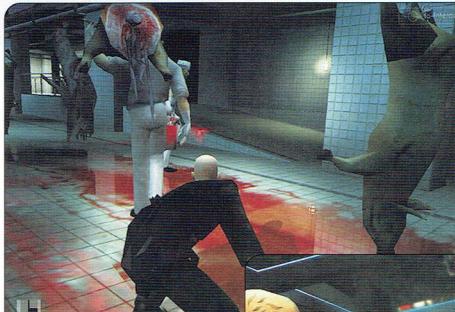
Арсеналът също ще бъде уве-  
личен с неясни попълнения и отново ще  
включва класически огнестрелни  
пушки, наред с никоу по-безумни  
средства за гарване на съмрт. Ав-  
торите обещават този път да се  
постарят и да включат и никоу ек-  
шън ориентирани мисии, наред с класическа стелт. А лично нещо не си  
представям как 47 размахва узита в  
макс пейнът стил, но тук може и да

се получи добре, знам ли.

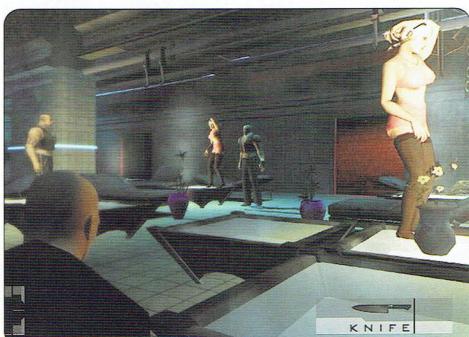
Още повече, че от  
Io Interactive демонстрира-  
т забележително вни-  
мание относно критику-  
тите на геймърската об-  
щност и във втората  
игра на Hitman поредицата  
бяха успели да попра-  
ят почти всички недо-  
разумения от иноватив-  
ния, но затормозяващ  
оригинал. Ако прогължа-

ват да побояват по подобен начин  
сагата си за гизантания наемен  
убиец, като и то Contracts може да  
се окаже близък до съвършенството  
продукт.

Ще видим съвсем скоро.



А-то. За първото съм склонен да им  
вярвам, най-малкото заради очарова-  
телно нелинейните Silent Assassin, за  
Второто - но особено - заради Free-  
dom Fighters. Особено след шокиращо  
то разкритие, че датчаните вът-



третата не са извънстви, но сценари-  
стите дават обичайното обещание  
за плътна и интересна история с  
много неочаквани обрати и епичен  
прикус (?). Очаква се и задълбава-  
не в психиката на глаъдния герой,  
под маската му на хладен и методичен  
убиец и доста по-серийен подход  
в изграждането на образа му, което  
вече звучи интересно.

На живо геймлейт също се оча-  
вкат иновации от най-различен ха-  
рактер, които за съжаление отново  
са само загадки. Като за начало  
ще станем свидетели на сериозни  
промени в системата за контрол,

# SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

**Автор:** Penthesilea

**M**алко са хората, които са останали разочарованi от първия Splinter Cell. Всъщност не познавам никоегин (това, колекже, защото вероятно не познавате ни едни, кето да ги игра). Иерата ни предложи увлекателен геймплей, бъфбока история, завладяващи персонажи, впечатляваща графика и много неща, които я отприлика.

му. Управлението ще се запази неподкотоно, с тази подробност, че ще внесат и някои малки усъвършенствания, напр. вече ще можете да прехвърлят тежестта само върху единия крак при изпълнение на split jump. Добавени са нови гвижения, като бързото плавно "SWAT" гвижение, позволяващо скороностно омитване от открыти и осветяване пространствата и бързанки с царството на сенките. А те сенките – както вечно препотъват се

що така улеснява и промтивнищите в локализирането на местоположението ви. Враговете ще поддържат различни степени на битменост, като че се отразяват и на побежденето им. Врагове в първата степен на битменост, обикновено разпръсватени от някоя Ваша грешка, ще бъдат по- внимателни и ще са съз

емническите. Особен това наемнищите ще видят нещата от първо лице. Системата ще балансира на страните не иззележда много проста, да видим как ще работи. Макар и мултимашини щати са в 4, което е обяснявамо със стремеж да се запази на превънчението в играта и духа на Splinter Cell experience. По същата причина нивата са по-макли – да не би случайно шипони и наемници да не се изпазобравят. Както сам може да влезе на заложници, така и в мултимашините ще могат да се разбъркат наемнищите и да ги покъват за живи щипове, или пък ги стрелят са погаснати с мяк. Макар да е отредено реджим на игра, като историята мултимашинът се бие със Pandora Tomorrow, предлагащи допълнително инфо за събитията.

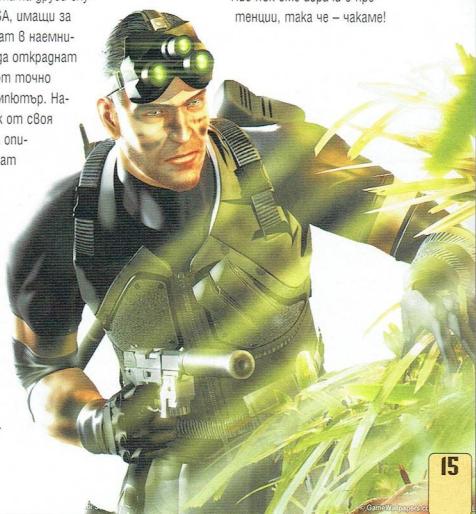


Splinter Cell: Pandora Tomorrow има пред себе си предизвикателството не само да бъде достоен синът си, къмъл, но и да преодоли на геймърите онлайн мундштепър. На принципа „кошато нещо е добро не го променяй“ концепцията си е същата - ставаш къмъл от трето лице, заблъдяваща история, която този път акцентира върху еланния герой Sam Fisher – върху инновации и извърш

сещате – отново ще играят значителна роля в шипонските ѝ приказници, гори обещанията са никак мисии да се решават основно на принципа на промъкването. Особен ёвчки стари и нови джарди, в инвентара ѝ са намерили място и някои новоиздадени върху оръжиета. Така например, любимото FN7 пищобче вече има лазерен мерник, който, освен че граби промъкването по лесно, съ

За графиката не може да се каже много, знае се, че енджинът ще е осъвременен вариант на стария. Ще се наблюдава значително на осветлението, на визуалната система, интерактивността – ненца, просто задължителни за един стелът екшън, особено такъв с преметници.

Ние пък сме играчи с претенции, така че – чакаме!



# THE SIMS 2

**Автор: Damond**

**П**ървата крачка е най-  
трудна. Особено за чо-  
век, при който мързела е възникната  
в култ като израз на абсолютно ге-  
нилната му в своята основа съ-  
щност. Голяма зрешка била бъл-  
дението, че заслугата за временно-  
то му преодоляване и в края на краи-  
щата за появата на следващите две  
стражници принадлежи на излагателя.  
В легендата съвестта Всички



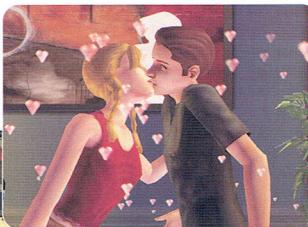
се дължи на четиридневен тормоз от страна на колегата Снейк, на когото експлоатацията на поредния невинен и отружен автор носи някакво непонятно за мен перверзно угодство.

Стана ли ти съвестно, а?  
Стана ми, да. Откъде го намисли  
тази бъдещество. Всъщностът.  
Какъв казаш? Каква съвест намеси-  
сваш сега? Аз съм връзан, както зна-  
еш. И всъщностът защо ме занимаваш  
с глупости вместо да напишеш на  
хората едн стигнат и литературно-  
изпържан убод, а?

Да, много несправедливост има на този свят. Някои работят, други вдъхновено мерят с крачки стаята, увлечени от звука на собствения си глас. И поразлашат леда в чашата с чинки. Но нека простижим.

Много въпроси на този свят  
остават без своя отговор. Повече-  
то са свързани със самия човек, не-  
говите предпочтения и вечния  
стремеж към удоволствия. Нека да  
прибавим още един, макар и малко  
по-прозаичен: на какво външност се  
държи успехът на салунката Сумис?   
Срещу беззреждателните похвали място  
намира и изразът „Изкуство, ими-

тиращо Живота". Всъщност какво по-хубаво от това наистина да можеш да контролираш нещият живот, след като е толкова трудно да го направиш със собственния си. Донахъде може да ощущаваш и отко-



стъпки на клатушкашото се пухкало  
вързопче, училището, първата целувка,  
щастливите сълзи, когато откро-

Не. Но съм сигурна, че ще ме ос-  
ведомите, колега.

Тези са събеседи. Както и га в. Значи искаш да кажеш, че малкото дигитално изберваче че носи черти и характеристи на големите дигитални избериши, които са създавани в началото? Къде ще му излезе краят? Малкото пророка га до спечелизирам, че иначе ще му задръсти харда. Я какви откъсъ проръча цялата тази перверзия по принцип?

чето може да съвръхвърли „Да“ на половинката, кариерата и мрачния край. Следващото поколение, което ще запази и донесе безсмъртие на своите родители, понесло в гените си очиези черти, които превръщат нашето създание в единствено и уникално. Еднакво и същевременно безкрайно различно. Колъгъвъртът на живота

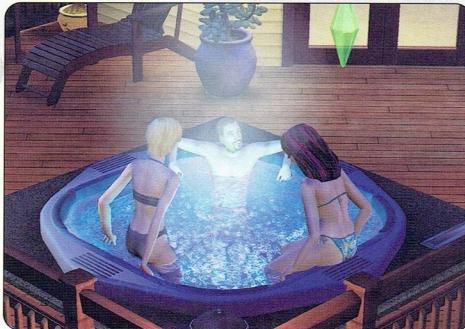
Колежке, удръж малко ентузиазма. Нали си учила биология? Е, знаеш ли коя алея са доминантни в генотипа на изцадчето?

десантные, кс



творите симче по Ваш образ и погоди?

Всъщност не. Я какви за размножаването. Ще имам ли възможност



да видя добре разработана тази пуста скелетна анимация?

В смисъл?

За купуваща говоря, които са, секс, съвкупление, сношението... казахо на нашенски - ебане.

Oho!

В играта.

Нямам информация по въпроса.

Виж сега, въжно ми е. Помни, че в предишната част можеше да чукаш единствено съществото от противоположния пол, при това след

дълъг и изнурителна сваляка. Сега искаш да достигнем по чисто нови нива на битови реализъм. Искам да мога да чукам дечка, ако поискам симса му да е ледофил, домашни животни, съседи, саксията с музикалото в ъгъла, дъръвът го зел, искаш свободата да направя всичко изобразено, което не можа да си позволи в реалния живот. Искам да го сложа на кухненската печка „Рахобец“. Каквото ми е този житейски симулатор без доистинчно богати възможности да избие братра на „Макки Саунд“? Прочее, докато сме на темата, Кристиниче, че какво ще правиш добече-

и? Аз се нареджам след „Рахобец“-а? Иначе не бери грижа за сексуалната активност в The Sims 2.

Аз смятам да ги анимирам на място. Много ми е интересно как точно ще ти остане време да се дипресираш, когато се намираш засидан в мясна стая, в компанията на гейет Верижно Взривявящи се газови печки. Шо, че други ищат ли имаш за бъдещето на онеправдите издрожета?

Разбира се. Като филмографичен фен на SimCity, ще го използвам за оформяне на терена и квартали, след това ще им построя спретнати къшки с босички глупачарства в близост. Пасторална идия - птички пеят, накацали по клините на шумомиящите фървчета, прекрасно небе, преливащо с цветовете на градата. Понякога безодните уши бръмчат стотици коли и автобуси, улавящи пулса на забързания град. А когато завали тъжд и тъмни облаци закрят сънцето, ще си влизам кротко в романето при затворените ми и потиснати човечета в опит да открия

изстъркуваната една по една, а победените на симчето се отразяват и върху външния му вид - мързелът е вече достоплен чичо с бирено коремче, заседнал с бутник в 8 рока в задния си гъбор. Старателно отглеждането е як, с отъпнати фланелката мускули, гъбе десет в колеж и надежди за повишение в длъжност изпълнителен директор през близките 6 месеца.

Редактът? Извинете, бихте ли ми обърнали малко внимание. Съвршавам.

Вече? Крайно време беше, то бива грижа за колектива, ама хванах мазоли на езика поради таб.

На езика ли? От много приказки, сигурно.

На езика, ами. О, ти със статията ли събраши. Нама лишо, де. Тя и трубовата активност ми е външа, че там сроковете ме притискат по-вече.

Да разчитам ли, че ще продължим приятната си и изключително ползотворна съвместна работа?



като би ги зарадвало. Трябва да се грижиш за тях от малки, да ги накараш да учят и си намерят своята работа, а не да ги зарежеш да киснат или да ги вългото, правейки кратки преходи до хладилника. Във втория случай има и вероятност и да се охранят сериозно. Годините се

писането ли визират или да не стават?

Идам... И писането. Преди, след и около излизането на The Sims 2. Ама не ставай, де. Аз и шотовете имам да свалям.

[To be continued. Soon. With review.]





# SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR 2

Автор: BROkEn\_sAd-alr

**O**тношо Втората Световна война. Не, казахът ѝ, писна ми на неуморни!

Ама сериозно – то не бяха филми, комикуси, книги, игри, книгуци... Чуди се, чиято пичкове детето продължават да бъдят в гора болка в пресните синца ни, преексплоатирана, изстискана и разбрзаната като магистрала на проститутката тематика – как не си скръбят гъзвите вече бе?

Добра, нека не се уличаме излишно, някоако дълбоки бешинания и 5-6 асанци и моза вече спокойно да прорважа.

За какво става дума? Ами укранищите от Best Way (мърдъре оригинално, о, га!) са решили да ни бърнат отново в 40-те години на ХХ век – в калите бойни полета, след ехомата на сраженията и писъците на умиращите (прозъв...). Иначе фактът, че Codemasters ще са разпространители, прилече вниманието ми, докато се ровех за инфо около заглавието и, поне за мен, това е една обнадеждаваща новина.

Казано съсъс съвсем накратко, S:HWW2 ще бъде такическа триизмерна стратегия в реално време, с елементи и прищукс на 3D екшън и, според думите на Codemasters, „заряда и атмосферата на холивудски блокбъстър“.

Нека започна с това, че 3D енджина, който се пише специално за играта, не само няма да отстъпва примерно на този в Hidden and Dangerous 2, ами и ще бъде надобрият енджин за триизмерна стратегия изобщо. Това не си личи търбите на скрийншотовете, но до излизането на играта все още има време.

Апроло, засеза по този

въпрос от щаба на разпространителя се процежда единствено рехава мъглаща, оформила някакви по-сериозни контури единствено около фразата „оцъкалайте никога през 2004-та“. Да се надяваме, че заговорът не покаже желание да побъче конкретността се крие не опит за шикаркавене, а желането играата да се поизбъчи, чак когато екипът си е събрали добре работата.

Та, въпросният енжин не само ще ни предостави възможността да рушим юсико из нивата (използо или частично), но и позволява детайлност на обектите, така че 8 solo модът можем да събъдим с един изстrel каката на противника, а със следващия да му отнесем мъзъка с едно акуратно хедшотче. Ох, каф! Дано сама да има поизбъчи кръб. Луд съм по кръбта просто. Значи, най пощурявам, като чуя да ми говорят за Т-рейтинг и проче подобни лай-

начин, по който сме съвкупали в стратегията в реално време; а в третия – „Рамбо мод“ – когато поемате контрола над отделен пехотинец и със смразяващи вражеската кръб кръсък „Сикиржаааааам, баш башибум!“ СМИЛАТЕ лошището самосцикането! Той, екипът, и без това няма да е особено голям – едбори се за то бъба-тири, до четириима персонажа за мисия. 25-те мисии обещават разнообразие и доста сериозна труданост, като че изискват толкова ви набор от умения – както на прокрадващ се „по тариши“, както му възник „из нашия край, нинджи“; така и на ищински „уан-мен-арми“ Терминатор. С други думи: срещашки се Thief и DOOM, казали си „Здрасти“ и решили да преселат в някаква стратегия в реално време. Да бяха влезли поне и съседката отгоре... не, не – имам

предвид отгоре, на горния етаж, която – кръвата ѝ с краба – седнала да ми беснее като турчин на башници ми огнища, затуй че сън си бил на-дук Deftones в пеп сунтрита, паф-каий шапка на джами. Една ми отношението! Дневно време старишите не са каквито биха преди, сеех, времена...

Ако прибяга да си говорим за играта обаче, дължен сум да споменам, че докато контролираните от екипа, останалите няма да седят и да кратат като лицца, в случай, че го вътласа враг, а доста агребатно ща реагират и защищат, оставяйки ги на си израм на Погодния мохикан, колкото няма душа съка.

В тези 25 мисии ще можете да се преъвърнете в руснак, англичанин, американец или немец, изпълнявайки съответните с задачи в реалистични локации, където са били водени боеве пред Втората световна война. Обикновено врагът ще ви преъвърхаджи както числено, така и по показател Екипировка, поне докато не си попълните башата, като вземете „назад“ разни дребни неща от трупите на фразите. Не бързат да имат нещо против. На помощ имат напоръване на мародаритки с кръбта на противника ще ще подигат и 105-те реалистични мобилизирани превозни средства – от мотори с кошове, през разни джипове, ма до танкове и даже самолети. И всяка бричка, разправят украинците,



на. Някой ако иска да ми говори, да дойде да ми поизбори на микропона. Аб смукачи, т'ва е живота бе. Аз като се порека при бръснене кръб, а къде оставя, като ми разпиляят червата наоколо. Над 6 чири кръб има в човешкото мяло, с толкоз можеш да бъгасиш Народното Събрание!

Ама ето, че пак се отклоних...

Другоето интересно нещо за S:HWW2 е фактът, че играата ще има, така да се каже, голям редикъм. Ше нарека „стратегически“ – когато комануваме босички от екипа по





Абонирай се  
**СЕГА**

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

**Всеки абониран се печели**  
*Orbinet* карта на  
стойност 5 лв. от



свързва хората с идеи

#### Едногодишен абонамент (12 броя)

- спестявате 10% от коричната цена на списанието  
Тарифа за България: 59,88 лв. - 53,89 лв.  
Тарифа за Европа: 105,48 лв. - 99,49 лв.  
Тарифа за останалата част: 122,28 лв. - 116,29 лв.

#### Шестмесечен абонамент (6 броя)

- спестявате 5% от коричната 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 коричната 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 брой, на адрес: София 1442, ул. „Фритьоф Нансен“ № 1, сп. HiComm. \* По банков път: банковска сметка: 104 724 2223, банков код: 920 794 23, БЛБ, 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



НЕЗАБРАВИМО ФИЛМОВО ПРИКЛЮЧЕНИЕ

ще бъде точно копие на реалния си еквивалент от войната, като гори ще се фокус според възможностите, които реално е имало тогава.

В играта няма да има специализация на отделните бойци, поест всеки ще може всичко. Това не ни въвежда особено доверие, но разработчиците казват, че иначе не пречи сами да си съспециализирате, като ги въвеждат с някое от 25-те реал-



но съществували и съществуващи оръдия – ноктеш, пушки, сналиери, картечници, даже момотобки (аз лично искам да се въоръжка с две шишета „Дай-Киро“ и бернага отебабам мисията). И всъко пушко ще си има специфични амунции, каквито е имало наистина, което на мен ми харесва като игра. За Дай-Киро то ва ще са най-вероятно резинчета ли-мон, или шапки саката.

Ще има и нощи мисии, които ще поставят удрянето върху стелата, като гори се споменава и една мисия, която трябва да се проникне в някакво имеение във Франция по време на гърмотевична бура. Там ще трябва да използваме тъмнота на гърмотевичните, за да затъмним стъпките си, притичвайки букалано на метри от пазачите. Не знам за Вас, но на мен ми звучи като

# SILENT HILL 4: THE ROOM

Автор: Snake

**A**з заслужих признанието на критика и фенове, че си създал една от най-страничните гейм поредици в историята на геймтайните забавления само по себе си е твърде похвално. Да го оправиш непокътнат и непоклатимо пет години и три проучения по-късно вече е нещо, което граничи с гениалността. Или със сошални опасната изврътност. Всичко зависи от това на какъв начин ще приемате хоръра.

Във всеки случай никой от Gamers' Workshop не се съмнява, че Silent Hill 4: The Room ще бъде наистина ужасяваща игра. И трубо не събрем смелост да я изразим на тъмно.

Водени от принципа, че всяка игра с член номер 6 от поредицата е съмнителен улохасия и има само никакви допирни точки с историята започната в тръбата и продължена в третата игра, The Room симпатизираме на Konami ни запознават с тъж на име Хенри Таунсънг. Който по необясними причини се оказва пленник на собствения си апартамент. Нерадко здрави бераси заставят всичките му потенциални изходи. След седмица депресиращо пленничество на ръба на лудостата нашият човек открива тайният отвор в стената на баяната си и след кратко колебание решава, че всяка зловещо-съръхствена алтернатива е по-добре.

ша от гладната смърт и преминава през него. Което, и сам можеш да се досетиш, не го боди по нищо хубаво.

„От стаята ти, собственото ти къиче лично пространство, се очаква да бъде сигурно убежище“ коментира съз зле прикрито хищно задъвлечество прощущното на играта Акура Йамаока. „Само дено The Room е всичко друго, само не е сигурна. Всъщност основната идея на Silent Hill 4 е именно страхът от затворено пространство.“

Новостите в играта започват с перспективата на камерата. За първи път в поредицата ще имаш възможност да погледнеш на ситуацията отърво лице. Известно е, когато си в апартамент, да изследваш съвета през очите на героя си ще имаш по-полното клаустрофично спържийбане. Външните попувания към тайнствените места, до които ще те отведе отворът в баяната, ще изместят перспективата в типичния за SH търъв търъв. Йамаока търси, че разделянето между здравните точки отърво и трето лице в хода на играта ще бъде приблизително 50 на 50, от което пък ние си видим простикият извод, че очевидно ще прекараш доста време на апартамента. Интересно...

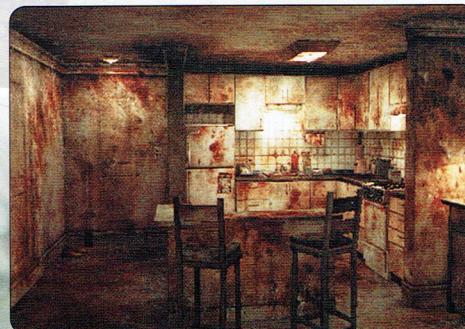
Друго обяснение на произвежданите е да увеличат броя на наличните оръжия и да поборят контрола над героя, насочвайки цялата игра във място по-динамично екшън направление. За съмната на оръжието и изборът на предмети от барака си вече има да ти се налага да превключиш



на леко затормозяващия инвертарен прозорец, което пък значително увеличава темпото на игра. Върху какъвтощо ще използваш обогатения си arsenal не е много ясно, но Йамаока намеква, че в Конами има идея за леко отдалечаване от досегашните корени на поредицата и емблематичната демонична менажерия юм - хайде да наречем - малко по-реалистично

чен хорър подход. Като директни вътърновения се сочат именно битопитие ужаси на Стиби Кине и умелият му талант да препъти пътно фантастичното с реалността. Цялостната идея на The Room ще бъде да се спрягаш не защото на монитора/телевизора ти става нещо страшно. Този ще пойдравши, че въпреки често „страшно“ може да се случи и на теб. Инчие емблематичните за поредицата звъзи отново ще бъдат на лице. Както и култовите междинни анимации и болезнено реалистичните и истерични герои с лудия блъскъ в поиздърбани, омачканите дрехи и - не на последно място - съвършението мюсийн кепчъри.

Кое то в общ линии изчертва оскъдното инфо, с което разполагаме за момента. Както общим да казам - побъче ще научиш от ребюто. Ако разбира се сърцето ми удържи на съблъсъка с още една Silent Hill игра.



# 5 хорър игри, на които смятаме да обърнем сериозно внимание през 2004 година

## Fatal Frame 2: Crimson Butterfly

### Forbidden Siren

Обещаващо страхосмита игра, разказваща на юношеско казано за три кошмарни дни, прекарани в забутаното японско село Ханчуга. Където водата се превръща в кръв, а месните жители мултират в никакви очарователни и гладни за пътът изнадия. Юнощите ги разбират тези работи. В играта се имаш на разположение десетима различни герои. Всеки от които - със собствен подхod към оцеляването в екстремни условия. На всичкото отгоре всеки един от десетимата ще може да види през очите на другарите си по съда. Което - откъдето и да го поглежнеш - са със съдът по тебе ужасни. Затова айтортите предупреждават, че въпросната гарба ще бъде по-скоро проекция, отколкото благословия.

Юнощите наистина ги разбират тези работи. Мис Накумира, чаровно младо момиче, надарено с парапсихологически шесточувства на масти, се завръща със своята сестра близнака Маю в градчето, където вътре са прекарани дветоимо си. По време на носталгичната екскурзия Маю забелязва полета на прекрасна пурпурна пурпурка, хуква след нея срещу



зловещите сенки на някаква законочарно мрачна гора, сестра ѝ се чувствува принудена да я последва и... не- приятностите започват. Двете се озовават в изоставен и необозначен чен на картилите село и поредната мрачна приказка на Fatal Frame се разгръща пред разширението ни от ужас очи. Превърнат Fatal Frame улащи изгарячите по начин, небикдан до този момент спомня си с блага усмишка маркетинговият директор на производителите от Томо Айнтри Тарпи. Винаги има какво ново да се каже за силата на съзнанието, като създава не- фронтални образи и усещането, че нещо про-

стъп не е наред. И с Crimson Butterfly нашият екип се зароди гори още по-добро в мярка на човешки разум, където бебнат всички онези неизказани мисли. А тази игра... тя е наистина страшна..."

### The Suffering

не ги настробва особено колегиално. Айтортите на играта обещават промишлено количество директни гадости (ударни количества кръв и не- подправен саизум) и още по-голямо индириктни таизи (злокобни бнушиния, уловени на самата граница на семивата му). Чакаме.

### Resident Evil: Outbreak

Онлайн игра ътълът на Resident Evil? Нямка лошо. Още побече, че айтортите обещават в бобавка да получиш и класически синъл плейър продукт, в който юн светлятиши и лишиши от мрежкото отворачето личността ще се присъединиши към, заеднички от мъжкото AI партийори в борбата срещу немъртвите. Осем доста различни героя за игра и примамвателна опция когато бъдеш заразен до край със зомбиращия вирус, наиместо да стигнеш до надписа "дате оут", да се преъбрежеш в оцъклени и закономерно озлобено зомби, което да раздаде пране. Всъщност сърдебатата си или сред бившите си колеги. Плюс варианта тази игра никога да не види PC конверсия.



### Silent Hill 4: The Room

Ве и фактът, че си поел към същото електрифицирано стомче, от което те - образно казано - се забръщат,

Логично, ёбати.

УЛ. ШИШМАН 27 - СРЕЩУ 7 СОУ / ТЕЛ: 981 23 21 / WWW.NEXTLEVEL.BG

# NEXT LEVEL

INTERNET & GAME CLUB

ВИСОКОСКОРОСТЕН ИНТЕРНЕТ  
50 Мощни Компютъра  
Климатик

ИГРИ • 3D SHOOTERS  
• ADVENTURES  
• STRATEGY  
• SPORT  
• RACING  
• RPG



**ТАЛОН**  
ЗА БЕЗПЛАТЕН 1 ЧАС  
ИГРИ ИЛИ ИНТЕРНЕТ  
  
ПОЛЗВАТЕ 2 ЧАСА  
ПЛАЩАТЕ 1 ЧАС

**NEXT LEVEL**

# KNIGHTS OF THE TEMPLE

Автор: Duffer

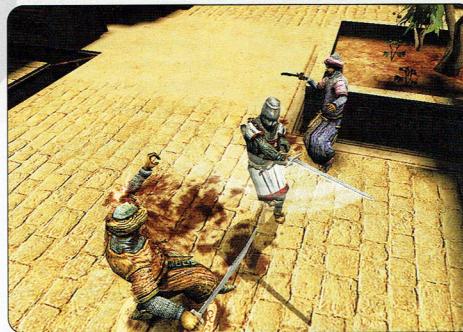


Вешая! Страната на дългокраките и гостопримни блондинки-нимфоманки, страната, дала на света прословутата шведска тройка и Абба. Е, през минулата година, покрай другото се оказа, че Швеция е страна и на удивително квалитетни гейм-зиандери.

И може би ако името на студиото Starbreeze не ти говори нищо, то поне името на играта - Enclave - трябва да извика в някакви асоциации (екшън, кръв, хладни оръжия, фентъзи, магия, фан).

Всъщност Enclave беше толкова добро попадение, че си спомням как почти Венага след излизането на играта, Starbreeze анонсираха нейно продължение - Enclave 2. То, за съжаление, все още е далеч в бъдещето, но накърно изтекла информация донася обнадеждаваш полъх на новини за страннически проект, който обещава да бъде също толкова интригуващ.

Става дума за Knights of the Temple - едно изцяло ново hack&slash предложение.



Ние за фентъзи шведска тройка - само героят ти, огромното му оръжие (игре реч за мяча му, естествено) и неспирен поток от разрушава (или по точно фраза) за разсфасоване.

Бързам да уточня - не става дума за продължение на Enclave, единственото общо между двата заглавия ще е ендъкинът. Дори това не е съвсем точно, защото Knights of the Temple ще различа на почти изцяло преработена Enclave графична платформа.

Играта ще се разбие в Мрачните Векове - забавна епоха, в която разбръзнато проявяват тихомълъкът под носа на Църквата, а обетите за целомъдрение преди брака елегантно бива забилка-лян „изом-заг“, за да

кулминира в масово сексуално ограбомъване на европеите, преоткрили позабравените, но доста популярни в античността и на изток анали лудории. Сори, такава е истината пътност!

За жалост не тази характеристика особеност е залегнала в основата на сюжетната линия, и концепцията като цяло, на играта. Абторите са се спрели на друг аспект от психологията по основа време, а именно - хората, нежели героите, не са се замисляли много-много преди размакат мене и да разфасоват Всичко, което мърда в повърхността им; един вид „накъйцай ги на гребно - Господ ще отпали съвсите си парчета“.

Основната геймплейща фигура ще бъде Paul de Raue - Рицар на Храм-

ма. Задачата му е да спре някаква мъглаща конспирация на Лошите типове (с големо „Л“ защото са много), които начело с Все още неидентифициран Епископ-гадър планират да отворят Адския порти и да пуснат (оффи, за кой ли път) Демонските орди да вълеят, грабят, рушат и блудстват до насата (апроло, замислете се бързо незначителния факт, че жените отново щагат късмет в една такава ситуация, защото за тях пак остава кеф, докато за мъжете - само умирането).

В контекста на то��о-что казано-то може би ще види в любопитно да узимате, че планът на Злиите Демонски Съзнатания Всъщност Вълчо-ва отблъкането и респективно „ злоупотребата“ с Невинна Дебца в името на тъмните им цели.

Е, да - историята наистина не е особено блечнатава, но все пак - да не ставаме максималисти, забога - става сума за фентъзи hack&slash екшън - нали не сте очаквали нещо с размаха на „Дързосъ и красота“?

Геймплеят очевидно ще бъде ала Enclave - смесица между Eternal Darkness и Legacy of Kain. Съпостав-



вяките това с блечнатавията си от предишната екшън Визия на Starbreeze, мисля, че имам достатъчно основания да се чувствам окрилен от трепетна надежда. Хъмм - ясно на стари години се пристрастявам към правдоподобни, простички игри с много екшън, кръв и гол тъбиши. А се подгражах на колегата Фрайман за същото - мале, мале (е, не, колега на мен вече са ми достатъчни само екшън и кръвта, има още да ги гълтате, бъ... такавата - практика - бел. упоменатия).



**ТАЛОН  
ЗА БЕЗПЛАТЕН 1 ЧАС  
ИГРИ ИЛИ ИНТЕРНЕТ**

**ПОЛЗВАТЕ 2 ЧАСА  
ПЛАЩАТЕ 1 ЧАС**

**NEXT LEVEL**

Нашето момче-рицарче ще разполага с богат хикуратически инструментариум - над 22 различни типа оръжия, все в класични гуапазон - брадва, мечове, алембарди, саби, бозузани, бойни чукобе.

Владеенето на оръжието ще бъде разделено на няколко стъпени, а на Върха на тази пирамида ще имате достъп до известно количество ма-гическа умения.

Системата за управление ще е доволно елементарна - яко набиране на вдига буточки на мишката (рест. на геймпада), известно количество отвънчно въвеждане забърбашващо движение (ееех, коге го хрущенето на забиващия се Рибъръ в пълната на поредния

но чакайте, угад още добри ве-сми! В едно интервю Henrik Larsson (един от основните извънни геймдизайници на „Knights of the Temple“ проекта) казва следното: „Лично вие които се занимавате с ефектите, са малко чалнати на тема кръв в момента. Доста кръв сме добавили в играта, да не говорим за неща като обезглавяване...“, след което колепате се разхилило, ах Бог да го благослови! След тази реплика се прозълзят от умилене, мамамустара!

И въпреки признанието на човека, че няма как да се избегне моментът с Т-рейтинга, все пак нещата ще са решени с бутон за изключване на кръвта и насилието, а не с разни недъгави компромиси и играта ще излезе с 18+ рейтинг! Какво ща-



сафари и триумфирация рев на Каин - „Vae victus!“).

А има и още добри новинки в чу-вала на Starbreeze - едно от нещата, които на мен не ми допадаха в Enslavе, беше изборът само на във боини системи - или комбинация от щит с оръжие (меч, брадва, бозузан) или двуръчно оръжие. А аз, видите ли ми-ли мои приятели, винаги съм си па-гал по боя с във оръжия - по едно във всяка ръка. Е, в Knight of the Temple Starbreeze са коригирали този нефор-стъмък.

стие!

За графичната система нямам много инфо, но вече споменях, че е базирана на Unreal Engine 4. Едно от нещата, които са се заслиха в моя ум, е че Starbreeze са се заслиха в Blenniumpunkt за спиране на духа почитателите си. Особено колоритно изглежда Аското-то ниво, където атмосферата просто лъхва на Клайд Баркер, а из-въздуха се носят стменещи из-зубени души, крешащи:



„Кръв! Кръв! Кръв!“

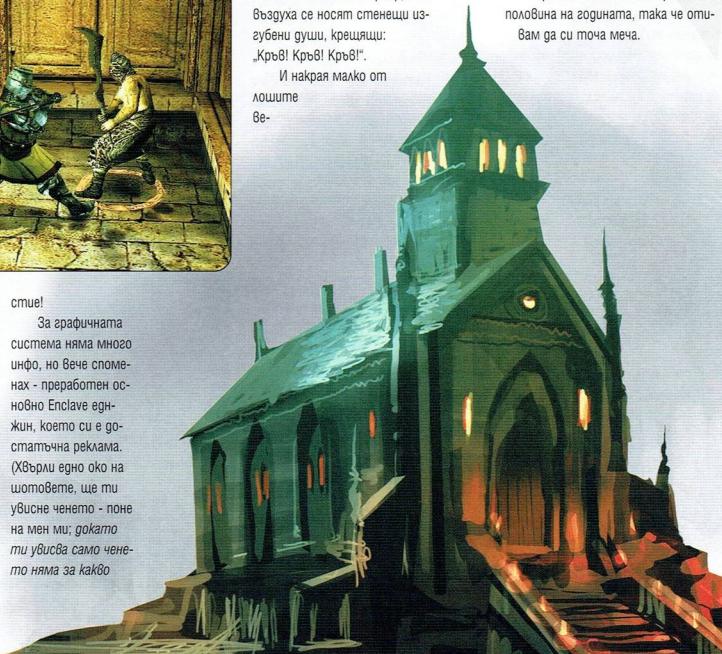
И това малко от лошите

8e-

сти - то без мякняма как. Първата версия на играта ще е (ако го правиш напоследък, да им го научим на конзолажкището) за Playstation 2. Следва версията за X-Box и чак погледи ѝ се разбивам и ние - бедните и нещастни PC юзъри. Е, утешително-то е, че след нас на Gamecube прите-жателите (колега, никога не е утешително, когато има някой зад вас, особено ако сте в обществената ба-ня и току че сте си изпушнал салун-чето - бей, телека)! Нямам да има мултплеър, което колебаеш се къде да го сложиш (абе просто го сло-же, колега, ако се чуе неприятно изненадан писък, значи не сте го сло-жили където трябва, но да не ѝ лука - бей, търботроходчика!), го съобщавам в графата с неизпитванието.

И това комай ще бъешко извест-но засеса.

Играта е обявена за първата половина на годината, така че отпи-вам да си точа меча.



# GROUND CONTROL 2

Автор: Fall-From-Grace

3

а добро или лошо се на-  
лага да започнеш отново  
до бомба познатата и

бездрайно пребъркана тема за добрият играч които така и не получаваш заслужена популярност и съответно комерсиален успех. Честно казано, мен лично изобщо не ми драме, че Пещи от Траполоково не хареса никакъз газлаchie, защото е просто като мотика - не съвсем е проблемът. Единственото наистина злочастно следствието от ширещата се комерсиализъм в гейм индустрията е, че наистина хубавите, икономични и очевидно непродаваеми игри биват изоставяни за скъпата на конфейчното производство на полуфабрикати.

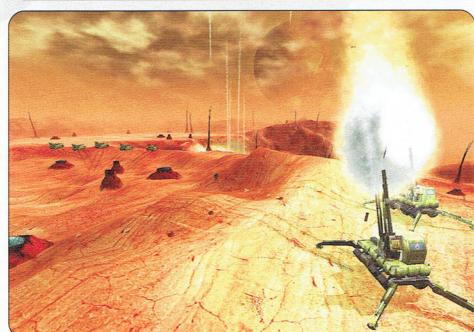
За частния фърчочакъваното продължение на първата наистина добра 3D стратегия се задава с пълна сила. Става въпрос за Ground Control 2: Operation Exodus, която се очертава да бъде нещо забележително. Може би си спомняте първия Ground Control, който излезе преди няколко години и беше по-скоро тактическа игра. В нея типъцата стана-дартните елементи на стратегиите, които побече или по-макро следват схемата „собери ресурси, построи база, изкорди врага“. Вместо това играчът разполага с определени войски, които трябва да му съграждат за целната мисия. Хубавото на тази игра биха рецидата новобъденения, за които всеки се чуди как по гъвките никой не се сечи преди-friendly fire, влияне на терена при пристигане и прибъркане, реалистичен line of sight и какво ли още не.

От Ground Control 2 се очаква да запази всичките достойнства на оригинална и да ѝ въведе куп нови неща, които да обогатят и без това доб-

волно разнообразния геймплей.

Но да започнем по-ред -дей-стивието в Operation Exodus се раз развива около 300 години след събитията в оригинала, на разположената в отдалечината на човешките космически колонии планета Morningstar Prime. Колонията там е основана от Crayen Corporation и в продължение на много години е била културен, икономически и военен център на сектора и същевременно на въоръжените сили на Northern Star Alliance. В момента, в който се включват в дейстивието обаче, по-голямата част от планетата е потвърждана в руини поради не-престанните обръщани бомбардиробои на некаква новобъдена земя на империя, която се стреми да забадее сектора. Оцеляли са само няколко града, скрити под куполни щитове. За да добърши последните останки от съпротивата, империята започва масирано сухопътно нападение... Иерархията поема ролята на капитан Jacob Angelus, който е изпратен в столицата, за да обедини последните останки от войските на съюза за последната битка. Пона-нал без изхода, единствената му надежда се крие в една дребна легенда...

Както виждате, все отново сте поставени откъм прецаканата страна, но нали затова сме кацали точки на стратегическите си таланти, в край на кралицата. Действието се развива в над 20 мисии, които ще ни отвеждат на различни места от върхността на планетата. От Massive Entertainment са разширили кампанията да е хомогена и



пред цялото време да проследяват събитията на добрия капитан - израз на очевиден стремеж към сина и наистина с психологизъм история. Недостатък на този е, че вероятно няма да можете да играете с некоя от другите две налични раси.

За да можете да изпълните не-леката си задача, ще разполагате с 16 типа единици - пехота, различни по-леки и по-тежки пребози средство, във вид на танкове, няколко вида артилерия, летящи машини и други. Граби Впечатление огромното старание, блажено в графичната система, за да извлече всичко колкото се може по-реалистично. В резултат, ако приближите камерата до терена ще видите, че детайлите по моделите са доближавани до тези в 3D екипажите. Обръщато в вниманието на дреболии като търкалящите се топки прах и взриващи се вспомагателни точки, които ще получавате за различни военни заслуги или чрез контролира на някой отреден район от картата. На всичкото отгоре, за да може да сащие транспортният кораб, ше трябва да му подсигурите и зона за приземяване. Врастви обаче също няма да струе безучастен - че

тях мине танк, са способни да хърчат във всички страни - израз на очевиден стремеж към сина и наистина с психологизъм история. Недостатък на този е, че вероятно няма да можете да играете с некоя от другите две налични раси.

За допълнение на геймплейт остава същият, но се наблюдават и редица сериозни нововъведения. За начало - вече няма да сте сами без надежда за подкрепления, а ще можете да видите на помощ допълнителни войски. Тяхната пойда, разбира се, не е съвсем безкористна - че си ги купувате с така наричанието забоечвателни точки, които ще получавате за различни военни заслуги или чрез контролира на някой отреден район от картата. На всичкото отгоре, за да може да сащие транспортният кораб, ше трябва да му подсигурите и зона за приземяване. Врастви обаче също няма да струе безучастен - че

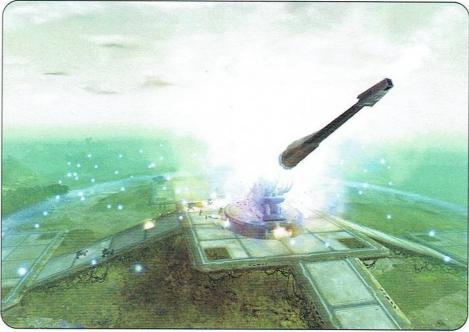
получава подкрепления и ще напада позициите ѝ. А замисленото като брилянтно AI динамично ще оценява ситуацията и ще взема решения дава- ги за проблеми никаката атака или да се отместват и пре- групира. Инте- ресна новост е, че споменатият транс- портен кораб вече ще е упра- вляема единица и ще може да закупуват разнообразни ѝлареди за корпуса, то-варния хандар, оръжията. Все- ки ѝларед ще

е за сметка на друг, така че ще трябва внимателно да преценявате какво точно да купите. Друга новост е, че единиците вече не са групирани в отряди, а могат да бъдат контролирани инвидуално или обединявани във формации. Изкуствените им интелект ще е достатъчно добър за да подгръденят съответни

та формация въпреки особеностите на търена. Благодарение на интегу-  
алния контрол пък ще можете да на-  
редите у дома си да замества-  
някоя стационарна установка (вече и  
такива има) или пък да окупират  
серата. Като цяло броят на маку-  
ческите възможности е голям ви-  
сок.



стични визуелен обхват на единиците си. Многобройните преплитания по терена - логично - предлагат скрившата за врагобетите. Представете си ситуация, в която заобикалятте сарада с някой войник и виждате танк. Съответно викат подкрепления и нападате стръвно... само да го установите, че не сме отпили



достатъчно напреж, за да видите още 4 скрити тапки. Резултатът е много блока. Единцищите, покарането в сараци, действително ще видят по-далече, но само в посоката, в която лежат. Същевременно те ще са защищени от атаки и ще предоставят сериозна заплаха. По тази причина пехотата ще е по-ефективна в грабобе, които са съмрътноносен капак за Военните машини, чубстватши се далеч по ултрана от открито. При все, че воините ще могат да се кръпят в зори и блати, откъдето да правят засади. Добре ще е да се съобразявате с потенциални тактика, защото ще се дава възможност да определяте бебеланията на бронята на танковете в зависимост от посоката, от която очакват нападение. Особен тапа някои превозни средства ще имат разпъваваща броня, за която да се кръпят пехотинците. Недостатък е, че това значително ще забави движението.

Ще трябва да се съобразявате и с динамичната промяна наeteorологичните условия. Дълъгът например, че влошава точността на спредлабата, вътрешният и лъскавите бури ще влошават видимостта, светкавиците могат да подврят по-чувствителните апаратури на никой един. Сънегът значително ще затрудни придвижването и ще дава предимство на верижите (които в по-сухи условия принципно са по-близки) над колесните превозни средства. Като ишо ще трябва да решавате проблемите, които ще създават климатичните промени близо и даже вътре, за да ги обръщате в

своя полза. Страгесии Всякакви - от Вас зависи доколко добре ще се сприте в наземния контрол.

Сериозно внимание е обърнато и на мултилайвър. Запазена в чужесната опия да се възложите към вече пропачица иера, при което ще започнете на отдалечено от гей-съобщество място, която щи ваде малко време да се ориентирате. Създателите обещават и чиста кампания да може да бъде изиграна в ко-оперативна иера. Какво повече ни трябва?

Като цяло, ако Всички тези обещания се окажат верни, Ground Control 2 се очаква да бъде великолепно забавление, на което ще се насладим, когато удари рифтобете (и съответно сървърите) по-късно през годината.



## I OF THE DRAGON

Автор: Irenicus

**O**ново RPG на хоризонта?! Това ще избужда моя... хм, интерес. Та, как казаша, че се казва „I of the Dragon“? Значи дракончета ще трепнат? Прекрасно! Аз, разбира се, съм прославен рицар, спечелил с подвигите си полубин кралство и сърдцето на прекрасната принцеса. Зоват ме на новите приключения обаче в търбите на стойчив, та че е дошло време за...

## Прощалното писмо на един рицар по своя покровител:

„Знаме ли господари, като всичко малко дете и аз на времето си мечтаех да съм рицар с голем лъснат меч и здрава ръкобойка на щита, да побеждавам зли чудовища и да спасявам бедници от лапите на могъщи дракони, а накрая да се оженя за някоя принцеса и да изживеа останка от живота си спокойно и щастливо, но хората израстват, а с тях и мечтите им. Не че отплатата от полубин кралство, като и святбата същеря би са за изхвърляне, но знаете ли че щарбането не ми пръвчи, тък и не си падам по сериозното обещаване и отговорностите, така че мисля да ви откажа щердите гарбе, които аз така или иначе си заслужих и да продължа с подвигите си други споди, така де - земи. А, да - и, Милорд, вашата малка принцеса от години е моята мърсна кучка.“

С уважение: Башата на вашия внук.

Извинявай, не те слушах. Какво каза... НЯМА ДА СЪМ РИЦАР В ТАЯ ИГРА?! Ше съм Дракон?!... Хм, допчух че в Нимозан тръгнали енергий, чиято душа да бъде ляпът в малко дра-

конче. Как ли бих се чувствал като дракон? Я, да помислим малко...

## Мислите на един Дракон:

„През вековете живот, никои от които си сломням по-ясно, а други са се изгубили в мълчанието на забравата, съм опустошил хиляди села и съм

волшебие, с други думи, се е предвърнал в мое второ призвание, след опустишването и плячкосването на местните кралства разбира се, гори ми се наложи да изкарам няколко курса по йога, за да съм в крак с тенденциите...“



закусил с не малко бедвици. Въсъщност не съм закусвал никога с бедвици, гадните селяни винаги се опитват да ми пробутат никоя поругана мома, а тези, които наистина са били непорочни, ами как да ви кажа - и ние драконите си имаме нюхът. Машината знаят, че можем да приемаме човешки облик, та да ви успокоя - бедвите поне си отиват от този свят още и съществуват. Казват, че човек се учи с опита, същото важи и за нас, драконите. През времето на дългото ми съществуване научих не едни и две трика с... опашката. А и принцесите, както установявам напоследък, стават все по-опитни - четат разни индийски илюстровани книжки. Доставянето на удо-



МОЛЯ? Де се е чуло и видяло такова безобразие?! Нямам съм лиш дракон? А, не, прекалено вие. И това е единственото, което към настоящия момент може да се каже за класовете...

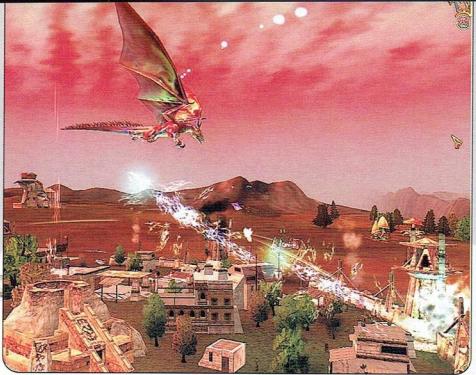
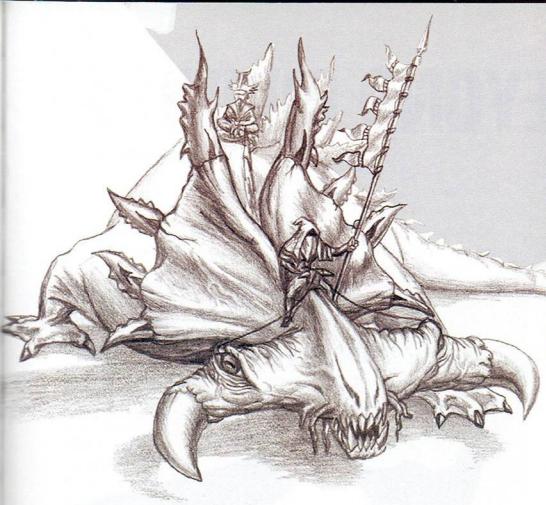
Съвсем ще е изцяло триизмерен и ще можете да наблюдавате действието както от трето лице, така през ухото на дракона, а със скрола на мишката ще зумвате. Управлението ще е като при симулаторите на хеликоптери: камерата ще се върти с мишката, а с клавиатурата ще щуркувате. Всъщност това разкупва на жанра, което ни предлагат Rival Software, Европейки ни възможности на дракон, ако не за друго, поне говори за нестандартно и иновативно мислене.

Историята е следната. Незнай-

Хм, очертава се сериозна липса на удоволствия. Никакъв бедвий за „тия три неща“, никакъв селца за опожаряване и плячкосване... Въпреки това съм оптимист, щървам в братушките. Всъщност това разкупва на жанра, което ни предлагат Rival Software, Европейки ни възможности на дракон, ако не за друго, поне говори за нестандартно и иновативно мислене.

Съвсем ще е изцяло триизмерен и ще можете да наблюдавате действието както от трето лице, така през ухото на дракона, а със скрола на мишката ще зумвате. Управлението ще е като при симулаторите на хеликоптери: камерата ще се върти с мишката, а с клавиатурата ще щуркувате. Всъщност това разкупва на жанра, което ни предлагат Rival Software, Европейки ни възможности на дракон, ако не за друго, поне говори за нестандартно и иновативно мислене.





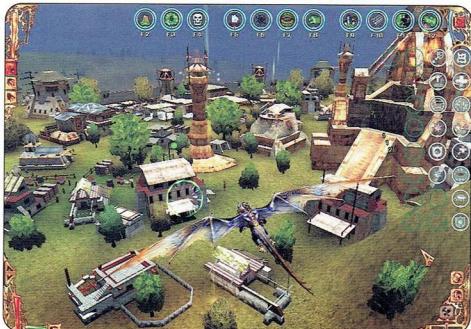
ти, по картиите ще са разположени и босове с уникални умения и магии, които - разбира се - ще са съществена част от по-важните куестове.

Фактът, че сте дракони съвсем не означава, че сте безсърдечни. Нито тък това, че летите, ще спасяват от спредите, колапса или огнените топки и останалите магии, с които ще обсипвате бойците и маговиците. Противниците ще постоянно ще се възражат, тръснати по-изгодни позиции да ѝ светят маслото, също че се наложи да правите и вие, в това число и често да се издувате или слизате на дадена височина.

Враговете ще нападат садар ще Ви подскажа кога заг близките щърбета има чудовища, приемате информацията на доверие и изпепелявате цялата гора - за по-сигурно. Огладнявате? Това там не е ли малка група орки? Намислете кладша за обяд и поизлагайте жертвата на една ханка.

Графиката е доста приятна, имайки предвид, че играта ЇХ ишла да Ѹврби на Pentium II 400 MHz, 128 mb RAM и да поддържа резолюция от

Всеки RPG, така и тук ще се качват нива. По този начин ще можете да увличате скоростта си, щетата която нанасяте, маната, здравето, драконовия си дух и останалите си умения и способности, за които също не се знае много. Колкото до драконовия дух, за него всички от екрана има отведен баз - колкото по-вече задържате бутон на мишката, толкова по-голяма щета ще нанася-



1600x1200. Ефектите на магията изглеждат добре, поне на скрийншоти, а откриятите терен - с беските планински хълмове, платата и каньони - наподобява този в Myth-серията на Bungie. Драконът е детайлна изобразяван, раздълбван от голем број анимации - примерно ще изтегля назад Врата си когато си поема дух, за да избълза съзън, ще рече спраховито и ще маха с крила, когато е хванат в близък бой.

Играта ще предложи 20-на мисии, над 60 магии, 40 бода чудовища, 12 уничтожени терена и спомни по-дължини предмети по терена, които ще възпроизведат деформации със скрийншоти останали опустошения, които можем да му причиниме. Обещаното, както обикновено се случва в превъзходителни, звучи прямамливо като приказка от 1001 нош (което и да е издание). Ние вече сме съвикнали да оставаме разочарован и, макар изнесената информация да възбуджува надеждите ни за едно исклучително приключие, че ще останем с едно на ум.

Заштото обещанията на разработчиците са като мокрите сънцища. Цяла нощ се вихриши в света на фантазията, а на сутринта се събуждаш с гол в ръката...

# BEYOND DIVINITY

Автор: Duffer

3

амисля ли си се приятелю, защо някои игри ти допадат по-

Вече от други? Затова, че има някои заглавия, които повсеместно, масово се дефинират като „Ми не ма кеф“, а ту си чувстваш като някакъв мутант в страната на Fallout и не смееш да признааш пристрастията си към Въпросната синон залейменина игра?

Имало ли е момент, в който си чувстваш Все едно си намерили себе си в някое игрално заглавие, момент, в който си изгубвал целия в необятния свят на игра-тата, разбира си, че си влюбен и като всеки влюбен човек си бил готов да простиши какви речи всеки недостатък на любимата си?

Ако си истински играч - сигурно си минаваш по този път.

Е, за мен е имало малко такива заглавия. Не побеже от 10 за 15 годишната ми практика. Когато си е... Все пак в реда на нещата. В крайна сметка ужасявам се от перспективите на новозаяло заглавие да е такова - до сега да съм умрял от слаг, жаждка и любов :)

Говоря ти тези неща, защото една от последните такива игри за мен беше Divine Divinity.



Помня как четох тогава статията на Alex III и си мислех „Дяволите го взели тоба момче - може да се спрати и по-добре!...“ (покъсно желането ми се остави състъпил защото го взеха в казармата :))

Зашпото, виждаш ли дружес мой, за мен Divine Divinity беше всичко, което търся в една игра - пристрастяваша, забавна, огромна, интересна, пимаша и отговоряща. Беше перфектен синтез между любимите ми хардкор ролеви игри, от типа на Baldur's Gate и не как толкова любимите ми hack'n'slash заглавия като емблематичното Diablo.

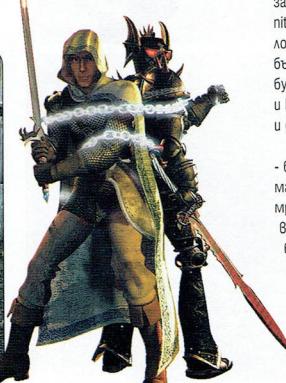
Беше... супер. Така се бях влюбъл, че пропулях цял отпуск сами и единствено в игра и да ги та какво откроено - това беше една от онези текъщи гейм-сесии, за които никак не съжалявам. Беше гордино, но съврши.

И оттогава чакам ли, чакам....

С голямо задоволство насокахо по установки, че има някой сериозно се взаим да ме задобои най-после. Мухахаха! Спок, става дума за нормалната ми, човешка жаждка за добре прекарано време с някоя качествена игра, не за нуждите на перверзията ми съзнание. Та, съдейки от изнесената информация и от посещението ми на интернет форумите на играта, пичквате от Larian Stu-



dios имат всички шансове да из-  
вадят продукт, който отново  
бо да ме накара да се  
влюбя.



До скоро известна като Rift-trunner, но вече прекръстена на Beyond Divinity, играта щи запрати 20 години след събитията, за които съмна дума в Divine Divinity. Събитията, управляващи Ривълон се разлагат и си си са на мярка бързо създават хаос наоколо. Избухва война между магьосниците и кръгите мир между елфи, хора и феудалите отива по граничите.

Ти си слуга на Божествените - бич боки за некроманси, зли магове и всякакви създания на мярка - посветили живота си на Вечна борба със Злото. При една битка с модъгъл некромансър биващ всмукан в Адската Вселена - поблъчен от демон, където ѝ

умопоморачително, знам...

Всичко това изва с много битки, тонове куестове за разрешаване, предмети за намиране и ниша за качване - съвсем в специфичния Divine Divinity стил - крайно характерен (който е играл оригиналната игра, ще ме разбере).

Beyond Divinity може да оставя погрешното впечатление за съкъл, но всъщност стаба сума за игра, която само е сътищувана в Divine-Вселената и няма почти нищо общо с оригинална. При все това, доколкото може да се съди по изнесеното в официалния сайт на Larian, Divinity II ще има, но за сега не става сума кога и как, заместо да се състрагаточим върху акумулираните неща.

Играте ще използвате същата 2D графична платформа, която виждате и в Divine Divinity, но с доста поборения. На първо място персонажът ти ще е използван 3D, което ще позволява почти напълно да се променят външният вид - коса, грехи, цветът на кожата,



форма на тялото, промяна на изгледа при съмня на екипировката и прочее благини. Умночи това поне на 3, защото героят ти вече няма да броди сам по земите на Ривелон и ще можеш да управляваш парти до 3 персонажа.

За съжаление фоновете на картите са състават двуизмерни и предварително рендерирани. За сметка на това, системата от специални ефекти е освежена - сега вече ще се подобряват и част от DirectX 9 ефектите, както и по-високи резолюции.

Енкинът ще позволява детайлен зум, а реликите на всички персонажи в играта ще бъдат озвучени - забравете безкрайните диалогови събития (скролове).

Системата за развитие на персонажа е основно преработена - явно Larian последват все победче в посока на класическите ролеви игри, леко за гърбайди опростени hack'n slash модел.

Промени ще има и в системата за репутация. Може би си спомняш, че в предната част тава имаше и това май беше единственото, което можеше да се каже за нея - реалната ѝ полза

клонеше към nulla. Сега вече Larian са твърдо решени да обвържат репутацията на персонажа с геймплея и отражението ѝ да е осезаемо.

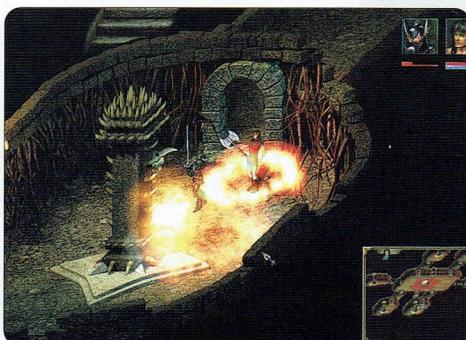
Подобрен е балансът на предметите, магията и търговската система. Добавени са нови уни-кални и редки предмети.

Покрай другото е добавена и система за случајно генериране в реално време на карти, подземия и куестове (Battlefield), което коригира един от основните недостатъци на първата игра, а именно - ниската степен на преиздаваемост.

Засега играте е нарочена да удари лазера някъде през първата половина на годината и, ако се върва на сайта на Larian, няма причини да се забави, тaka че отивам на първата игра, а точка и другия меч.

Хмм, май ще трябва да си убелша арсенала, мамка ми...

ушата ти нахлува мрачната есенция на Витлаещ там Death Knight. Душите ще се сплитат, съедините ще са свързани до края на вечността... обаче никој не намери начин да преминаш между Вселените - да станеш Riftrunner! А за да станаш нещата още по забавни, демон-психопат на име Самълъ организира масов ход за нещастния ти геройски задник из цялата Атласа Вселена. Същевременно на някакъв близнак от магически ентузиазъм некромансер се опитва да те контролира - едно от неудобствата, произтичащи от акта на емиграция в Демонско измерение е, че все никакъв се опитва да те привлече да му изпълниши желания. После юк се наприкаши на някаква странна нова раса, която безщермено те връща за свой Спасител и Месия. На фон на всичко това бандя Импъните тотално излекват. Звучи



# BLOODRAYNE 2

АвторИ: Un-mEd

**K**онцепции, токкоха добри, колко лежащата в основата на първата Blood Rayne, не се появяват в насителната с мащабъм и супер-герои гейм индустрия Всеки ден. Ако играта е билка облечена в ламек полу-зампирка, разхождаща се с остроумта на ръките и притежаваща умения в източни бойни (и други) изкуства, от която Всеки нинджи би си признал толките, то броят ни към заклетите зарибени. Имам пре-

на първата игра, просто нямаше начин BloodRayne 2 да не се появи на наша корица.

Продължението започва с гала-вечер в голямо имение в наши дни, на която Rayne пристъпва, демонстрирайки ни новите си грешки (бихме предпочели демонстрация на липсата им, както и употребата на наши пластимасови изделния от неяна

ли сцени, ама айде...).

Всички си спомняме как в първата част Rayne уж пребивае да намери баща си, а в краина сметка обиколи Долно Путинко, Худео и Пиквобици и нищо не намери. Е, изненада - историята на втората част ще се върти отново около близък роднинка на Rayne по бащина линия, друг собственик на МПС (Мъжка Полюва Система) – демек баща ѝ Каган, за когото се отвори приказка в края на първата част на играта. Пиччо си е жив и здрав и си е покерал да събере подобните на Rayne полу-зампирки в не-малка армия, имаша една единствена цел – власт на зампирите над хората. Един вид – лъжливия сезон за хора е отворен, грабрайте пластимасовите зъби от Зърчко и да ходим да гризим.

Производителите. А Всъщност какъв град е това... Разделен на различни зони, той включва места като Wetworks factory, например, и обширната кула, водеща на там. А кулата не е нищо друго освен една тъга и мястка бос-бъшка, по време на която Rayne непрекъснато се пълза надолу по спираходубините перила, биечки се непрекъснато. Wetworks factory е мрачно, подмишава място, където ще срещнете генетично променени хора, създадени с един единствен цели – от тях да се събира кръвта, необходима на стрелящите със ком световно господство полу-зампирки.

За да може да отговори на изискванията и плановете на никойбое от Terminal Reality, техният Infernal Engine е претърпял редица промени и



вид хетеро-сексуалната част от редакционния екип (Всъщност, като се замисля, може и би-сексуалните ге да се възложат... само добавете и комплекът белезници). Докато първата част може би не беше точно това, което феновете очакваха, разработчиците от Terminal Reality са съзахали от втората част да поправят нещата и да ни оставят със зъвка на устри до точни алиги и да искаем още... и още... и още. А като имаме предвид, че паралелно с играта се прави филм по тема на франчайза, за глажната роля в който се спрягат имена като Мика Йо-

страна, но както и да е...) – във втората част тя ще има няколко различни костюма, с които ще размотава сексапилията си стегнат за дник пред очите, готови да излупнат някоя друга съзъв 8x8 єдин момент (за съжаление играта ще изисква от вас да използвате и въвете си ръките, тъй че не планирайте извънредни занятияния на ясната). Оттам следва кратка ретроспективна сцена, която Всъщност прави връзката между оригиналната история и тази на продължението, като горста добре илюстрира желанието на разработчиците този път да създа-



По тази причина в Blood Rayne 2 – ще се сблъсквате с по един от братята или сестрите на Rayne в края на всеки акт и ще получавате ново умение, след като обикновените работници им мястсо.

За да направят атмосферата на играта неповторима от Terminal Reality се постарали да направят не-вероятни нива. Местата, където ще се развива действието ще се отпирамат по усещането и зарида, които носят и разбира са начинът, по който изглеждат. Говорим за наистина брутален левън-дизайн – „Действието няма да се развиба в никакът безимен град, че се развиба в града на Rayne“, споделят от лагера на

пързайди. Добаен е light bloom – ефект, който прави светлинните източници много по-реалистично изглеждат. Бројката поизгони, както по героите, така и по заобикалящите ги местности, също е нараспликала чувствително.

След като вече станаха събители на качествената на физичния ендък Nacon, а като имаме предвид че през 2004 игра без качествена физика просто няма да успее да се наложи пазарно е логично да прегръждам, че BloodRayne 2 също ще прегръди тази експла на геймърите. В краина сметка за чий хуй е цимата детайлност, ако играчът не може да потроши предметите или обектите,



дат една интригуваща сюжетна линия, която да ни фокусира приковани към монитора (по мое мнение това може да се постигне и с побечко го-

вович ("Зарязно Зло", "Петият елемент") и Дженифър Гарнер ("Daredevil"), който все си счива нещо от Източна Европа и ще се язви прику



бател). Освен това, с харпuna си, Rayne ще може да мести някои определени части от заобикалящите я предмети – примерно да събори някой стена върху врагите или тък да срине балкончето, на което е за-



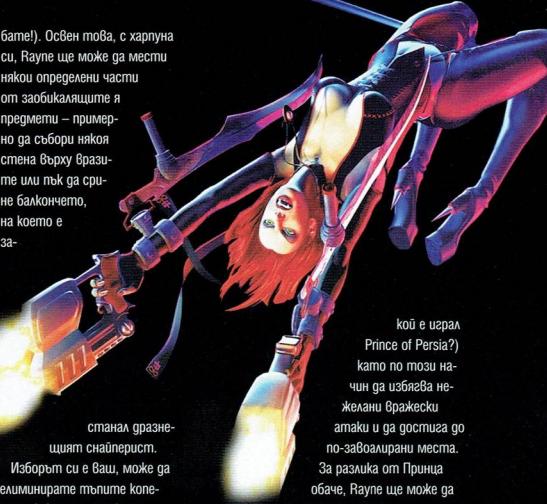
които дизайнърите са избрали да нападнат по-детайлни, бе мамка му? Именно по тази причина подскочаме от работи при изгията, че много голяма част от машините и предметите в BloodRayne 2 ще могат да бъдат разрушавани, а като плюс към това заимаше и голям от чудесните визуални ефекти, които програмистите ще включват в новото заглавие. Например, стъклото динамично ще се пропуква от точка на, в която е простирано/ударено и

след това ефектно ще се срипа до лога. Дрехите (ако и разните там завеси, флагове, прашки и пишки, създадени поnano-технологии и прочее изделия на текстилната промишленост) няма просто да са раздвижени, разкъсани, простирали се и изобщо деформирани по какъвто и да е начин (еийй, BloodRayne гола,

стана да дразнят снайперист.

Изборът си е Ваш, може да елиминирате тъпите копчета както си поискате.

И като заговорихме за топки колекцията е хубаво да споменем че основният фокус в BloodRayne 2, разбира се, ще пада върху битките с тях. Това, което програмистите се опитват да направят, е да дадат на играта повече контрол върху това какъвто точно прафи Rayne, като го прави и защо го прави. За постингането на тази цел ще послужат доста новообразения, като например пренаредени контроли, бойна система с комбо, поборба на тази от Tekken и използването на хоризонтални и вертикални пилони, по които Rayne може да се катери (а сега де,



кой е играл

Prince of Persia?)

като по този начин да изблъга неожидани вражески атаки и да достигне до по-задолбили места.

За разлика от Принца обаче, Rayne ще може да стреля, да се сече с остроумията, да разбъга

шупите и каквото още се септират покато е зуината пилот по един особено еротичен начин (само поп-фолк можи липса и ще имаме идилия!).

Комбата ще са забърси, като броят на съставляващите ги движения ще надхвърля 40, което си е болшото от която и да го погледнем. Та, какъвто може и сами да се досетите, сериите определено ще прилагат един коренно различен облик на бойната система в играта. Тотално преработените контроли тък ще осигуряват на играчите лесен достъп

## BLOODRAYNE НА ЖИВО

Никола Улън,  
профессионален модел



го всички тези нови благини, без да им се налага да се чуят кое как се прави. Един Bug – интуитивно ще се научавате как точно стават нещата... Шо ли пак съсекс са ми знализите? Начинът, по който Rayne ще ги прави всичките тези нови неща (за битките и движението ми е суматоха, не за секса) определено обещава да е вигаща адреналина – ще можете да набрязвате една поредица движения (разбирај комбо, наистина не говори за секса) с друга, като обещаватата сътвоя да става плавно и без насечността, на която бихме съдетеши във върхата игра. Пример – няма да ви е проблем, докато се лъзвате по накое пермо, да спретнете по тъпящите, опитваш се да ви оказват сопротива, след това да отскочите в *Tony Hawk style* в последната секунда, да се метнете на вратата на никой нещастник, да обезглътите в *Women style* и да се приземите леко, преди още малко му да е докоснало земята... ёвъв... *Bira s kartofi* style.

Абе ти що не снимаваш в спатията, всъщност?! Стига си злял шотвотем! К'ви са тези коментари „бати пичката“, „мале тая кво ще я направя, ако ми падне“ и т.н.? Една жена не е само бедра, устни и сърди, тя е много повече. С една жена можеш да ги говори... абе, я си запада... И се постарарайте да разпрелите напрежението по шапата ръжана на роката, за да не ѝ се умориба кумката. Говореди за външния вид на Rayne, няма начин да не се съгласим, че девойката изглежда брутално. От Terminal опредено са се поизпопили над нея... но като се замислим и ние бихме по направили. Че и за други девойки с такава пищна гръб. Но нека се опитам да говорим по темата, че ако пръвъжбата така до края на спатията току ѝк си сплансо хубава и сме се разплакали.

Начинът, по който светлината се опразва бърку лаптексите брехи на Rayne, ще се изчезнат в реално време, в зависимост от разположе-

нието на светлините източници. И това ако не е внимание към детайла, не знам кое е... Забрите малко лагите и не забравяйте, че штобете, колкото и добре да излездат, не могат да покажат най-хубавото – движението и анимациите. Това си е като да си видиш изводи за порнография по обложката на купията, ебапти. Всяко едно движение, което Rayne ще прави е резултат от комбинираното позиране на мусъни-кечъринг и майсторски изпълни на ръка анимации.

Тук е добре да споменем че на движениятия, събрани с процеса хранине при Rayne е обширното особено внимание. Производителите споделят, че гловата герояня ще забърчи Бачерията си по много различни начини, наречени *fatality moves*. При едно от тези движения, например, Райната ще съсъча жертвата си на гъбе през глабата до слабините като по този начин ще добива още повече точки в нейния *Blood Rage Meter* (а не-ищникът очевидно ще добива гъбе пришики

стандарти), чрез които опазва-те даено помещение от „хореографични аплики“, а другите са побечени едното – едни ориентирани. И тук не става въпрос за битките с босовете, а по скоро за по-трудните противници, като например подобните

*Ghost Feed* (гава възможност на Rayne да изтряпи нематериална част от себе си до някой далекен противник, от който да се накрие), Enhanced Blood Rage (менсомехацата от *BloodRayne 1*, но този път още помощна и кръвожадна) и едно умение,



на Rayne полу-Бампари и тяхните полончи.

Освен брутална бойна система и добра Визия, всеки екшън герой/героиня си има нюдът и от никакви типични за него екстри. За Rayne те са нейният харун, различните режими на Виканда и начинът ѝ на хранение, които присъстват и във върхата игра [а оная убииши ге за забрави?] – бел. *Snake*. В продължението към тях ще са добавени още куп екстри и Въпреки че нямате информация за по-вечето от тях, ще споделим с вас това, което знаем за по-интересно забавяще: *Bloodstorm* (кара противниците ви да въздушате във въздуха ги експлодират),

което засега не е именувано и коеопределено е най-интригуващото от всички, известни до момента (*Turska Chekia?* – бел. *Snake*). С негова помощ ще можете не само да се храните от никой докато той умре, а ако желаете, да изсмучете само част от кръвта му, като по този начин го подчините на Вашата Волята и си създавате временен съзънок [изъб... – бел. *Snake*]. Определено добра идея, имайки предвид факта, че единствено нещо, по-добро от това да унищожавате противниците е те да се трепат един друг, а вие да седите отстранени, запалиши цигара, докато кръкно си пиеме бирничка...

Ех, какъв фееричен пейзаж, как да не се разлаже човек?

Не мога да пропусна да отбележа начинът, по който настоящата статия попадна в обявяваната на обичните настъпвания за груба редакторска намеса този път беше противопоставено шокиращото абторово желание да „бъда нежен в редакции си“ явно слуховете за садо-мазо перформанси *Okusobe* на Rayne са също преувеличени. Както, между другото, и тези, че хората в това

издание правят секс със съдопри-



с еквивалентна дължина, но малко по-тънчи; в определени математически среди това явление е извесно като „дъвчене“ – бел. *Snake*.

Друга новост, събрала с баталния момент от играта, е новият режим за автоматично следене на противника. Според пичовете от Terminal, той използва промени битките. Когато не следите конкретен инийбъб можете да удрите по повече от един враг, но по този начин ще напасите и по-малко щети. Идеята всъщност е, че в *Blood Rayne 2* ще има гъба битки – едините са по-



# FIRESTARTER

Автор: Freeman

**H**е бе, не е лоша игра. Просто мен не ме кефят. Както не ме кефят азите. И Виетнамите не ме кефят. Недрите - също. За ършите да не го-ворим. Чуждешците не ме кефят като цяло. Не знам защо точно. Да кажем, че мразя лъжашите като маслини очки на ършиите и азите и оня убийствено подлизуроски, мазен начин, по който се усмихваха на магадите 6 Стунгентски град: нена-възкам ръчите им, ўк посещали да докоснат, а всъщност обварващи. Аман беч и от нерви: с прословутите им „размери“, да не говорим, че напират съвърхе на мускус. Освен това общичам животните, в това

ка-полеа се намесват в схемата на световната гейм индустрия. Най-радостното за мен, като част от обитаващите тези географски ширини е, че изпол талантливите ро-

вият всичко това ли? Ами защото същите тия типове, които разработват бъдещата Сянка на Чернобил (GSC GameWorld) бачкат и Firestarter,

е достатъчно, за да оцелееш в суро-вата действителност на виртуал-ните гладиаторски арени, която смъртта е всичко друго, но не и вир-туална.

И така - играма.

Както загатах - Unreal Tournament клонница. Биеш се последователно на 16 различни нива (арени), в 5 свята. На разположение ще имаш около 10-15 оръжия, които да употребиш върху 20-на различни види чудовища (демони, техно-чудовища, симбиоти). Отвсяк същите шифри това означава същинско забавно, но безъпешно писаша след няколко арени заглавие, която със сигурност ще изиграеш като го почнал, но на пор-ши: всеки ден по малко. Съвсем очевидно Firestarter е мултиплейър ориен-тиран екшън. Фактът, че поддържа до 32-ма играч на LAN, е красноречив. Ше видиш класически режими като deathmatch и кооперативна, но и уникални - игра за чудовища (play for monsters), както и режими на отбор-на игра с възможност за контрол над чудовища.

Преди да почна да плъзя на почви, искам да отбележ слеглото - това е един много, много добър мултиплейър екшън, ако си падаш по по-комерсиална вълн от типа на UT. Признатам, че десетимата скромни часа, които усяж-ме да му отве-лим с



число и кучетата, така че няма как да общичам Виетнамите, хеъ лък ла-енето, което при тях минава за го-вор - явно така подговарят горките животни. Това е то. Кенофоб съм. Роб съм. Бог съм. Ами в момта си вселена, в която няма място за Unreal клоници. Щом и Unreal-a не ме кефят. И тъва, откак брилянтната синънелиър симфония се пребира в скрибаша бутафория от фантастични мултиплейърни ноти, нахърлянни без ред и причина в една масова, лейърска катафалкония, заплашваща да се из-ливва върху нас всяка година. Споко бе, къде се вълнуваш? Къде, като си фен на Unreal? Аз не съм. Кой пише статията, в края на краишата! Да бе, статията...

Е добре, Firestarter.

На пристина на Вакума, напол-следък източният блок се зает яко да бъльва продукция. Руснаци, поляци, хървати, чехи, румъни, българи и-

чички на разработчиците иззад бившата „Желязна забеса“ блясък вън-дам все по-качествени заглавия, част от които съмъртвоносно конкуренти на уж „Ветераните в бранша“. Едва има сериозен фен на екипъните и читател на GW, който все още да не е чубал за Stalker: Oblivion Lost (впрочем незадно защо преименувана на идиотското Stalker: The Shadow Of Chernobyl) и да не трънне в очи-кане от поймата ѝ. Между другото, насокро ми попадна някаква ранна алфа на играта. В която нямаше какъв токсъбад да се види, че да си стръбва да ѝ направим едн first look, но пък подейства на желаниято ми финиали-на. Версия да се появя по-скоро на пазара като азиатска сол в задни-ка на уморен бегач на дъги разстояния - макаро, което ми разкри за играта, ме кара да си мисля, че Stalker наистина заслужено е спрягана за беззаплашения хит. Защо ти разпра-

затома. Е, добре, какъв - какъв следва да очаква човек, знаеши всичко това? Само не е Firestarter, за бога. Всъщност, ако оставим настрана геймълът, за който ще стане сумма слег малко, играта наистина блечатлява като техническо излъчване. Тъй като реално в нея няма нищо, достойно да се нарече фабула, гори не се налага да те лъжа и да отбиваш номера от осведомявайки те, че с откриващото, иначе доста бubre и стъни реализирано - без него една реплика интъро, се изчерпа всичко, което ще ти бъде спуснато като информация за историята, преди играта да те излезе в началните моменти, а оттам - направо в екшъна. От въпросното ще научиш, че

да си  
почти точно ко-  
ние на Винсент Ка-  
сел, пичът от „До-  
берман“ (почти - най-  
малкото защото  
съветват му с Моника  
Белучи го направи уника-  
лен по една госта отмра-  
зен за останалата част  
от тъжката половина на  
човечеството начин)





колегите, евба ли са достатъчни за кардианали изводи, но тъй като аз лично подхождам към играта без особени очаквания, тя приятно ме изненада. Бързината - избрах си мя, хайде ще го призная. Три са основните причини за което:

*Нивата.* Не, че нещо невиждано - и Quake, и UT приложват феноменални нива. Нито се отмичават с никакъв кой знае каква ориентираност.

Братушките просто са се пресензали. Взели са каквото са сметнали за нужно от досегашните шутъри и са го бердарили в един, като цяло, много добър лъвъл-дизайн. Вложеното в никоя от картиите въображение е толкова набишащо се в очи, че чак ленне, но ако го усетиш по пръстите си, заедно с характерен мириз и специфичен високозитет, да знаеш, че е от играта, нито тък това, кое то боржши в ръка, е никакъв нов вид фюжистик. Накратко: големи, изградени от николко събрани помежду си подниза, лъвъл-комплекси; архитектура - с раз-

мах разчупена от етажи, стълби, площишки, телепорти, умно въмъкнати трамплини, открыти пространствата с платформи и темни пътеки над космическата бездна; алтернативни пътища до почти всяко едно място в картата. Всичко необходимо за едно як клане. За жалост добътът във мултимедийни карти са евба на николко, при това - съвсем не най-добриите.

*Оръжията.* И пак нищо ново - познати или аналогични на никакъв вече познати. Но тък добре пасват на играта - балансирано като скоро-стременост, далекобой-

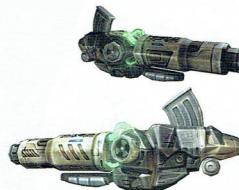


ност и ефективност, съобразени със спецификата на лъвъл-дизайна. Автомат, помпа, картмечница, базука - тия си ги знаем. Остан тях има още николко „футуруки“, сред които един много напомнящ за нещо средно между ръвчицата на Кукида и снайпера на Нерадиян 2003; друго тък изстреля в съветкабинчина последователностно многоократно рикошещи заряди и единственото, кое то тряб-

ва да направиш е да стреляш косо в стемата на 3-4 метра зад ѝгъла и в целия коридор след чуккатка му ще останат само трупобе - сори, че не ги щитирал по имена, но имена трупно помня, а лоудингът на та игра проръжка:

Ва около 5-6 минути, така че ще си спестя усилията.

*Персонализите.* Доста смелост се иска да въкараш в „мрежарски“ шутър цели б



различни персонажа. Честни казано ако кажа, че братята руси са или тък не са се спрябли с балансирането им, ще изльжа. Иска се доста повече от 10 часа игра, за да може да си даде сметка човек. Но е факт. Ако питаш мен, бро, най-добър е *Мутантът*. С голям оръжия в ръцете, здрас, носи на бой, резигнери здрас, кавча много бързо и екипирънс (заруди умението *Вандализъм*) а тромбоастота му изцяло се компенсира с умението *Супер Слок* (подобни на въбния скок в UT), което, разбът до последно, 5-ти ниво, му позволява евба ли не да „събъкт“ разстоянието в нивата само с никакъво скока. Примерно *Полицайт* е достъп до бързо, можи да носи много повече броня от *Мутантът*, но не може да резигнери и не може да носи по голям оръжия в ръце, освен по-леките атломии и пуши, както не разполага и с неоголя скок. Другият персонаж, с който играх и почти всичната зарязах, бе никакъв робот. По никакъв избрания начин ми заприлича на негър, кое то автоматично го включи в гравити „Няма кефши, блог“. Интересното е, че освен че можете да се тупачите с френовете с различни персонажи, те могат да бъдат и с различни лъвъли, развили различни характеристики и склонности, обладали различни специални умения. И тук в мястото да направя забоя към сингъла, като кажа, че както

ги виждам аз нещата, разработчиците явно са си правили сметката да ни накарат да играем самостоятелно

ната игра не заради гостопримствата ѝ, а за да можем да настригнем персонажа си за мултилеъра. Сингъла в безобръзно скучен. За да му отгьеш бече от час-гъва, трябва

да си слизаш от скуча и иши дуздо за правене, или просто да си иниат. Неподкрепена от никаква история, играта се превръща в безкрайно повторяне на едно и също, сменят се само нивата, но тък като те са предвидени да бъдат арени за мултилеъра (необясним си остава фактът защо този и са въклочени всички 8 ниво) и са напълно самостоятелни единици, в крайна сметка т остават с усещане за огромна липса. Единствено фактът, че възможността от това колко добре се спрябли и каквото е нивото на трудност, получават определено количеството експонирано, съответно - побиляш да показвателите си, напр. бързо презареждане, меко приземяване при падане по бисека, разни устойчивости, по-добро боравене с определен клас оръжие и пр., може да никакъв начин да те стимулира. От време на време те са предоставят и по ников специално умение (повече мощ, булеттайм и т.н.). Като казах трупност - тази игра се играе никак на 100%. На 50% общо бумата агенция звучи като зъби на сребърните камбанки на Дядо Коледа.

К врата сметка - една много красива игра, с доскучаваща и монотонен, претъпкан с чудобища с мозък колкото аспиринче синхъллейър и наистина купонджийски мултак. Сем преценци...



# DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN TEAM SABRE

Автор: Alex III

**C**лучка: „Алекс, имаме нова Delta Force, ще го възмеш ли?“

\*сънина усмишка по телефона\*

„С уважение, аз общувам с Delta Force.“

**Избог:** Ентузиазмът е основното средство за прецакване на неподозирана геймър.

**Случка:** Team Sabre изисква бече инсталации Delta Force Black Hawk Down.

**Избог:** Слава болу, че някои издатели все още имат страх от бола и не се опитват да пропубликуват негочените и полуфабрикантни add-on и като самостоятелни заглавия.

се чува изсвистяване на РПГ, експлозия и американската армия остава с едно отделение командос по-малко. Load game. Отново същото. Load game 15. Внимателното наблюдение

съмне успявам да ги избия всичките, само за открай, че същинската задача все още предстои, 8 следващото селице. Load game X N, N > 30. Псувам тъпите дизайнери, че точно преги края са сложили тъпла от 20 противници, които просто се появяват.

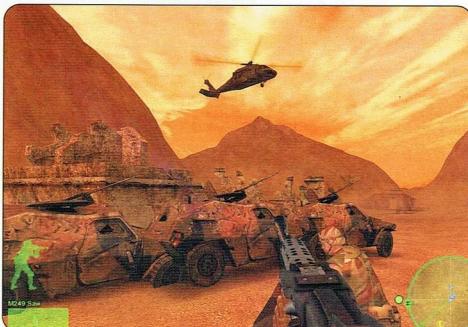
радостен картчар. Преди да успея да написам спуска умирам.

**Избог:** Човек трябва много времето да следи картата. Картчните глези и доста по-съвръмеността стационарни гранатомети са отбелзани там. Вече е ясно и защо злите не реагират на странично надникване изза стена или възел - иначе просто щаха га са безсъмъртни. Вместо това сега са тупи, глухи и слепи и (на теория) ако внимавате в картата, ще ги убивате безнаказано.

**Случка:** Излизам изза поредния Ѹвъл, чува се характерното свистене на гранатомет и умирам.

**Избог:** А изнатометчиците къде ги пише, че човек да не умира на всеки кръстът по три пъти, преди да се научи накъде точно да стреля изза Ѹвъла? Што на картата ги няма...

**Случка:** За пръв път ми дават снайпер - естествено, няма да пропусна да си поизграва на господ с него. Влизам го само за да установя, че цялата мисия се развива по фъното на много дълга, тясна и криволичеща долина сред джунглата. Как, по глядливо, да стрелям със снайпер от дъното на обрасла с шубрък лука? Качвам се на храстоко, прицелвам се в открайните със камо на план бразове и мисията съвръща. „Добър опит, колега!“ - съвсем ясно си представям интонацията и злобната



**Случка:** Началото на едната от двете нови кампании - колумбийска джунгла, ноц. Инструкцията - да заблудим вражеска лодка и с нея да се промъкнем до неприятелската база на избезлязан. След няколко неуспешни опита (пробвали се благодарение на факта, че въпросната лодка се възпроизвежда от гъве попадения на куршуми в борда, а е много трудно човек да избие противниковия екипаж без да умчи и нещо въстриди) се торвам и аз щастливо записвам играча на едно от трите щедро отпушнати за мисията места. Промъкването се провъзлага безбедно - злитите започват да стрелят по лодката (кул) от полюбен километър. Преди да стигнем до най-близкия кей,

през бинокъла с нощно въиждане най-сетне разкрива тъжната истина - между двете сгради излязъде браз с гранатомет, насочва го и безогрешно праща снаряда в борда на Възловите ни. Времето за реакция е 3 секунди. През тях трабида за застремване. Гладът газа - единственият проблем е, че той простия не се вижда вътъримото. Още 15 с Load game, преги да се откажа. Но8 план - скаквам от лодката и плувам към брега. Естествено, откъм кейовете се чува изстрел на РПГ, експлозия, и оставдам единственият оцелял в мисията. Влизам между къщите и на първия Ѹвъл ми застремват от тъмнината. Load game X 20, научих съм наизуст всеки браз в секторто и най-

блат под дърветата, а аз отдавна съм си изразходвал трите съвсемателни.

**Избог:** Ritual Entertainment не са кои да е, и този път просто не мога да ги позная. Кой ищам е изобретил концепцията за кръстоска между орденаците Delta Force, която стратегическото придвижване е основната част на играата, и прости екипи на Black Hawk Down? Резултатът е едно трудно игруемо заглавие, където човек пръвично просто да знае къде

какво го чака, за да може



да реагира  
на него предварително. Хайд, ти екстрасенс  
ли си?

**Случка:** Излизам изза поредния Ѹвъл и заварвам широката усмишка на жизне-





усмишка по лицето на лебъл-дизайнера, докато е пишеал текста, който му съобщава, че съм с отклони от планирания маршрут и съм обявен за извадът.

**Извод:** Добре, приемам, че ограниченията брои създават-обе допринася за стратегическото развитие на геймплея. приемам, че да избиеш 100 терористи на външняк е нормално за великите американски командоси. По какъв начин очаква в реалистично, или положително за геймплея, или свободно как ще се определят създавателите на играта за този идиотизъм?

**Случка:** Същата мисия, малко по-късно. Завземаме вражкия лагер, но намираме главния ѝз, заряди когото сме дошли. Тук вnezапно изпрати превъзловъв в режим „руска класическа приказка“, защото по радиото чуham почети едно към едно инструкцията „иши там, неизвестно кога, и намери онова, неизвестно какво“. Започвам да търся и неусетно се отнасям по-нататък в болнициата. Накрая напирям слабен американски хеликоптер и един пилот, който казва „Най-сетне, откога ви чакам“ и хуква подири ми. „Какъв си ти бе, няма никакви комплекси!“ – питам го аз, докато в размытеното ми от безспирното взиране между листата съзнатие бавно се оформя мисията, че мал нещо мисията в боясалда. За по-сигурно се бръщам към началото, и след известно лутане без да искам попадам на онова „неизвестно какво“, дето са ми казали да го търся. В този момент скръптят на мисията отново поема управлението, над нас прекита хеликоптер, по радиото се чуват панически крачки за РПГ-та, как той падал и как трябвало да спасявам пилота. Гледам летеца до седеци и извадънък ми просветява.

„Те са сред нас!“

**Извод:** Абе, пичове, кой трябва да ѝ учи на програмиране и дизайнер на мисии? Как е възможно да изпълнявам задачи, които още не са ми поставени? Как става това разтворяване на хеликоптери и пилоти? Времето ли не ѝ е стигнало за те-

стване, или просто така са работим?

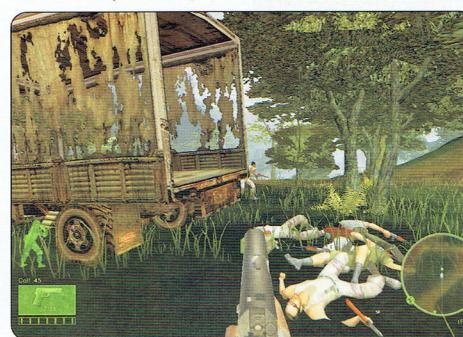
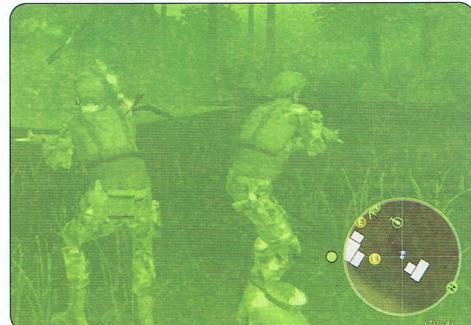
**Случка:** Отново скапаната ръжнела. Разбиваме някакъв лагер с дрога и накрая трябва да ни прибере наш конвой. Конвойят, естествено, се застраши. „Чакайте ни там, ние ѝ-сега избиваме“, казват ицидите, и въпростът приключва. В този момент от всички страни, като на митинг, започват да излизат тълпи колумбийски терористи. Ние сме десетина души на укрепена позиция с картечници и държи сгради, но онези са стопани. Търчат отвсякъде, с РПГ-та, автомобили и автомати. Падат като капачки на стрелбище, но други заемат местата им. Позицията ни е такава, че няма нико едно място, откъдето да се виждат всички подходи към лагера, затова човек трябва да се мести постоянно. Освен това се оказва, че някъде сред хаоса в един бункер седят купчина заложници, които трябва да пазим. Единственият начин да се спаси е до края

време, когато става сума за движение сред кръстосан огън на картечници и РПГ-та. През шляпото време има поне една посадка, която не покрива място, а това автоматично означава, че там лошият неизбежно пробива. Най-тъпкото е, че просто няма какво да направите. Никоначин да контролирате напълно

**Извод:** Ти хора дали са чували за клипина?

**Случка:** Някъде на хоризонта на един покрай строи лошкобен. Доволен от оръдия си взор. Всяка снайпер, стрелям, улущам го и той не умира. Един пътнител по-късно той е още жив, а за все по-усърдно пусвам.

**Извод:** О, бръщам си умите обратно. Чували са за клипина, даже прекалено много, щом стената, до която злият е застанал, успява да го заслони от огъня ми гори когато не се скрил зад нея.



на мисията е да извържим 10 минути на атаката.

**Извод:** Може би звучи увлечителна и създаваща атмосфера, но всъщност гореописаната ситуация е една от най-касашите нервите в играта. До този момент човек си е изхвърлил какви-речи всичките създават-обе (понеже според тръбоначалния план задачата на мисията е изпълнена), а 10 минути са арсък фълго

ситуацията, и ѝ остава само да се надявате на щастие.

**Случка:** Поглеждам внимателно иззад ѝзла, но праът стълка побече, отколкото трябва, и картечарят ме вижда. Пусвайки се скривам бързо обратно. Докато се чуя какво да правя сега, мой ме застрелят през стената.

**Извод:** В близката стачка явно има враг. Просимо да надушават мия араби. Всъщност автоматът му стричи през стената. Хърлям граната вътре и с удобстворение наблюдавам как първият минава през мъртвите.

**Извод:** Не, те няма как да са чували за клипина...

**Факт:** Незадисимо дали стрелят с автомат, картечница, снайпер, картечници или обикновен патлат, винаги убиват с един изстрел (с едно изключение, но за него - след малко). При това, няма значение къде ще улучите целта си - купрето на лебъл крак е точно такъто бъзимва зона, колкото и срещата на човек.

**Извод:** Сега разбираам защо човек не може да товари повече от 30 патрона за пистолет. Ако можеше, щях да играя само с Colt 45. Той е перфектното оръжие - снайперски точен и безкомпромисно съмбрън-



**Случка:** Последният бос на иранската кампания - той не умира от друго, освен от стрелба с поставената до него стационарна картечница. 100 патрона от снайпер, 10-на от шотланди, 4-5 гранати и една саповен пакет C4 под краката не му направиха абсолютно никакво впечатление. Играята е да му хъръките

сен. В една мисия бих взел неавтоматичен снайпер, а накрая се наложи да се качим на никакви камини и да ги защищаваме докато смишнат до никакъде си. От криолическата, друсила каросерия няма начин да се стреля със снайпер. Избадих колата и пратих дузина картечари и пет-шест бронирани коли в небитието. Да, брониралите коли се изривяваат от пистолетните изстрели. Не, нямам представа защо е така.

**Факт:** Враговете са почти напълно лишени от интелиект. 90% от войниците са неспособни да се придвижват, да се изправят и да се изправят в небитието. Да, брониралите коли се изривяваат от пистолетните изстрели.

**Извод:** При положение, че умирате от една-две изстрела, а се изправяте срещу десетки противници на-



Веднъж, единственият начин да имате шанс е да си имате работа с идиоти. ИИ на приятелски настроение войници е още по-зле. Те имат предимството да са безумно здрави (поне по стандартите на играта), но да не могат да направят сами абсолютно нищо.

зашемявяща здравина и докато се избърши в ъхъя да хванате картечница-тата и да го застреляте.

**Извод:** Езами!

**Случка:** Мисията от горната слушка продължава към 30 минути, за които имате право общо на 3 (сло-

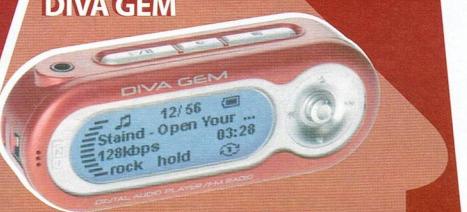
вом - три) savegame-a. Съвръща събърска събърска безсърдечен бос, но за да смишнете дотам, трябва да прегазите към 250 трупа. Реалното време на игра е 3-5 часа.

**Извод:** Най-старият номер на своята - убийчаваш трудността до неизъможда, за да разгушите общото време на геймплея. Прилагат го пълните аматъри и откровено щинчите търгашки.

**Факт:** Новото в играта са две-те кампании (5 и 6 мисии за колумбийската и иранската съюзническа), няколко (принципно еднакви с вече съществуващите) оръдия и никакви мултиплейър карти. Графиката, енджинът и звуцът са антима от времето на Comanche 4 и Delta Force 3. Единственият аспект, в който си личи да върховен труп, е изучаването на реликвите от кампанията. От своя страна, то е в най-добрия случай работа (без да споменавам мисията, където играете команди от SAS - тия момаз ги добират с английски акцент колкото аз блядя езика на племето Теке).

**Извод:** Team Sabre не сгружава патрите за гуска, на който е записан.

## DIVA GEM



## PhotoClip DM334



## PhotoClip DM425Z



**Ново!**

## Diva GEM

Цифров аудио плеър

- \* MP3 плеър
- \* FM радио
- \* СТЕРЕО рекордер
- \* Четец на SD/MMC

Вградена памет 64MB  
слот за допълнителна  
SD/MMC  
литиево-йонна батерия

**219 лв.**

## PhotoClip DM334

Цифрова мултимедийна камера

6-in-1

- \* цифров фотоапарат
- \* Видео камера
- \* web камера
- \* MP3 плеър
- \* Диктофон
- \* НОВО! FM радио

размер на снимката  
**4 мегапиксела**  
автотофокус и макро  
16MB Вградена памет  
+ слот за SD/MMC  
литиево-йонна батерия

**389 лв.**

## PhotoClip DM425Z

Цифрова мултимедийна камера

5-in-1

- \* цифров фотоапарат
- \* Видео камера
- \* web камера
- \* MP3 плеър
- \* Диктофон

размер на снимката  
**5 мегапиксела**  
3x оптичен зум  
32MB Вградена памет  
+ слот за SD/MMC

**479 лв.**

**B** се още се чува как да започна тази статия. Иарчиката на Creat Studios, RC Cars (или Колики с Дистанционно Управление, накратко КДУ) ме остави сътрес от промиворечиви впечатления и мисли. Оптичала бих готов да си плахи било по Шатапите и да изтрябка Бончики, работили по играта. После открих, че част от проблема си е бил във моя телефон, хванах се сериозно и тогава играцата започна да ми доставя сериозно удоволствие. Мига. Та значи, ще си добирам за еднин много, ама много аркаден рейсър, донякъде подобен на обичанията от много хора (не и от мен) Re-Volt. Ако трябва да вървам на изнесението на Hem-а информация, RC Cars е почти пълен прорт от плеистийн играша на същите тия Creat Studios, наречена Smash Cars и пусната през лятото на 2003-та. Не съм играл въпреки всичко, замова нямам мнение по въпроса, но ако сред Вас никой вече се забавлява със Smash Cars, да не остане неправилно изненадан. При това, както се добива, пропратено майд е госта зле изпълнило. Е, да не си играем на „мука има, мука нема“ и да не газим побе-че – защо аз се опитам да щука гордията, която видях и не видях в КДУ.

Графика

Постникнка по съвременният  
стандарт. Колите са доста голям-  
и и членройдите (за тях погорбно –  
след Мъчник), които ще правите по  
тях, имат визуално изражение – ли-  
чи, че в това отношение е положен  
труд – но за Бачки останало не може  
да се каже същото. Пистите са  
готини - доста добре замислени като  
маршрути, разнобрани и инте-  
ресни; ще се отнася до графичния  
им пресъздаване обаче – трудно може  
да се нарекат красиби. И друго –  
абе играта просто си мирише на  
конзола. Окази специфична блестост,  
измитост на цветовете, липса  
сама на контраст и ге-  
омайност. Всички тези не-  
ща, съпстватващи конзол-  
ните портвоя, са оставили  
ясния си отпечатък и в КДУ.

Докато сме на тема писти, да



споделя някои свои наблюдения относно тях. Първо, те са осенни с не-равнотии и премети. Неравностите са нещо много подло – малките гистанционно-управляеми колички, особено добре засилени, изхвърчат от тях, катурбат се и напират се обръщат по гръб, а в най-лошия случаи попадат в нюкът бълбока Вода - защото трасетам са предимно част от южния интериор или природни пейзажи - и тогава количката се пръска директно на последния чек-пойнт. Чек-пойнтите, от своя страна, не са търбие начество и това може да означава доста сериозно изоставане зад конкретният ѝ върх, рес-пективно - преизгаряне на нюбото. Докуте добре, но именно благодарение на побоини ситуации в играта се е промъкнала една къща нервите ми минят. Първо, само да кажа, че рекомирам на игра с точно 3 - Quick Race Championship и Ghost Race. В Championship-a, който по мразищия в побоини игри, всяка писта след търбата изисква определена входна такса за участие, която нараства с всяка следваща писта – миза. Печелчукът състезание, печелчите и пари, с които да заплатите мизата за слушащото си уча-стие. Което ще рече, че когато една по-серийна ервека, като заповядето вълбокото, ще прати на последната позиция, губите парите. За да се пробвате отново, търбата пак да си платите, ако не успеете няколко пъти и загубите търбите много пари, че се наложи да преревидате търба-та писта, за да напратите отново някой и друг гроши – хем за участия, хем за търбите. Последните ще включват сумите, бъзиателя и бу-стърва (турбото).

Ghost Race-a е до-  
забавен – в него  
имкаш по една пу-  
ста за най-

добро време, а играта те записва. После се състезаваш срещу самия себе си, като се опитваш да побориш собственото си време. Напук на очакванията, режимът е фън!

ти, варирани от кумишки без алкохолни (или пък бира), плажни тортики, кофички за пясък и прочее. Момаят се гору хора и кучета, че даже и жени



Геймплей

Освен всичко изброено дотук, има и още няколко особености. Колите, с които ще можете да играете доколкото, са 3. Започвате с една, която прилича на „Монстър тръпък“ и честното казано именно тя е, която най-много ме накафеши. Другата е същевременно мяу и посегнатия - тромпетчико подобно на Въсъхедж, с шест гуми.

Режимите на трудност са 4. В  
двете най-ниски играят в преодоли-  
ма, но особено на последния промиш-  
ницищ ме отвлячаха като американ-  
ски хеликоптери – виетнамска коли-  
ба. И тук, както е обично за погод-  
бен рог заглавия, ако изостанате,  
тези пред вас запозбавят малко  
тремпто, но като изключвате тоха,  
всъщност са тръгни азълътно.

По пистите, освен неравности както посочих по-горе, има и преди

(муахаха). Всички те представляват едно допълнително пресъздаване на съмволът, защото се разматават из писмата и като ищо можете да им налястите, при което – съблъсквайки и гори чрезрайдвайки закона на Нютон – могат да глушат гъбеща неща. Едното е просто да се забавите, а второто е да получите далеч по-золяно, но също такъв противоположно по сила противодействие, под формата на сълван щут, изпращащи във вихър на съмволични смущения.

Иерата като нишо може да пресне гори 8 екиви, когато попаднете в нивото във Венециан база, като направо ще се опитват да го разстрелят, и єгба ли не Ѹв хоръ, когато някой пес се опита да го изяде. За хората и кучетата добрическите досове, женищете са кротички, по банску и служат за украса. Имаите едно на



ум, че макар и съблъсъците да забавят, те дават бонус точки. Всяко ниво обаче си има бонус лимит, така че не прекълвате с бълскането, колкото и по принцип да обичате да го правите с жените. Някои от локациите минават през „истински шосета“, с „истински коли“, които „истински те бълскат“ и отхвърчаш на маймата си.

Камо цяло геймплеят е приятен, което се обуславя най-вече от интересните писти, играта наистина забавлява и в нея могат да се видят доста интересни хрумвания, като класища за подсък например, когато срещнете препятствието, но ако трябва да сървия КДУ с Re-Volt бих казал, че Ветеранът е по-забавната

игра. Не само раздига бонусите, които тук липсват, и които правят Re-Volt еталон за игра тип „прееби другарче“, но и раздига далеч по-бојкотите възможности в избор на коли и режими на игра. Не на последно място – Re-Volt е по-красива, по-пъстра, по-весела, в нея има повече настроение и повече оригиналност, в това число и по отношение на пистите.

Иначе и тук атмосферата не липсва. Играта е добре озвучена, сундът е в пинкат - количките ребят доста добре за КДУ, чайките кракат, външните шумият, хората щакат от

болка, когато злобно се забиват в краката им, кучетата скимят, жените подвикват. Музиката бе една хубава изненада за мен – можеш да я настроиш да е тежко, рок, или тък да се регубаш. Техните не е ценено, но тък поп-тък инструменталчетата арски зареждат с жажда за скорост.

Най-голямото достойнство на

за подобно заглавие ултимативно задължително е да тестват в мулти, ако може – с повечко играчи. Аз лично се забавлявам и не съжалявам за 2-та часа, в които се опитваш да го кока на френовете, че:

Ха на бас

Във тоя час,

че сред бълчика туха нас  
един е само страшен ас –  
и това, фокър, съм АЗ!

Абе, попилих ги, може и затова  
толкова ми хареса игричката.

#### В заключение

Какво да щи каже човек, чийто любим „рейсър“ е Carmageddon 2? Обективно поизглежда, които се е кефил на Re-Volt, сигурни ще хареса и КДУ. Играта е приятна, не твърде анксиозираща и е добър начин да убие времето.

В крайна сметка обаче – игра за деца

Е, приятно ми беше да съм за ден-два такова, но сега...

Мен сега, деца, ме чака  
една нетърпелива кaka.

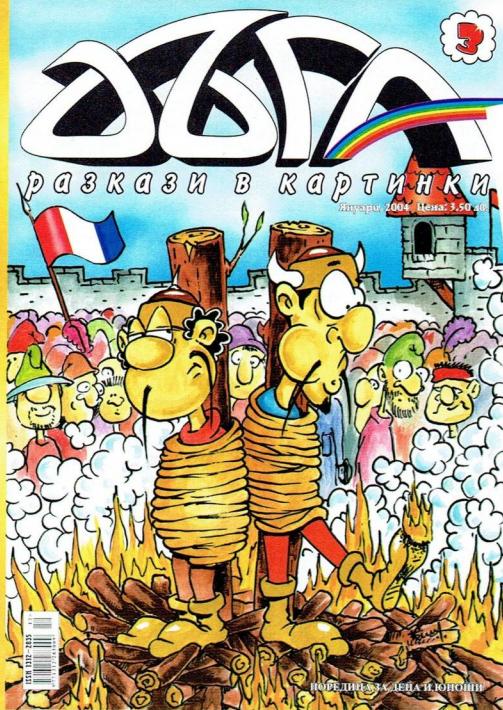
Тя тегли поизгледа ми към матрапа –

към тежка гръд и гъва...  
три...?!... крака.:)  
(х-хе)



RC Cars възьщност е мултиплейърът – там започва големият фън. Изнудих съ兴旺принати ми да си инсталира и се почна:

Трябва да се хърли болкука – „Айде една писта и който загуби ще ходи до казана: трябва да се избирше праха... – „Айде първо една писта и който загуби – бързе.“ После имах възможността да я пробвам с още 4 души и тозава за септември се убедих, че когато човек смята да пише



## ДА НЕ ЗАБРАВЯ:

1. Да си измия зъбите
2. Да си напиша дневника
- 3. Да си напиша новия брой на DBTA!!!**
4. Да разходя кучето... ако напера време...

# BLADE & SWORD

Автор: Glarusa

да потренирате в тази наречена от Тренинг арена. Там се бих с гайдините от нивата, включително и босовете. След всеки рунд получавах определена сумма, в зависимост от трудинността, а след първичко рундът и други екстри като скъпоценни камъни и т.н.

Интерфейсът е простичък и добре познат. В долния ляв ъгъл е

**красноречиво** говори за себеотрицащето, което влизат в тази геймост. „Гранд-мастърите на менталата“, та как бих ги нарекъл. Тая игра не промени станоцището ми.

Като за начало, установих, че липсва мултиплейър. **Xm #1.**

„Какво тък троекова, може и без мулти“, примирено си казах - да играем. Оказа се, че действието се развива в древен Китай, разделен на 3 части - Съска, представляваща различен свят. Целта си е все същата - да разпредиши империята Злато, бъвши всичките му форми. На сайта си изложите се Врочат в имената на всичките си предиш (няма да ги изброявам, просто си представете, че отваряте кухненски шкаф и падат пънци), че битките ще се провеждат посредством УНИКАНА куки-формирана бойна система, което светът не е видял. Аз се чувствам част от света, което от своя страна ме накара да се замисля на коя планета жиже, по глядомите. Всичко, за което се търбеше, че е уникално, вече сме го видяхме в игри като Legend of Legaya, Revenant и пр.

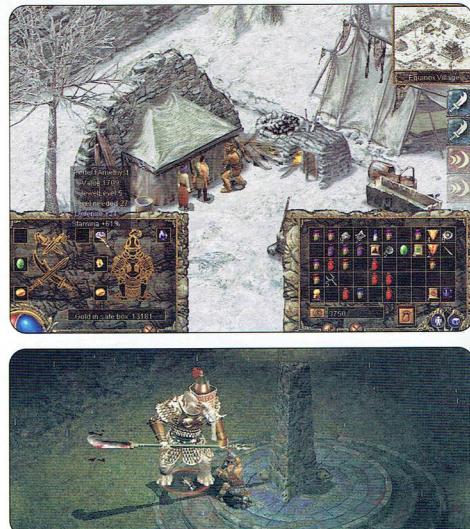
**Xm #2.**

Иначе целия ми бе да намеря и активирам седемте Свети духа: Милост, Въра, Любов, Върност, Справедливост, Храброст, Честност, в резултат - да съм най-съвършено готов да се изправя очи в 8 очи с Демоничния император и Нездобите поданици. Просто не мога да пропусна да се сетята за Darkstone и 7-те гиантини...

В началото ми се предостави

избор между три персонажа: Great Blade Warrior, Long Swordsman и Twin Blade Heroine.

Great Blade Warrior-а е доста едръ с много живот, нанася огромни щети, но е тормоз. Разчита на мощнни атаки, хърляния и други прийоми в свободен стил.



разположена сфера разделена на 8 ъгъла: Points и Chi (китайският вариант за Мана). Има и Стамина-бар, разделен на 2 колан - лявата част е за еликичичета, а ясната - за скролове, метатеми и кий-неофектичен на всичките трудинности.

Twin Blade Heroine се отличава с невероятна бързина на атаката, атрактивни комбинации от удари. Няма отличителни предимства и слабост и е най-лесен за уловяване. Същевременно е и най-неекспективен на всичките трудинности.

**Xm #4.**

Придвижването из нивата се осъществява посредством Transport points (иначе казано waypoints). Изяснянето „по спешност“ по селото съмба с Horning Pearls (иначе казано town portals). Лошата новина е, че след края на преобразуването в даден съдъм/chapter, няма как да играчът да се върне в него. Не тълько, ами ТЪПО! Дотук с Диабло-манятата да рошкам нивата отново и отново. **ХММММ...**

#5.

**H**убогодишните празници бяха отминали, а с тях - и шумът и веселето. Зверският махмурук и липсата на спомени ме караше да си мисля, че може да съм злуотробил не с алкохол, а с нитроглицерин. Дали да отга в доктор или при някой съпът, се чувех, докато търсех решение на наболелния проблем. Но по-добре отново да се доверя на изпитаната рецептка:

#### Време е за геймън...

С известна изненада отрих на харда си никаква игрлица - Blade and Sword. Мечове, остроства - губорим на един език! Какво по-добро за разпускане от това?

#### 15 минути по-късно:

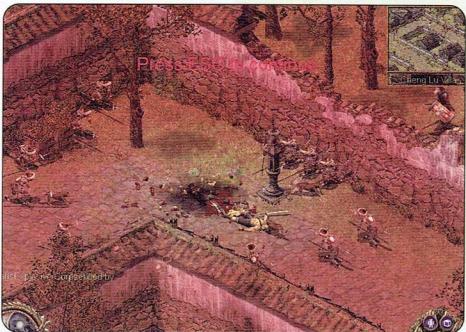
“Всяка прилика с други игри и гери до случаи...”

Това трябваше да бъде написано като интро, вместо николкото реда измислена китайска история, че то е единствено предназначение май е да накара геймъра да си каже: „Какво тък троекова, може и без интро“, после бързо да чукне ескейпа, за да спре безумието и да нахлуе в света на... клонингите. Диабло клонициите, за съм точен.

#### Бележка:

Китайците са известни „клонингови“. Ако се замисли човек, дали само броят на населението им





Асортирането от чудовища е осъществен, което Богу да извежтно досъкяване още в самото начало, където няколкостотин зомбита са се разпростирали и чакат да упражнят кунг-фу уменията си върху им.

Да хвърлим поглед върху тая толкова пребъзиждана система за бой.

Първо, след влизане на ниво, играчът печели по една точка за разпределение върху уменията си (skills), но никоя контрол върху юнитът на основните показатели (сила, сръчност и т.н.), а играта си позволява по своя с формулата. Всеки персонаж разполага с четири школи от по четири умения, като първите три са по три степени на усложнение, съответно novice, master и expert, а четвъртото се разделя - то е един вид спасителна атака и се изпълнява с натискане на Alt+ определено движение на мишката - например хоризонтална или вертикална линия, „Z“ или „W“ движение.

**Бележка:** Бе, не е малоумно, не го речем китайско! Едната слепешана атака например изисква изографисването на I. Точно така - с точката! Значи, представям си как потният, с изнурен от битки лице герой, се оказва заклеен от банда крабоджани зверобе, при което ма-

та меча настризи, вади палитра и като същински Гоя започва да рисува знаци пред оглушените поглези на стражниците. Сиурно зомбимата излопават от смъх - но гори това е по-скоро никаква алтернатива на freeze-a от диаблото, отколкото нещо иначко

Гореспоменатите умения образват комбинации от удари (комбо-ма). Хубавото е, че е преодолена пълна свобода чобек да комбинира и експериментира. Хубаво е също, че след като си направи комбо, може да го запамети на десния бутон на мишката и с едно натискане да го изпъни цялото. Огромна част от

анимациите им е заимствана от Street Fighter и други файтъри.

Оръжията?

Осмрив и меч - ти, НЯМА! И отде туй заглавие тръгва, а, братя китайци? Да си бяхте кръстими играчи Айкъръл Четка.

Екипиранието се извършва по-средством слотове в оръжието. Започва с три слота, но с изпълнение на кусет се стига до шест. В тях се поставят скъпоценни камъни (перли, диаманти и купинца други). В слота може да се инкорпорира всеки скъпоценен камък, но те - както и в никакви познати кури - подлежат на юнитър до по-висши нива, съответно даващи много по-добри екстри. Как се юнитърват? Къде? Ами... В Spagyric Cube... Хм #6, 7, 8...

Променя ли се външният вид на героя, кога няма броня? Променя се - както играч си реши. По-точно забави от това колко високо ниво скъпоценни камъни и перли се инкорпорира. Към инвентара в добавен и Sorcery Bag, в който се съхранят разните машинни премети (като Guiding Rei, автоматично отварящ Town portal всеки път, когато, по една или друга причина, гушна букета). Да го кака ли? Айде що го кака - след като играчът отпие еликсирче от колана си, то се попълва автоматично от инвентара. Ед, пичке,

аз съм хардкор-геймър, т'ма не обикна!

Ниба на трудност? Три на брой - Easy, Normal и Hard. Задържането на което и да е от тях, дава достъп до Nightmare. Това е последната най-висока степен на трудност, именно на нея получавате възможност да рафинирате/томонти в кубчето на юнитърите нива перли и диаманти. И нищо друго. Така и не можах да си видя физиономията, след като блокът с героя си 67-ми левът в Nightmare, за да установя, че е в едва 6-ти левът, тък като огледалото вече беше станало на парчета, клауцираната също. 61 потни левът назад! При преминаване в Nightmare, играчът гели нивото на 10, дава някаква сума пари, запазда б от най-скъпоценните камъни и това е! За почва се отмачка, а пръвото зомби избърга града пак си спинка кротко на същото място под табака с надпис на китайски, който според мене би трябвало да се преведе „Save and Exit“. На 8-сичко отворе гадинката, пак носи 50 точки експирисън, само дето не умира от 5 узара, а от 10.

Какво да кажа в заключение? Опимбам се да погледна безпристрастни B&S, но май не се удава. Негативизъмът взима превес. Не само зарида това, че съм покиженен фен на Diablo. Липсата на гласови дигизи, скапаната графика, еднообразните нива и еднообразните чудовища, още по-еднообразната музика, скапаното ѝ чинто и още по-скапанния финал - всичко това ми избява възможността за набързо скълпвания



превод от китайски (избих около 700 чудовища с името LeapRAD, LeapRAD Leader), покриващ като похулук общата посредственост не ми се и побърза.

Става ли за игра? Може би за никој става. Аз обаче трудно задържам изпразен... ентузиазъм си при трака зададеният въпрос. Китайците, както вече отбелазахме, нямат точно проблем. Може би замова са и толкова много...

# DEAD TO RIGHTS

Автор: Diamond

**X**убаво е да бъдеш Фен, без значение на игра, филм или никоя от онези огромни, десетимини поредици книжки, напомнящи на съвремдзирателен и прятъжен Венециански сериал. Понякога гори си заслужава. (примерно в случая с кака *Masha от лъвъв мост*, която прави отстъпка за редовни феноze на оралната любов и всяка трета съврка ти излиза по лев и трийде - бел. *Snake*). Но, драги ми читателю, спрашвато идва, когато фенцищата избие към подражание: (из бе, според мен повече жени трябва да бъзмут пример кака *Masha - бел. Snake*).

Ако тръбаш да започна в любимица си стил:

Имало един ден една игра, наречена на името на главния си герой - Макс Лейн. Нямаш смисъл да реди ентузиазиран похвали по адрес на гизайери и програмисти. Всички я познаваме търъбре добре. Но не щеш ли, в един прекрасен ден, никому неизвестно чене от Грант Сити минавало край ниска кощурка, от чието прозорче струвала свѣтилка. Надзърнал той и шо га види - компютърен монитор, на който някакъв тип се премията ефектно в каданс, размахал гла пищушка. За добро или лошо, нашият сладър решил да се пробва в този нещек занаят - сложил нашийника на петсто си, забучил оръжието в кобура, наметнал коженото яке, когато идеално завършвало мечтанията прортрет и се понесъл да търби по-гъзии.

Шегата настрана, но преклонение и препокипрането на Max Rayne от страна на Natico е прекалено набиращо се на очи. Не че Dead to Rights не е забавна. Напротив, веселите лъжа гори от места, където се предполага тъмниаливо съчувствие или сериозни затишвания пред поредната екшън бури. Но преги да се разсемят дружно, нека се запознаем с възможностите ни герои...

**Джак Слейт** в пич. Със смразяващ син поглед, могъщи и леко ръбест гръб, с който може да конкури-

ра културист-медалист и с познания по бойни изкуства, достатъчни за унищожението на средно голям квартал. Едва ли е дежа Въо онзи рабен и абсолютно лишен от емоция глас с познатата мрачна заплаха - „Вие избихте семейството ми! Златните ми риби/лобумии ми хамстър със задник кук крак. Една съса Ви тури на сите!”

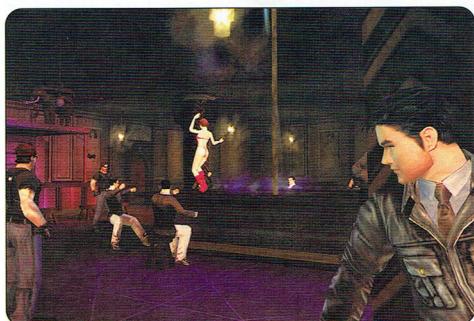
Отмъщението - движещата сила на гейм и филмовата индустрия. Къде щака да са те, лобумите ни мрачни герои, без тази неизменно съпътстваща ни човешка емоция, издигаща пореднин муло до герой, а героя - до Супермен. Това от своя страна придава неизменна привлекателност на безразсъдния пич, способна да го пребърне в притегателен център за всякакви полуголи стриптизърки и малко по-надлечени яки замърници. Допускам, че намеренията им се различават - в зависимост от пола и съответното оборудване. Мощоковите се радят на опашка в стремежа си да се докопат до гореописания гръб... или тоша под него. Мадамите щастливо пърхат с кленки, тук-тук размахаха по някод патлат (може би с наредка) в отвъзбор

посестрими. Някой от вас би ли рискувал да се набута в макоба мееле, привличайки вниманието на една съдия разбърнувана от пръстътвие на побден екземпляр жени?

**Хъксън Шедуор** е във по-голям пич. Освен че претъжава зачатъчи на някакъв интелект, очевидно липсващи при щастливия му собственик, кученцето може и да скача! Даже да се катери. Дори 10 сантиметров преграда не би могла да го спре. Още прекървявам онзи изтънчен с юбория момент, когато макото живогонче

доу е добрия дух-пазител на празно-глабия, но изтънчен с ентузиазъм глабен герой. Когато събръшат патроните, именно пето тича до на близкия лож, елегантно му прекърва вратната вена и гордо донася наличното бъръжжие. Вероятността да го изрубите - 8 пър и преносен смисъл - съответства на тази да заприуете юхърен вече самонасочващ се мумеранд.

Очаква ме сериозна критика, ако не кажа някоя дума за историята. Средносатистически полицай, който напира застреляния си баша и



той да им размаха своя). И по някое време „оразменено“ избухват в само-тържени Взрив на екшън възхновение, подкупвайки лошите рамо до рамо с наш Джак. Ама коге е той, всъщност? Може да е унизително, но предпочитам да се сбра кромкот в ъгла, докато някакъсексаплини китайки със симпатични черни прашки систематично избива надхните си

се метна с невероятна лекота възръхнулики тръби, изпънка горозе, събори някаква дъска и с умиление в очичките наблюдаваше трудноподвижното чене, което се опитваше да нацели пътът. Толкова нежно покръвите също, самоотверженост и разкошни позиции относно огнестрелните оръжия не бях видяла. Забравих ли за безсъмртието? Ше-

тръвях по следите на убийшите му. Несправедливо обвинен, попада в затвора, когото изключително ефектно успява да отвръде електрическия стол. След блестящото си прогълъдане кръстоносния поход за прочистване на зрада от престъпни и пропъчни елементи, като междувременно търси гладни ложи. Сръвнените с Max Лейн ще пръжат, а Вероятността да бъдат възложи, на DTR е търъре маля. Поради тази причина ми се иска да привлеча вниманието ви основно във разликите. Първа и основна - auto-target. След като прихватите мишната, цветът на мерника се променя в зависимост от шанса за убийство ѝ - червено, ако е настъпил сетният ѝ час, жълто - необходими са няколко изстрела преди да реши да мре и зелено - някакъв шанс. Удобство, способно да се превърне в най-голямия кошмар. Няма да е преслено тържението, че 80% от съмртните ми анимации в началото бяха резултат именно от него. От-

говаряме моментално на незададения още ще прос - га, има и manual target, приведвашето с който отнема около три пъти побече време, а преминаването от трето във второ лице е пригруженено от чувство на лека дезориентация. Използваме основно при взривяване на големи, неподвижни обекти, но възможността пълни с прошан и подобни леснозапалими възлебодороди.

Въпреки това приagemствам тъчиро и искам за Кълъо-Банкето му в големите мелета. Със сигурност след петдесет и седемото прегравиране на масовата битка във втория чаптър, ползващият го маузът ще се предвари в бъбецът виртуозен пистолет с оптическите рефлекси на оцеляла сапър и немалък шанс за любим пациент на специализираните клиники. Постепенно ще се дължи на кроткия и смирен храбъ, намерили израз в природно външно спокойствие, с което той отново и отново ще прекийда всеки един болезнен изстrel и предсъмртен въз. Последните - обикновено собствени.

Споменавайки изстrelи,

е редно да ви споделя нещо и за самите оръжия. Те са същесстандартни - пистолети, узи, няколко вида помпи и снайдери, кампици, базука и любимата однозарядка. Справедливо е изисква вразовете да са въоръжени по същия начин, а твой като бържим на постоянния приток пушкала и ампуници, се преподлага, че лошият ще се явява на спретнати групички, готови да осигурят всичко, от което се нуждае един главен герой. На тръба място - зоям брод умствено ограничени мишени, с които да тренира аутоматичното си прицелване. Необходимо ли е отново да напомним типично разъскрене в поборни игри - защо да се възлагат никакви усилия в писането на AI-то, след като можем да компенсираме качеството с количеството. Не забелязах особена



разлика при полагащите се периодично босове - може да по-голяма издръжливост на бой, тук-там оригинално движение при ръкопашния бой и стапандартните им слабости, които се отричат след второто умирание. Цялата тази история носи едно изключително приятно аркадно усещане, подсигу-

роятното на изтребителя на геймстия на гарбите.

Стигаме до следващото споменаване на Макс Пейн, този път съвързано с практическата липса на невинни NPC-та. Ни там... така бе красицо, подобно на Балс - всяка стопка призиваващаша отвъдната, докато единият се разсея. Тук изящното филмче със съмртвата отстъпва пред бруталност и безмилостно унищожение - убиството като почти физиологична необходимост. Вместо продължителен и перфектно изписан в подробности си процес. Нерядко Слейт прибрърва

най-ближкия си противник с пестеливо обикнене, използвайки го като жив щит. След като очищиха останалите, протяга ръка, влязъл изстреляв куциум в главата му и небръзко го захвърля върху кучината трупове. Моментът в Ескаран не само за удоволствие на сатанински ухилено задълбувателно устроство, а си има реали премищество - често може да му спаси здравка в мелето. Единственото недуобоство е затрудненото придвижване и понякога бързата съмрт на лошия.

И докато продължаваме да сме на тема Макс Пейн - познайте какво още си имаме - правдано - булевтайн. Само темо тука се нарича „die“. С във поборни умръкане скопийско се промъстства цяла стая. Слейт се хвърля разко напред, докато във въздуха прихваща и отстреляв едното друго поне 3-4 пропищника, като



довършващо споменаване на Мак Пейн, този път съвързано с практическата липса на невинни NPC-та. Ни там... така бе красицо, подобно на Балс - всяка стопка призиваващаша отвъдната, докато единият се разсея. Тук изящното филмче със съмртвата отстъпва пред бруталност и безмилостно унищожение - убиството като почти физиологична необходимост. Вместо продължителен и перфектно изписан в подробности си процес. Нерядко Слейт прибрърва



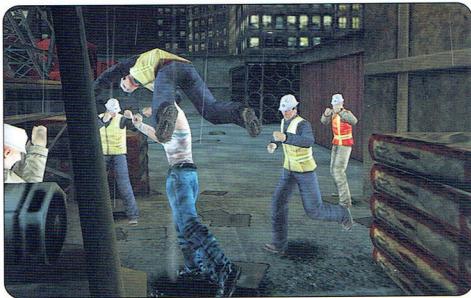
накрая завършва с елегантно кълбо. Неприятното е, че опция за страничен dive не съществува. Гузата съвест на преписватчи от Namco се е обадила в пръв ред неподходящ момент.

В борбенето с огнестрелни оръжия Винага в липсвала тръпката на директния контакт - разтворсващия звук от хрущене на счупената кост, разкото хълтване на коката под свития юмрук. В Dead to Rights ръкопашното бой е приятно разнообразие, тъй като е средство за оцеляване. Понакога в единствените начин за постигане на конкретна цел, която гори на място пръка Връзка с основната идея - отмъщение на всяка цена. Типичен пример - наложи се да изпотреби почти целия континент на затвора, за да спечели 25 купии шапки. Кой бы предположил, че има толкова реалностни пушачи, готови да се разделят с живота си, но и с цените на фасове. Боят на моменти си е чисто уличен - бандита, забиколи ся герой, размахваш се от обсъдите крака и ръце. Да не забравяме - според всички канони на жанра никой не се хвърля напред, докато този преди него е на порядъчно пребит или по никакъв начин избавен от строя. Възможността за блокиране винаги неизбоядима реалистична нотка. Уловката е, че всяко париране на удар, както и dive-a харчи адrenaлин, наредко показан в подхodiaща за скока скала. Погоди нещо притекаща и Шероу - когато бартъм е напълен, песто е готово за поредната атака към нечие ърло.

Умишлено не причислявам обезръкването на промишлни към горната ръкопашно-хулиганска камегория. Имената това са мюобите на пълна наслага от безсмисленето на силен и реалното отмъщение, насочено към всички и всичко. Начините за обезръкване са доста, с напрежда-

не в играта постоянно се отключват нови. Ше ѝ опиша моя фаворит - Слеййт хваща здраво ръката на жертвата с пистолета в нея, извръща я заедно със затвора му и написка пръста му върху спуска. Да, звуци почти човеколюбиво.

Но стига с тази агресия. За усъвокояване на темпото в Dead to Rights служат минииграчите. Които в никој изолирани случаи са си чисто пленен на нерви и преексплоатиране на лъбия бутон на мишката, ама възможно е да има разнообразие. Отварянето на заключени са елементарно и прекалено познато за вниманието (вж. тези престъпни пристъпи... колекът! Стига сте се прокрадвали с този чубал. Това е прането на Фрайман. Парите са съсредоточени върху спуска. Да, Snake). Виж, видигане-



то на шансите и удържането на бокс-ва крауша са нещо наистина ново. Както и спримитивът възщност. Още самото начало на играта се изпълни отколешната ми мечта за въртение около подходящи по размери кол, докато наоколо се чуват възторженски посрещания. Само цветът на бельото не спадаше към лъбимите ми, но това лесно се превърнаше във гълъща. Кратко уточнение - за огромно съжаление забвението не беше гей бар и глъвачата роля не принадлежеша на ченгето. Кога над-найка мези хора ще помислят и за удоволствията на нийки по! Само един бойна сцена при пушиште в затвора и толковка.



Не че Dead to Rights се върка нещо, способно да възбуди чувството, различно от пръвден естетически език, във всичност. Бедната жена, принудена да стъпи по толковка оскъдно облекло, изглеждаше доста ръбесто, с неприятно разразени текстури - подобно и на самия герой. Златочам да подозирам, че Шероу е във във бъдещето, неговия вид е единствения, който не брани при полег отблъсък. Анимациите на бъдженнята са ограничени, окончателно срещу видимо страда от липсата на светлинни източници. Действително, никоя част

от нивата с малко узоръци могат да бъдат наречени и красиви, но цялостното впечатление е доста неизгативно. Те замаха с бараки в играта толковка много екшън, гадовете. Да не остава време за оглеждане.

Горе-долу по същия начин стои и въпросът с изучаването - понижка с изключително пасивни на настоящото положение парчета друг път подтиквашо към изключване на колоните или просто игнориране. Дори звукот на греме-

жите трудно може да бъде наречен реалистичен, особено ако се сравни с. Вече знаете кой, third person shooter.

Като цяло DTR е игра, която няма да бъде запомнена, ще остане по-редната шуутър, без нищо особено но-во, оригинално, различно. Но кой каза, че всяка игра трябва да се превърне в класика - възможно е да забавлява по един или друг начин. А тази определено успява.



# SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Автор: Alex III

След няколко незначителни заглавия, създателите на прокрутка X-Wing дават на бръзкото приключение на екшън-ориентираниите симулатори. Макар и не чак на нивото на игрите от Вселената на Star Wars, нивото на заглавие на тандема LucasArts - Totally Games успява до голяма степен да запълни празнината в този поджанр както за PC, така и за Xbox. И за въвеждането на платформата Secret Weapons Over Normandy представлява безспорен успех.

Най-добре обаче да караше по ред, тоест - да започнем с

## Историята

Втората световна война е в началото си и започва тъкмо осъзнава на опасността, която пред-

Младият американец (естествено) се смята за ас още от самото начало и досъщ тежко приема всичките му форми на обучението от страна на британските си колеги. Скоро обаче сериите от рутинни мисии го отвежда на събеседа небето над местата и той се научава да убъдва анали-

сте приковали вниманието му. От своя страна Battlehawks ще бъдат наблюдо, за да осуетят поредния унищожителен германски план.

Или, с фра думи - SWON има историческата достоверност и емоционалната фъбочина на американ-

не на самолетите. Първото може и да е ярко, но второто няма нищо общо с действителността.

Ако очаквате реализъм във физическия модел и побъдженето на самолетите, трябва да ѝ разочароват. Ключовата дума в Жанровото определение на Secret Weapons е „екшън“, а не „симулатор“, така че ако убедителното побъдение на летателните машини е най-важно за вас, ще трябва да потърсите другаде. Ако имате обаче гори наий-слаба склонност към аркадните игри, дължен съм да ѝ пропоръчам на всяка цена да опитате новата игра на LucasArts.

Самолетите в заглавието са реали и в смисъл, че (позвечето от мяк) наистина са съществували и са служили за горе-долу същите цели, за които се използват в играта. Тук обаче бръзката с реалността се коси и започва истицкото побъджение.

Secret Weapons Over Normandy започва с хангър, в който има само един самолет - британският Hurricane. При изпълнение на мисиите получавате разрешения за ън-



ставява Третият Райх. За да се противопостави на едни от най-ефективните компоненти на германската военна машина - Военно-въздушните сили, юрчи създава тайното звено и ескадрила със специално предназначение - т.нр. Battlehawks. Пилоти от цяла Европа и Америка се състичат във Великобритания по това време, непрекъснато да се възлючат с битката среди нацизма. Повечето от тях се вливат в разработена на Кралските Военно-въздушни сили, но некои успяват да блъзгат в състава на Battlehawks. Историята на SWON е историята на една такъв абитур.

ските лята и да работи в екип с тях. Тъкмо на време, впрочем, защото Battlehawks се изправят пред своя германски аналог - скрептната организация Nemesis.

Nemesis се занимава с разработка и използване на супероръжия. Те не подбират особено средствата и областта им на приложение (сига, естествено, приложението га е съвързано с избирането на огромен брой Съюзници). Свръхбомбардировачи, атомни бомби, реактивни самолети, управляеми ракети - сломенене на нещо от сортта пред член на Nemesis и считайт, че моментано

ски патриотичен филм от годините на Войната. Пропорциите в играта са епични, хората до едн са герои, а събитията на Войната през мялото време бици на кости. Но традицията черната работба по спасяването на света се пада на вас.

Ако гледате всички бонус-филметчета в играта, сигурно ще останете с впечатлението, че при създаването ѝ основната част от усилията е отшлила в две насоки - за написването на музиката и за възможното наилучшо нареалистично пресъздава-

Direct Hit!



8  
9  
9  
9  
8  
8  
8

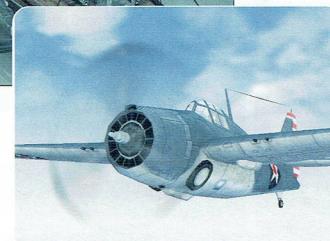
РЕВЮ

45



грейд на наличната техника, при което можете да инструктирате механика в какъв точно аспект да подобри възможностите на машините ви. Отначало имате достъп до юлгрейд на гравитация, бронята и рамата, които влияят съответно на борзината, способността за понасяне на щети и скоростта на завоюване.

По-късно ще се появят още по гъбе нива



бъдат малобройни и неопитни, оръжията им - слаби, а все ще имате само една или две машини, между които разпределите всички подобрения. Към края обаче ситуацията ще се обверне - ще имате 13-14 машини, всяка с уникални характеристики,

против-

чина, минималната и максималната скорост са в общи линии фантастични, а залага на контрол и излагане на неуправляеми положения е почти невъзможно. Всичко това обаче извежда като естествено продължение на стремителната еволюция във въздуха. Побежето боеве са бързи и се водят в почти клаустрофично

малко пространство

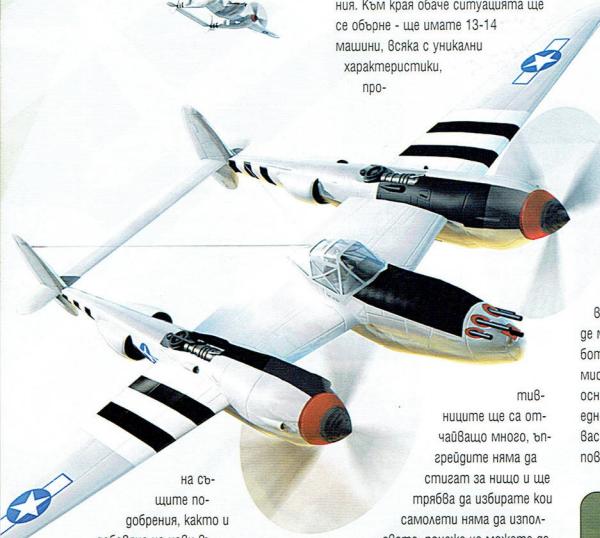
- близо до земята, в някоя долина или в свободното пространство между склона на планината и зоната на глобома на зенитната артилерия. Възможността за използване на все по-съществени допълнителни оръжия (накрая се

стига до управляеми торпеди и ракети), които могат да унищожат производствена цел с един или две попадения, не препознавати към муслен и засъкан геймплей или физика. Боеべте се решават за секунди, а решението трябва да се взимат мигновено.

Мисиите на SWON са перфектни. В началото са лесни и никакъв свободно-противници, но постепенно се усложняват и като средата на играма започват да се движат по ръба на възможностите на играча. Формално кампанията има 15 мисии, но реалната им бройка (в зависимост от външните и вътрешни обстоятелства) е значително по-голяма. Всички мисии са от основната история, има 8 клонени по едно-гъбе „президалиексмът“. От вас зависи дали ще ги минавате, но по-важното е че тях носят съвсем пръ

ка награда - нов самолет в ханара, юлгрейд или ново оръжие. Освен това всяка е уникална и интересна сама за себе си. Част от тях ви поставят в нетипична ситуация - примерно, на мястото на мерача на зенитно оръдие, като бордови стрелци на бомбардировач или в пилотското кресло на античен въбулонщик - торпедоносец, който трябва сам да унищожи цял немски конвой. Често ще има и систематичен елемент - да кажем, имате норматив от време и брошка поразени цели, или тък със летище още някой, с който се сървъновават коли по бързо и ефективно ще се справи със задачата.

15-те основни мисии ще ви разходят по всички театри на бойните действия от началото на войната до откриването на битора фронт в Нормандия, с което играта завършива (твоесть, засега завършила - краят е такъв, че надписът „следва проблем“ даже никоя нужда да се показва на екрана в яден вид). Отстъплението до Дюнкерк е само началото. Следват Африка (куетет за пръв път се запознавате с една американска шпионка тип „Мата Хари“), Тихия океан (комплектован с японците, корабите, торпедоносците, пикиращите бомбардировачи и островите затворнически лагери). Сталинград (куетет летището в Ил-2 с една машина, дето ще обявява социалистическо сървъноваване по събиране на биторични суродини от унищожените немски машини), Норвегия (там ще помагате на Нилс Бор да избега от германски плен, а после унищожавате фабрики за текълът Бога... Междудуточно, Бор е золото крънкал), после самата Германия (със скретни фабрики и тестови полигони за ракети и какви ли не други скретни оръдия). Като цяло кампанията е голям купон,



на свидетели по подобреня и добавяне на нови възможности на самолетите от сортса на уединен боекомплект за бомби, ракети и снаряди за основното и допълнителното оръжие. Всяка следваща мисия ще добавя някакни до момента оръжия и/или нови самолети в ханара. Всички нови самолети обаче извеждат някакви подобрения, и от вас ще зависи да разпределите наличния ресурс от юлгрейди така, че да нападнете ефективен за ролята си. В началото това няма да е проблем, понеже времето е високо в проблем, понеже времето е високо

нищите ще са отчайващи много, юлгрейдите няма да стигнат за нищо и ще трябва да избирате кои самолети няма да използвате, понеже не можете да си позволите да карате механика да се занимава с тях.

По подразбиране управлението на летящите машини става в перспектива от трето лице, и това обръща прилагането на общия стил на играата. Физиката е опростена до крайност. Няма никакво значение в какъв положение е самолетът ви в пространството - еднакво добре ще лети като с корема, така и с гръб към земята. Набирането на височина и скорост не зависи от текущата висо-



към края стават страховни масовки, но най-интересното е, че сред 40-ната мисии няма да намерите гъвгари съмнително подобни една на друга. Свалим шапка на дизайнерите!

Това, че задавати ще често са фантастични, а самолетите - не особено истински, не бива да ѝ кара да мисли, че в гарата няма маисторство, място за мисъл или стратегически елемент - напротив.

Първите самолети са неподвижни бани и със слабоват щъръджене, затова няма здраво значение какъв



Ne-163  
Cinematic  
23/15.0

HDisp  
VEdit

869

Всъщност имам някакви претенции в тази област, но тук бих засегнат и токъм самото оформление, колкото подхуда към представяне на събитията. Проблемът е, че Secret Weapons Over Normandy се взима малко по наследство, отколкото би трябвало. Историята е измислена и това е хубаво, но на откровено фантастичният десктоп щеше да приляга по-добре евно леко иронично отношение. Справка - Crimson Skies (който, между другото, наскоро излезе в нов вариант за Xbox, също както

Заключението е следното - за всички фенове на конзолните игри и екипажите LucasArts създават едно задължително преличие. Затова, нека не си губим побче времето взаимно, а да забършим статията с пожеланието по-често да видяхме на еkrаните си така добре направени игри.

точно ще правите с тях - при всички случаи няма да можете да избегвате германците кой знае колко бързо. С течение на времето обаче машините стават все по-бързи и все мащабни. Брои, а оръжията стават такива, че да ги-брете секунди можете да унищожите самолет или наземна цел. Презираният контрол става задължителен, а с него се засилва и нуджката от общата ориентация във въздуха - газаеете по Всеко Време кога какво се намира около Вас, за да можете да над-ефективно да изберете свещебствата цели, за подгответе към нея и да я поразите. В последните няколко мисии летите на откраднат ракетник самолет - немски Me-262.

излишък. С него моментално трябва да се откажем от боя с хоризон-  
тални завои и вместо това да пра-  
виме бързи заходи, да обстреляваме  
целта и да изчезваме с максимална  
скорост извън обсега, когато да на-  
береме височина, да се обрнеме и  
да повториме. Въоръжението на  
немското реактивно чудовище е ма-  
ковка, че при добро насочване няма да  
ви трябва втори заход почти за ни-  
кая цели - след първия тя ще пада към  
земята обвита в пламъци. Да се опи-  
тваме да водим бой по груп начин с  
този самолет в равносинко на загуба  
на време, а в много случаи - и на жи-  
зния ви.

Част от екстремите, които се



# BEYOND GOOD & EVIL

Автор: Celestial

**3**

настое ли, притесните се. Ама сериозно.

Обикновено на ново-бранищте им дават нещо за от „Крак на крак“ или някак deer hunter. Блажената и мазна усмишка, пълна по грайналото ми в добол-съплю лиши в момента, в който разбих за коя игра ще пиша, бързо бе пометена от мислиште за Всичко оноба, което ще поискат после от мен в замяна.

В краина сметка реших да по-гледна оптимистично и с убедеността, че каквото и да е, евла ли ще в чак толкова лошо, за зърбих тревогите и пъхнах първия от трите диска в чешмата устройство.

Трийсет минути по-късно, докато сърбяхот - хе-хе, в ръчичките, немиринци такива, в ръчичките - все повече се засилваше, играта най-после бе инсталарирана.

Кликнах сва пътна върху иконката с милодиво женско лице на десктопа и магията започна...

Пейзаж... Идилична картичка: шофирало бърво, под него скала, пред скалата - необявята морска шир. Две фигури практикуват упражнения от неупомената източна култура (няма превод Кама Сутра; спокойно колежке, скоро ще имате, доверете *mi sei* - бел. *red*). Крехката хармония на настоящия миг в следващия се разбива като чиния в таберна - небито претърнива и се вスマкува, образувайки обрънати фуни, през които падат... ами - неща. Едно от тях се приземява и до юната на главната героиня - смелата и сексапилна фотопортретка Джейд. Момата на мига скока и се понася към дома (в случая морски фар), яхата от полу-човека полу-кощето, с която допреши малко като практикували гореупоменатите упражнения (мдам, отредено добре ще се интегрирате *в екипа, драга* - бел. *red-satirische*!). Но явно и там не са защищени от проклятието на НЕК, защото спира токът и въздушният щит отиваща са зареди. Е, няма как, мащо то ще трябва да се справи със ситуацията по трупния начин. Тук и прито съвръшва (за малко и ние - бел. „тия отгоре“) и започва истинската



игра. Джейд хваша първия попаднал ѝ предмет, който така удобно се оказва запалена факла, и започва да ритне извънземни задники. Но нека първо разберем...

## Как се е стигнало дотук?

Да, „нешата“, оказва се, са някаква извънземна (условно казано, защото действието се разбива на планетата Хилис, която обаче е точно копие на Земята) раса, наречена Домз, с която хилитянците са бъб Война. Въръжени сили, защитаващи Хилис - „Алфа Секцията“ - обаче никога не е там, когато са нужни. Това и някои други неща са породили сънняния в част от местните жители и така се е сформирала бунтовническата организация „Ирис“, чиято цел е да разобличи „Алфа Секцията“.

## Във филма участват:

**Джейд (Jade)** - смела фотопортретка с афинитет към приключениета, маистор в боя с токая. Около 20-годишна, зелени очи, къса черна коса, смежнато мяло и секси дуле. Общо взето - маща та дървка, но с ози небрежни сексапли, характерен само за жените, които възприемат себе си като сексуален обект през преизброятелно малък период от времето, и чиито мисли са заети от благородни цели, допринасящи за благо-

то на човечеството.

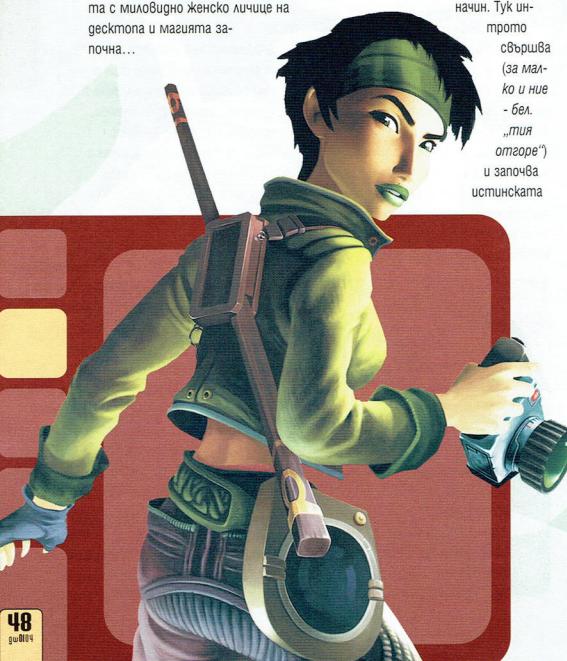
**Пейдж (Rey J)** - чичото на Джейд, добър приятел на баща ѝ, грижел се за нея, след като родителите ѝ починали при неизяснени обстоятелства. Всичко бе излекувало напълно в реда на нещата, ако той не беше прасе (е, приборкали се към гейдомитничеството, да видиш красуваща жена със събини за партньор не е нещо толкова необичайно; още една причина тъй ние да се придвижваме пътно към образа си на мъжки шо-винистични събини, а не е зле красувателни колекции да свикнат перманентно да възприемат себе си като сексуални обекти - бел. „нерезите“). Чичото е пич-техничар, който се еризи за техническото обезпечаване в играта.

**ХХ (Double H)** - агент на Ирис, който Джейд спасява по време на мисия, и който става ней помощник (в анимационните филмчета му вин кам sidekick) от един определен момент в играта. Той е изключително полезен с тъброзалявянето си, кое то чупи решетки щастливо.

**Скутера на Въздушна Възглавница (Hovercraft)** - превозното средство, в което ще прекарате на малка част от играта. Ше можете да го поправите и да му правите ъгрейди, изразявани се в инсталации на разни съоръжения, които ще са задължителни за успешния ход на играта.

**Балугата (The Baluga)** - коми-ческият кораб, с който ще пътувате от една планета на друга.

Да не пропуснете NPC-тата. Те



ще са Вашият избор на жизнено-необходима информация. Първият в списъка е *Секундо* (*Secundo*) - холограма, заела формата на джобен лаптоп-лаборатория (чудо се как една холограма може да извежда механично на реални предмети, защото и такъв момент има „мощи убеждения, колекции, но сигурни ли сте, че не става дума за видратор или просто сте се размечтали? – бел. „по-добрият батерии“). Джобен, защото изскока от чанцата на Джейб и добива нормален човешки рост. Муравъй, с мустачки тип испански конкистадор и акент, смесваш испански, италиански и френски. С една дума: сладър. Той ще бърже с научноизследователски център, ще сигуларизира предмети и ще помага, ако имате проблеми с някоя компютър.

**Шабът на Мрежата „Ирис“** – Хан, Мей и Нино – издават бунтовнически бестъпни имажи за цел да разкрие на обществото кой е коренът на злото. Те ще го търсят със задачи да правите снимки, контролиращи Альфа Секцията.

**Альфа Секцията** – Въоръжените сили на Хилс, претендират да защищават планетата от нападения. В тяхните обекти ще трябва да се промъквате, когато с изобретателност, кое с бой. Обявили са „Ирис“ за терористична организация и са готови да видят сметката на всеки неин член, в това число и на вас.

### Заобикалящият свят...

Е прекрасен! Графиката е на доста прилично ниво, а на моменти може направо да те разтроят от кеф. BG&E ни попали в един красицо изграден свят на сенки, отблъсъци и прекрасни моктурни. Персонажите са много добре направени, детайлни, симпатични. В концепцията на геймин-

гра е въврана страхотен анимационен приказ, пригаваш истинско очарование на приключението. Всички фигури се движат съвсем естествено за хардверистите си – Лейдж е леко тромас и се тресе докато върви; забърбените, които пропечем са майсторски анимирани, летят/плуват/тързат глави и реалистично, а за кършните движени на Джейб направо не си говори, че току ѝ съм стигнала до някой неочаквани умозадържания за мен самата, въклювачи представката „хомо“. На места играта добива мрачен индустриален облик, над-вече в съоръженията на „Альфа Секцията“, докато на открито – в града и до Фара – гледките са като от средиземноморско градче. Има, разбира се, и места, които не се отличават с освен колорит и това въвличност е единствената ми забележка в графата „визуализация“.

### Ayuso

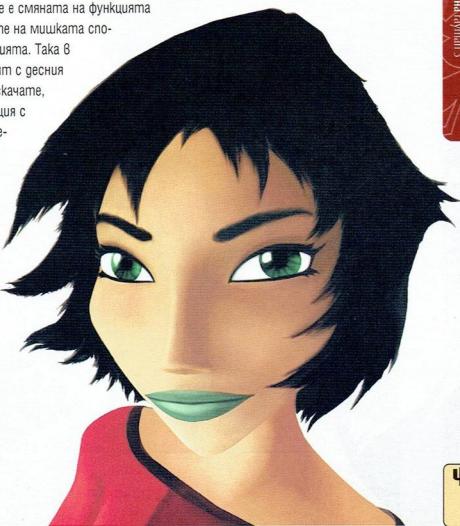
Още от самата инсталация играта ни поднася белукленен саунд-посреща ѝ ендо много приятно парче – нещо като хип-хоп с латиноамерикански принос. Музиката е въключителна, лъж и ненатрапчива; спокойна, когато се придвижвате или разглеждате с NPC-мати и по-на-презнати, когато ѝ предстои някоя по-трудна за справяне ситуация (пресъединение или бой). Така, още преди да сте сблъснате със същество, можете да разберете, че там има лазер, някоя гадинка, робот или войник на „Альфа Секцията“. Озънчаването на персонажите е достойно за амбиции – добри актьори, без излишно преизгаряне. Всеки герой говори с подходяща тембрър; например Джейб лее мегени звуци, характерни за млада жена. Лейдж има по-бебеш и дрезгав глас. Секундо говори мазно, наутро и презвездо.



### Геймплей

Да започнем от интерфейса, който – както много добре знаем – е много важен, особено в екипи арбенър игра, каквато е тук разглежданата. Удобен и интуитивен! Клавиша „Ескейп“ дава достъп до менюто на персонажите, карти, съобщения и други опции. За придвижване ѝ използвате стрелките, или бутони, които предпочтате, почти за всичко друго – мишката. Извънчично добро хрумване е смяната на функциите на бутоните на мишката според ситуацията. Така в един момент със сенки бутон ще скачвате, а в следващия с него ще влезвате пред-

мети. При наличие на противник Джейб автоматично се настробва в боен режим, давайки съвсем Дай-Джо мояга, с която прави такива номера и така лобко го бърти, че такъ че при поисква да си оръжие в нейните ръце (не такова оръжие). Нужно е само да се обрънете с лице към брага и да кликате с мишката. Звучи малко елементарно, но истината е, че е азък добро хрумване – 3 зависимост колко и какви интервали сте натискали бутони,



мацката ще нанася различни удари; задържайки левия бутон, събирате Дай-Джо енергия за по-мощен удар.

В хода на играта ще се сбогувате и с ръбканица, която изстрелява заряд. Тя ще ви помага не само да се справите с противника от разстояние, но и да напускате бутони, до които имате видимост, но нямате достъп.

**Шоуни** - пъсвонинът, с който Джейд ще избира да комуникира със шаба на „Ирис“ - през шапката игра ще трябва да заснема всички животински видове, които срещне по пътя си. Задачата ще е възложена от Начинознегователския център: всяка снимка на передната гадинка ще ви печели кредити (еквивалента на пари, необходими ще за закупуването на проблеми и други блага). а запълването на първата лента освен с перла ще снабдява и с нов обект в с по-силен звук. Периите са друга разположителна еричина, с която ще си набавяте нови устройства за скутера на Мамаго Garage.

Друго хитро хрумване на дизайнериите са николкото под-чарички, с които ще можете да се забавлявате в различни етапи от играта. Така например 8 бар „Akuga“, преди да получите достъп до шаба на „Ирис“, ще трябва да спечелите една игра „тука-има: тука няма“ (последното се отнася най-вече за парите ти, ако не уцелиши в юй крачок слепия страпец си ... имат предвид, покътничка в топчето). На долната етаж има маса с царя, която съсъстои във 8 кардането на всички пулове в противниковото поле. При успех ще се обложите с една перла. Други четири перли ще си спечелите от разпитата - първите 6 ще ви класират за третото, чрез което ще се възьмете в Кланциата, но така илиначе можете да изигравате и останалите - малко кеш никога не е излишен.

Впрочем общия број на перите е 88. Трябва да призная, че в началото играта изглежда доста елементар-

на, но не се заблудждавайте - постепенно тя се задържава, докато не се достигнат едно равномерно и добре балансирано ниво на трудност - достатъчно, за да не минавате всички препятствия от първия път, но не толкова, че да не можете да ги преодолеете след третия опит. В края на всяка мисия обикновено ще трябва да се спряйте със никаква трудничка за да, но всяка от тях си има цака, която сама ще трябва да откриете. Тук не работи системата „бой, докато му омекнат зъбите“. Възкан е логически елемент, който, мисля, прави съдържанието по-интересна.

### Минуси

BG&E щеше да е перфектна, ако не беше наедърнатото победение на камерата от време на време. Засяга в стени, не дава видимост за пространството напред, поникога е сложена под такъв ъгъл, че да не знаеш какъв ефект ще има клаузиът, който написан е за задената посока. С малко фантазия (и умения, хехе, ех колекъ - съобразение и умения какъв резултат може да постигнете с колективите си, не е истинско просто - бел. ми... „колегите“) всичко се минава без проблеми. Друг минус е, че поникога не се показва персоналниот меню на активния персонаж, чакате място е в горния ляв ъгъл.

Последната ми критика е, че играта е сравнително кратка. Каквото да се прави - хубавите неща съвршват бързо, хе-хе (айде ба! Искам реванш! - бел. едно от „хубавите неща“).

### За завършек

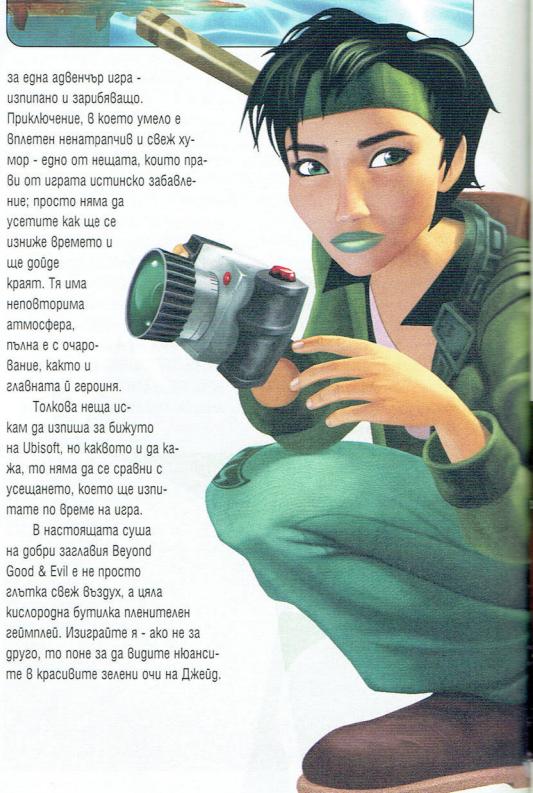
Обобщено: BG&E е разкошна смесица от елементи на екшън, изследване, промъкване, каране на скумпер, работа в екип и решаване на логически загадки. Всичко, характерно



за една авенчър игра - изпълнено и забавляващо. Приключението, в което умело е въплечен ненатрапчив и съвърх хумор - едно от нещата, които правят от играта истинско забавление; просто никоя да усетите как ще се изненадите с времето и ще гойде краят. Тя има неподобрима атмосфера, пълна е с очарование, както и глабнатата й героиня.

Толкова неща искали да използват за бихкото на Ubisoft, но каквото и да кажа, то никоя да се срами с усещането, което ще изпитате по време на игра.

В настоящата суша на добри заглавия Beyond Good & Evil е не просто гълътък съвърхузах, а цяла кислородна бутница пленителен геймплей. Изиграйте я - ако не за друго, то поне за да видите нюансите в красиците зелени очи на Джейд.



# ONIMUSHWA

Автор: Duffer

**B** интерес на испитината до скоро са падах РС-шо-Винист. В смисъл - нека сме сериозни - как е възможното един скапан куфар, който си ръчкаш в темеъзора и поддържа само и единствено защеметавашата резолюция от 640x480 може да забържи интереса на някой който е преминал 11 години възраст?

С времето обаче байно, но сигурно осъзнах, че конзолите, въпреки всичките си недостатъци (или може би именно заради тях) раждат много по-вече и оригинални гейм-концепции отколкото пазара на РС игри.

Един дивелъпър на конзолни за-главия тръгва бънаги оттам, че корса който напише неизменно ще се налага да върви на фиксиран хардуер. Моментът то боля познат на РС юзърите - „Ми ако искаш да играеш новата ни игра - вътреш, пич...“ - просто не е възможен. И никак не може да се измъкне със стапналото бъче базано опрабдане - „Еми каквото като геймплей и историята слърят - наши графиката в дасибемимата и реалистична“?

Резултатът от всичко това са защеметявши шедеври, като Legacy of Kain, Silent Hill и Resident Evil сериите. В края сметка спишах до тат, че през последните няколко години започвам да се възнувам много по-вече, когато висището благобование на конзолни боеве, като Konami и Capcom осени и мен -

лили за целта и при това ще си ограничен от определен брой слотове за сейф. Иgra, която поддържа само фиксирана резолюция от

стий фен застава мирно в знак на почит и съвля шапка пред блясъка на един гений. Компанията дала на Гейм-Вселената заглавия като Dino Crisis и Resident Evil (където популярността на която, дори беззесъщия Холивуд направи реверанс и я увековечи в едноименния филм с Мила Йовович).

През последните години Capcom все повече запърѓа fighting игрите, с които стана популярна 8 миналото и в крайна сметка се превърна във важна част от „светата троица“ на survival horror жанра (заедно с Konami и Infogrames, да се светят иметата им), давайки своя ценен принос за каузата на „Evil Inside“ игрите.

Специално тази игра - Onimusha Warlords (или Onimusha 1) някак побързах да



Все по фрустрирания от измощителните үлпреднини изнудвания РС потребите.

Цялото това пространство интерес беше с цел да омаломощи малко потенциалните предубежданията, които може би имаш като конзолите портатив за РС и га ти разкажа как едни такъв...

За игра, която не блести с графика, при която интерфејса е основно на традиционен японски и която гори слег пачване не може да се играе съвсем на ATI Radeon карти. Иgra, в която ще можеш да запусваш само и единствено на места която авторите са опреде-

ли 640x480 и нехе, че си дал над 300 зелени гущера за последно поколение графична карта. И не на последно място - игра, която ако не си в групата на т.н. „непредизнани“ потребители е вътреш, вероятно гори да га не можеш да подкараши.

Иgra... която обаче е на-карка да се вълюбя в нея.

Когато ме върна в доброто старо време, когато всичко едва започващо. Когато на погкарапаш гденъз залавя на смехотворния си 386DX с 2MB RAM, си беше само по себе си цяла игра - забавно приключение, която забърбаш с пот на челото, но и с фъблоко удовлетворение, че си успях. И която токаря в края сметка да оцениши по достойността това кое то с толкова мъги и усилия си успях да изкараш на лътвния си 14 инчов дисплей.

Играта се нарича Onimusha Warlords....

Правили са същите онези богоизоби Сарком, при споменаването на които почти всеки PlaySt-





определят, като „Resident Evil със самураи“. Както и Dino Crisis обаче (която също не можа да избегне сравнението с емблематичния Resident Evil) и това заглавие си има обострен облик и в никой случаи не е никакъв плод на само-клониране, а е напълно различно като играчна концепция.

Onimusha му си Саманоске Акени - самурай-ронин, посветил живота си на преследването и унишожаването на група демони. В тази конкретна част от сериите (до момента играта се състои от 3 части) аските юки и Саманоске се блуска в шеметното преследване, което го отвежда пред разрушени срещовенски логии - крепости и храмове чак до подземното кралство на Ага и до финалната раззвързка на приключението. Но пъти си Саманоске е подгответен от тайнствена раса от магични същества - оги. Симпатиите му поддържат магическа ръкавица, с която консумира душите на убитите демони, за да го направят още по-коравнич. Рамо до рамо в странстванието си, самураят е следващ от магата нинджа Каеge - с която също ще имаш възможност да играеш от време на време.

Самата история е интересна, но доста объркана и неясна. Макар поднесена с целия арсенал от по-нататък показвати - от прекрасни CG филмчета до изобилие от чебеници, книзи и разкази на изкужен душ (доста забавен момент), тя си остава крайно тъгълява и неизгочна - по една геймплей-мачовски начин - започва без предисловие и събрива пак така, съкак в просто едн епизод от много други (като вероятно и е, като се има предвид в какви „сапунени“ пореции излизат обикновено конзолните заглавия).

Следващото което може да ще ти направи блечателение в графиката, то е Впечатление. За съжаление Сарпоки не си правят сами портфолието и разултатът е едно некафрово мазило. Проблемите избват основно от там, че този PC порт е преизначен основно на китайския пазар. В краина сметка се получава следното - китайски порт на японската конзолна игра Onimusha, разпространявана от тайванския клон на Electronic Arts. В разултат - фиксирана ниска резолюция и грозни проблеми с истиналата под Windows 98 и Radeon карти.

Въпреки това играта изглежда съвсмично добре - персонажите са 3D, а фоновете - предварително рендирани картини, но и едините и другите са рисувани с въображение и имат неповторим чар. Движенията на героята са прекрасно моделирани - бойната хо-

реография, различният стил на движение на главата персонажи - мощни, брутални удари на Саманоске и гъвкавите, тързайки маваши герита на Каеge - всичко говори за прещенен моушън кепчъринг.

Ефектите също са на ниво - вразовете красиво експлоадират във въздуха пухтия, душите им пускат из въздуха, а зелените очи на нинджа-демоните оставят мазни, светещи сиги - съкак храсталациите са се запалили от банда спома-

по скоро от некадъното портване. В краина сметка, ако портвашите си биха събрали работата както трябва и бях Вълчици поне опция за побъщацване на резолюцията, краината оценка на графиката щеше да е поне с 2 единици по-висока.

Иначе странно - за конзолна игра проблемите с традиционната „кинематографична“ камера, като че ли са избегнати. Във всички слу-



ли се в тях хидени.

Реално погледнато играта страда не толкова от естествените ограничения на платформата за която е писана, а

чай по тази точка, Onimusha подложи нервите ми на длан по-малко изпитания от актуалния Legacy of Kain: Defiance, например. Всъщност не мога да прими високо да си спомня, че съм излагал в ситуация в която персонажът и/или вразовете да изчезнат от полевренто ми по начин, който да ме подразни сериозно. Не че не се случва от време на време, но определено в боецъв токъв колкото някак моменти с Кейн и Разиел.

Пъзелите в Onimusha може да функция на динамичния стил на игра - те са прости, хитри и доста от тях са направени за бързина - например Саманоске и Каеge се възхитат по коридор. В един миг падат във прегради и Саманоске в затворен в капан - стяга която бързо започва да се тълни със ѝ. Всичката играща преобъръща управлението върху Каеge и тя трябва да нареди пъзел от плочки за максимално кратко време - преди Богата да изпъхни камерата в която е затворен парникообраз ѝ.

Основното което отличава Onimusha от традиционните „survival horror“ игри е бойната механика на играта. Използват се основно





хладни оръжия, захранени с душите на убитите демони. На база на превъзмънен бой и по-серийната екшън ориентация тук нещата са разчупени госта побече отколкото в басицата Resident Evil, като ѝглиците на камерата са побрани така, че да паснат на по-екшън ориентирана стил на игра. Дори геймплеят изцяло има не само защитна функция - единовременно с него Саманоске нанася мощно маг. атаки, а Каеде - атаки мадаси. Различните гадини в зависимост от това колко могъщи са изпускат различни, като количеството и вид души, които магическата ти ръка вида за използване.

Специалните атаки са брутални, унищожителни и страхотно анимирани със своятащите специфекти. Те убиват много по-бързо гадите, а някак от тях нанасят и масова щета. Иначе групите вариант га са максимално бързо някак нанасят демон от самурайската глава е га защеметиши Въпросния с ритник - след което гоят ти го пречуква с едно мощно забъръщащо движение.

Тук следва да отбележа, че стила на геймплей сериозно се различава в зависимост от това дали играеш със Саманоске или с Каеде. Играата със бойдаката-нищожка е доста по-предизвикателна, защото тя е лишенна от предимствата на магическата ръкавица и съответно използванието на души. Оръжието ѝ са по-слабобати - тя разчита повече на боя от разстояние и опон-опе мелетата с нея са по-трудни. Докато Саманоске Акечи е тежко-бронирана бойна машина, която възоръжена с трети лъбъм меч с магическа атака просто размазва бъсчио бъръзано га се изправи на пътя му, нежната Каеде разчита на по-преблизиви тактики и атаки от дистанция.

Добрата нобина е, че управлението е доста удобно, а бойната система е достатъчно проста - няма да срещнеш никакви трудности при усъвършаването на базовите концепции - близка атака, блок, специална атака, ритник. Някой от по-

мощните брагозе нанасят атаки, които не подлежат на блокиране, но такива гадини обикновено са до-стъпъчни тромади, за да можеш да избегнеш набреже фатални удаи. Като щило битките са кратки, динамични и по японски брутални. Уверявам те - не си омръзваш.

В края сметка всичко това прави геймплея разнообразен и разчупен - две характеристики, които напоследък започнаха все по-често да асоциращи с конзолни газлибии. Нещата са така генialно напаснати, че просто имена начин да ги доскучае - екшън, брагозе, FMV филмчета, комбата, забъръшаният движение, решаване на пъзели - всичко това се регулира в перфектно балансиран поръбък - просто прекрасно замислено и изпълнено забавление, напълно лишено от всяка възможност за скучене.

Именно това ме очарова в Onimusha. Самурайските епоси ми върна старата тръпка, накара ме да си припомня времето когато игрите не се използват за да си месят новия хардуър, а да га се забавляват. И аз уважавам тази игра за това...

Уважавам я до там, че да прегълътна отчайващия порт и програмните грешки и да я изядра дори и с цената на известно количе-



# WAKEBOARDING UNLEASHED

## FEATURING SHAUN MURRAY

Автор: Krasleto

**O**ткако кой е третият най-добър приятел на човека! Оказва се, че веднага след отрュената десница и кучето се нареќа... доската,ично! Като почнем от стандартните и добре познати нам Сноуборд, Скейтборд и Сърф, минем през същинско неполуярна Уейкборд, предлагат на настоящата сглобка, чак до най-новите газари в екстремните спортове - Бодиборд и Сандбордин (да, за пърък иде реч при последното!), стигаме до извода, че постоянният приток на адреналин се превръща в начин на живот за всяко-голяма част от младежта. Activision, от своя страна, започнаха да пускат игри за всеки един от тези спортове.

Шо за чудо е Уейкборд? Ами като Сноуборд, с таки разлика, че е върху Вода и нямаш собствено ускорение, поради което се налага да те

(почти) същите, инженърът е (почти) същия, геймплей - познахте, е същия. Което не пречи на играта да е забавна. Моля, момя! Защото ако по има нещо, по което WUFSM прилича в най-голяма степен на THPS 4, то това е абсолютно „Смукваш“ и пристрастяваш геймплей. Напрежението га бържи комбо от десетина трика и да трениериши по всяко приземяване върховно и незабвимо, колко игри от този тип си изиграли, тръпка винаги има. Както винаги има и някой с по-голяма резултат от теб, което те кара да убийваш цели гни въсършението на изпълнението на триковете.

В играта ще избираме между 8 реално съществуващи величия на Уейкборда, с които да порите Вълните. Всеки от тях - с различни качества, съответно - различни филмчета при пребъртане на



връвна лодка.

Както Сноуборд е базиран на ските, така и Уейкборда черпи възхищение от водните ски. „Уейк“-ът или Вълната, която моторницата образува след себе си, служи за оптималното на уейкбордера от Богата, позовляващи му да изпълнява различни трикове във въздуха, т.е. играе ролята на гравитацията (скейтърите знаят защо :)). Напълно в свободен стил, Activision гарантirат заглавието с най-известния представител на уейка - Шон Мъри. Допуск с общата култура. Тъй като не ми отива да прелисвам (хех), още по-малко от собствената си сглобка за Тони Хоук 4, ще Ви го напиша в първ мектъм - триковете са (почти) същите, които рошим са

BACKSIDE BOARDSLIDE • BACKSIDE TAILSLIDE  
1.5 x 860

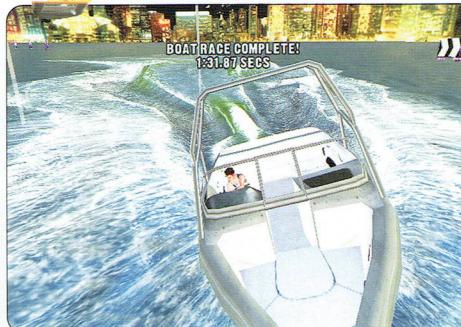
Може да избираме къде да караем - Хонг Конг, Флорида, Белиз, Венеция и няколко фактични местности като увеселителен парк или флотско корабно гробище. Големи са. Направо огромни. Особено като хванати на няколкото разклонения (повече то, по които доста „триково“ газицинират) или тък се възползвате от възможността да пуснете въжето и да се пълзнете по ръба на някоя сграда/сграда. Без моторницата обаче скороността намалява превърсено, така че е добре да се придвижвате на една ръка разстояние от кората, които чакат да Ви хвърлят въжето обратно. А, подвъртайте, истинските кратомии се постигат без въже.

Нещо от сглобата на катерене на отмочна тръба поддръжки баланс, пускане на „канана“, скок и завъртане

и припълзване по перилата на пикантни хеликоптер. Или тък слайди на четирите страни на сграда и хванане на въжето в края, за да се изпъне то и да ги захвърли във вътрешността на самата моторница. Изобщо иде за неизможно висок пилотаж - в реалността слайдове не се правят, нито то тък се пуска въжето, нито може да се откаже доколо наполовина толкова високо.

Наглата са едно уточнение обаче - ако сте от по-несхватливи тип, може да си избираме къде да караем, защото - подобно на всички предишни игри - прогресират напред само ако изпълнявате определен процент от задачите из нивата. И се стига до момент, в който просто тръбба да се връщате назад и да се мъчите на вече изиграните карти, само и само да направите нужния експириенс за отваряне на следващото ниво. Задачите са дава

Прегледвателствата са съществат на събиране на звездички за определено време; събиране на цифри (аналогично на събирането на буквички от скейт-сериите); заснемане на филм (при което камерата застава пред моторницата и се суче по въсъмзюни атрактивни начини, но тък за сметка на това не виждате персонажа си и пръвти триковете наусят); каране на самата моторница за време (което тък е напълно бясмыслило); както и преминаване през определени места, изкуствено във въздуха, изискващи джекватно изстреляване във въ-



здуха.

Groove mode е евно добро хрумване (тъй като хем изляза босодясна време ви лимит, хем не те оставя да тръгнеш във въздух и да се наслаждаваш блажено на виртуалната си свобода), – отгоре на екрана се мърди евни жълтичък Groove-метър (всъщност за „метъра“ на колегата Юлиян се носят маса слухове, като например, че изоставал с някакви си 1-2 сантиметра от образа, пазен в Лудвига, но това май са долни инсимиации), който спада (Нико! – бел. Grove) ако не правите гостоматично сложки и разнообразни трикове, съответно се качва и стои пълен ако сте виртуозчета. Идеята е, че докато лодката обикаля по никото, вие трябва да правите предварително възложени трикове и да карате по определени места, поддръжки и Grove-метъра пълен. Докато добре, ама по закона на Мърфи. Все нещо трябва да е осърдано и в слу-  
чая – това е клиника и детектирането на колизии.

Случвало ми е да се превърбам и да си спират

комбото 8  
най-малкото и незабележимо ръбче на пейзажа, случвало ми се и да минарам пред бетонен блок като лубрикиран нюк пред масло. Същта така и възможно току се отпърка в някое клонче и се скъса, докато минавашки през различните турристически лодчици бъркаш здраво. С други думи –

има какво още да си пинне по играта и множеството бъгове за чистене – примерно ако Grove-метъра вземе, че събриси, и вие през това време се разбиеши или не се приземиште правилно, печелите беззапекционно изхвърляне в Ундоуз. Но Златния скункис печели бъга със слайдърчетата

та. Обяснявам – когато се прави припълзване (slâug) се появява евно слайдърче с чертичка, която се на-  
кланя ту на едната, ту на другата посока и за си да зафирки комбоТо трябва да я балансира чрез стрел-  
ките. При типични трикове (от статично положение, не във възду-  
х) се появява друг слайдър, само че вертикален, със щастия идея. Поради вие с графики обаче, тих ги има от всяка възможност. При положение, че слайдърите и менюшките изнасят

50, че и побече процента от цялата геймплей, тъй като служат за продължаване на комботата този бъл сериозно може да набреди на ус-  
певаемостта ѝ.

Графиката, сълая босу, се явва. Водната повърхност, с включено отражение и anti-aliasing, е почти фо-  
тографична. Е, критиците ѝ мен обаждат, че отстрани все едно гледа-  
ме евни краси синъ-зелен ръбизмен-  
рен спрайт на уейк, но това е дре-  
бен какъв. Не толкова среен в този с-  
моделите на хората и на сердите, но по време на скоките кой ти гледа  
околността. Идеята за аламатрично забавление по време на никой от по-  
мощните скокове също рабва окото, а водните пръски са толкова много и толкова достоверни, че възможе-  
то случаи не може да видите как уейкбордера ѝ се привременва. Звукът определя си е на мястото. Музика-  
та изнебървя мащо на жанра – въ-  
место обичайните бомбастични парче-  
та, от колонките се лее спокен,  
почти лекарен рок и от време на  
време някакъв хеби метър, тип „ран-  
ните Мейбън“. Cool, мен ме кефу!

Snab Games обаче заслужават пох-  
вали за контролите – докато във То-

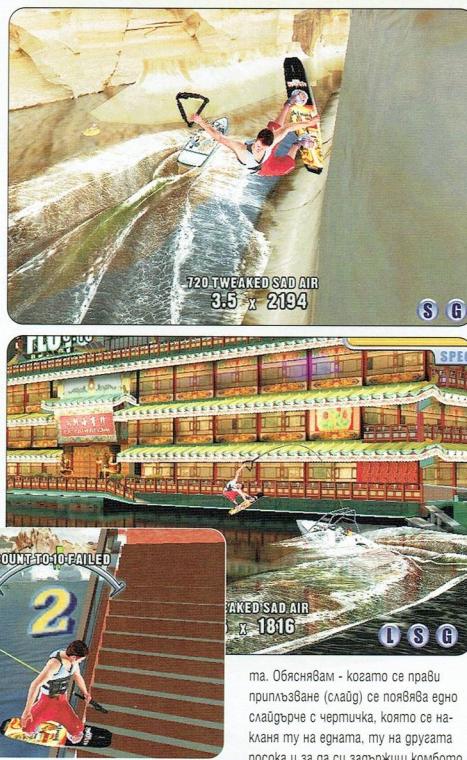
ни Хук 4 някои трикове, включващи

диагонали са прважа изключително

тези, тук играта ги „леви“ безпр-  
бленно.

Е, това е. Хвашам дъската и  
отивам да пори възни.

Безларка на Snab и Activision, че  
за пореден път нахранаха екстреми-  
ста 8 мен, карауки ме да игра още,  
и още, и още... на поредната им игра.  
Тук била тя и с поизпъркана Вече  
концепция.



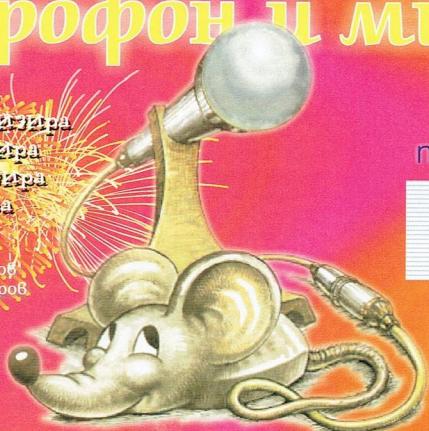
# Микрофон и мишка®

игра на думи

Софтическият гигант  
Майкъл Кейтън и компания  
Първата азиатска игра  
елри IRG-стартира

Игри с Никола Драгомиров  
Лилиус с Ангел Шимитров  
Награди...

58961726  
micmouse@mail.bg  
www.micmouse.net  
984 983



събота от 20 ч.  
по националното

DARRIK  
Radio

Re-стартира! :)



АВТОРИ: DAMOND & SNAKE

# LEGACY OF KAIN

## DEFIANCE

**Д**АЙ-НАКРАЯ МАСКИТЕ ПАДНАХА.  
Конците на марionетките станаха видими.  
Уръцете на кулковода бяха разкрити.  
Но най-ироничен от всичко беше последният дар на Разиел.  
Първият... горчив вкус на тази ужасна илюзия...

### Надеждата.

#### История

Ням да бъде особено пресилено да кажа, че историята на Legacy of Kain серията е едно от най-красивите неща, които са се случвали в гигантската свят изобщо. Стилна, великолепно изсържана, драматична, болезнено мрачна и тъжна, презънчена с обрата и неочаквано мъдра. История, в която избечнати архетипни външности, стари като самото писано слово, са преплемени със съществата на неустоимо оригинален начин. История, която преобъща реалиите на митовете, за да се превърне сама в легенда. История, която те замайва с биртуозността си, прокарва бледите с нежни пръсти леко, но уверено по струните на емоциите ти, пра-вейки те спиритуално със съдъбите на звездите си.

Думите са търбъре безизвестни, за да могат да опишат в цялото шефово бъра, създаден от сценаристката Ейми Хенинг, може да последват истиински барг във съвременния свят на хладна дистанцираност. Единственото, което може да се каже без колебание за историята на Legacy of Kain е, че не можеш просто да играеш в тази игра. Ти или живееш в света на Носгот, или изобщо не си се докоснал до щркета на поредицата.

В този ред на покъблени мисли е добре да кажа, че Defiance е апогеозът на епопеята, започната в далечния дългизмерен и арозинован оригинал на Legacy

Kain стои изправен. Неподвижен. Светлината на едно ново начало плахо пропълзява сред руините на настоящето, кара сенките на хиляги грехове да се отпърнат с ръмкене. Гами хладното, споменено острите на Българија, мечът разсъжъва Историята. Опра зява се в студените, жълти очи, в които за първи път от Векове проблясват чувствата. Еясни, хаотични и обръкани, те се скучват край черните като нощ вертикални зеници, внимателно докосват каменините лицеци мускули в опит да ги раздвижат.

Моите очи. Моето лице. Моят меч. Нашата, всъщност...

За миг бих успял да се погледна отстранени. Могъща, красива по едни особено зловещ начин фигура. С вятъра на промяната, маняща във влаща и косите ми. Владетелят. Победителят. Роден, за да заблудее света. Или да го унищожи. Да го разъска на парчета и да измучие кръвта от пищящото ядро на Битието.

Моето битие в парадокс, а историята мрази парадоксите. Неподвластен на съмртта, но не мога да се застрах и към живота - обречен задинаги да се скитаам на границата между тях, без да успея да се вляя отново в калето. Насрещният вятър ме тласка по път, който бих принужден да приема за свой.

Почти физически усещах пустотата в гърдите си. И едва довдовимото пускане на

Kain и която - вероятно - ще приключи в една полемна игра, в която историята на Носгот ще намери своя завършек. Лично ние не вярваме никака в безизначия и къщирен съят на компютърните игри да се появи друг съюзок, който да успее да разтърси по подобен начин линийте ни игри за свeta, по начина, по който го стори тъжната приказка за Вампира Кайн и неговия първи лейтенант Рязел. Поклон.

#### Графика

Брилянтни текстури, почти невъзможно добър муошън көнчуринг, разчленена и екстрабазантно gekkenistska архитектура на нивата, почти маниакален усет към детайл и не на последно място - търсъре незначителни системни изисквания. Кът синтези, разказващи похвалната по-горе история, допълват по неброярен изузелен начин текста на Хенинг. Вързите на Пиконите, грубата разпраща с Мъбъръс, ужасеният поглед на Кайн, когато разбира и близкият план на лицето на Рязел, когато цялата съдба на света се отрази в свълтите процепи на очите му и едно тъжно, почти незабележимо присвиване по-късно, когато всичко беше решено, камогорично заематът пръстите четири места в импровизираната класация „Какво можеш да ствовиш с собър графичен ендюк и много талант“.

Знам, че Defiance може и да не е най-красива-та игра на лазара в момента (при все, че е търбъре близо до това определение), но със сигурност е единствената игра, от всеки пиксел на която прозира

не толкова вложението в нея бъркат, колкото любовта и съвместността на създателите.

38үк

Още музиката в откриаващото меню на играта, премълва 8 сеbe си по невероятен начин бесетки различни мотиви и стилове. В името на една пропита с тъга и агресия мелодия, усъпа да ни спести ренесансовите тързания. Даряват ни с една единствена сума, способна да опише тази графа от разбора на Defiance. Всебохваст



ност. От музикалните теми, през цялото звуково оформление (с основен акцент върху симфоничните от болка - просто трябва да чуете обречения писък, когато телекинетичен удар изхърлии поредния нещастник в бездната или отвореното на стоманеното острие на рийбъра, потъващо в живота пулсираща лълът), чак до непостижимия води актинг - всичко е на обичайното за поредицата високо ниво. С което въсъщност кръстят на съвсеменството, започнат с блестящите сценарии ищи и пръжки с обичанието им 8 смайваща графичност, бива затворен.

Озвучителите на поредицата отдавна са записали имената си със златни букви в златна на гигантската слава, но все пак припомните основните четирима от учимост - Сайън Темплман (Кейн), Майдъл Бел (Разиел), Тони Джей (Древният Бог) и Ричард Дойл (Мъбиус).

#### Геймплей

Противно на очакванията ти няма да започнем с прекрасно замислената система от комбата (сочени из мегаумите като основния геймплей плът на играта), нито с ужасявашата камера (основните минус, както несъмнено си чу, намекал във възможните на икви хора побежена от горните три графи с похвали). Въсъщност основното нещо, което ни направи впечатление в геймплея за пореден път е начинът, по който в Legacy of Cain въсеки игрален аспект успява да намери перфектното си място в щастливия пътят на концепцията. Става дума за различните между въгмата основни персонажи - Разиел и Кейн. Стилът им на бой, примерно. Че е различен, е ясно. Хищническата бързина и подвижност на Разиел и бавният, методък и никак ленив и самодоволен начин, по който Кейн прегазава враговете си не е известен още от предишните LOK-игри. Но тук поставени едни до други в редуването им през игралните чаптъри, индивидуалността на въгмата ни любимици заблестява съсъсъс ярко. Очевидно е, че Разиел убийва бързо. Серите му от комбоя са светкавични, той е неконтролируем вихър, оставящ след себе си следа от трупите. Не блага емоции. Убива колкото се може по-бързо и ефикасно, само за да изтегли поредната душа и да пръвчи напред по пътя си. Чуждата смърт не му носи радост. Нищо не му носи радост. Падащи камъни съсят от стръко, въчно която тои иска, е да наляти пътя и предназначението си. За разлика от него Кейн в мозъц, роден е за Владетел на света и го осъзнава прекрасно. Знае, че всеки негова следеща стъпка въсъщност е поредната му победа. Той живее във във извън времето, наслаждава се на всеки миг, на всеки удар, на всяка лъжка топка кръв, на всеки отчаян писък. Харесва надменността си, начинът, по който се бържи, збука на ласка си. Харесва ленивата си аристократична показност, която е запазил отвъд епохите и превърнато е със

меча в ръцете ми.

За пореден път стоях, впери поглед в останките от колоните, в пропастта към отвъдното, заплашваща да погъне Носгот. Моя свят. Но някак не можех да концентрирам мисли си върху последната битка. Битката, която щях да спечеля.

**Битката забърши. След толкова победи, донесли ми само този След загубите, като се научих да подминавам с безразличие. Спечелихме. Аз - покоят и отново възродения смърт. Той... оръжете и бъдещето, които жадуваш.**

А съм оръжие, на което загубиха контрол. Мечът няма своя воля, той е създален, за да пронизва пътта и освобождава душите. Прекъръбът ѝ е единствен ударят в стена. Но острите се разбъгута миг преди да я достигне и промени посоката. Срецалихме единствено отпора на въздуха, то се обърна срещу себе си. Възкресен, за да унищожава и въздава чуква спробавилост в името на криоворазбрано отмъщение. Ръцете, които се опитаха да го задържат, се отпускат безсъмнено. Дланта, за която бе изкован в зората на времето, се разтворява за пореден път. И той полага удобно, живяя само и единствено за този момент, прозря най-сетне отговорите, в името на които се заличи света.

Каменниата пътят на мъртвата



от удари, заслушва се в музиката на стенанията. Дори съмртната ми анимация не се различава по никакъв начин от стила му на пътуване между локации - просто такъто му се разлага на прилепи, с ясното посещение, че нищо не е приключило. Ше се فترة отново, щом събере сили. И ще победи.

Ами неустоимият начин, по който въгмата героя извършват простичкото действие „отваряне на вратата“? Разиел промяга рок и пристъпва колебливо, с плахата наядка и вечен въпрос „Може би тук, може би сега“. Това не е неговият свят, а поредното място, където търси отговорите. Единственото същущество, което е самият той, възпроизвежда в нематериалния си двойник,оказал се ключът за търсре много време. Докато Кейн притежава Носгот. Никой не се озърта, докато върви из собствените си Владения, където всеки камък от стенините и всяка пластика фокус на пренадлежат. Той уверено изръща поредната пророчества, с ясното съзнание както би могло да се крие зад нея.

Освен това с Кейн се умира изключително трудно. Поредната сибирска врагове можеше само да побеже до възторжен възглас Храна!. Докато с Разиел никога остава несигурност. Водеща до победни, изпълнен със загриженост или примирие поглед към спиралата, показваща след колко време ще пропадне от пресъзране в отвъдното. Милото същество е толкова крехък, в началото,

оглежда се стреснато при всеки по-неприличен звук, изваша иззаг тъгъла. С времето позаяка, но уплашеният поглед и напрежната стойка си остават.

Ей такива неща. Усещането от пребългаващо в тези гъви персонажа е невероятно. Legacy of Cain серията и Defiance в частност има същевидна игра, в която геймплей моментите имат точно толкова значение за изграждането на персонажите, колкото реликвите им или кот сцените.

Иначе действието в шарата е разделено на петнадесет чапчера. Двамата герои се редуват - започват с Кейн, след това изват мъките на Разиел, после отново Кейн. Това, както и еднаквите локации, през които преминават героите, спомага за обясняването на жиб, тълникръщен и почти реален свят (и да съгода спомага, когато преминете отмянките за пети път, но това - поне в нашия случай - беше прекалено).

За проследуващите комбата Defiance се радва на може би най-добрати въздушни баталии хореография в историята на компютърните игри. С една малко по-кинематографична камера изпълнението на Кейн и Разиел могат да приберат поредната неговата Матрица в макия съфоб. Това в играта с най-слабо застъпен интелектуален елемент в перспектива - екивърът определят доминира над пъзелите, но това е напълно логично предвид цялата агресия, ставана в съюзето. Пък и не смятаме, че съществува човек, когото може да отрече на красиб начин.

#### Бъг репорти

С тежка мъка на сърце се налага да се склони и тази кратичка графа. Няма нещо по-болезнено от петна върху любимиия образ, но без тях



**та Вампирска цитадела на мен.** Обиви прости около ръкожъбката на меча си. Върхът на острието тихо иззвънява при досега си с дребните площи по краката ми. Приблизо се леко напред, облягајки се на него. **Миг на отпускане, незначително късче време в океана от еони умора.** За пръви път можех да си го позволя. Не бях сам. Странна идея. И странно красиба. Подобна на пролетен слънчев лъч, танцуващ по лега, сковал мисли и емоции ми. Някой беше успял да прекрачи в макия ми личен свят, изтъкан от мрак, кръв и жажда. Съвет, в който доктор имаше място единствено за мен и моя трон.

**Той и аз. Заедно. Дваме страни на монетата, която бе паднала на ръба си, противно на всяка логика. Можех ясно да головя остроум зъби на разбиващите се краи на пророчества. Тихите стонове на нацигашата се изпол руничите на Съдбата история. И плахия, първи плач на възраждащия се свят.**

**А и той. Завръщам се в полузабравените или никога несъществували сломени... застанал зад трона, готов да се отзова на всяко отчекено мащабне с ръка. Подчиних се на съдбата, неписаната и неочакваната. Изкован в гората на Времето, по-древна от всяка неясна рисунка по коридорите наistorията. Създал и живя единствено за този миг на единение, аз проглеян. И и избрах.**

**Монетата пада на ръба си, но времето застива в мига, в който тя все още е във въздуха - моментът на съединение ни избор. Вече не мога да изричам „аз“, бъркът че бро-**

би напомнял на красиб, но търдът отдалечен от реалността пейзаж. Не, че пропадането на Разиел в бебешки тухлен стена - една малка, безкрайно самотна фигура, загубена забинаги във вечния мрак, не може да бъде незаличими душевни трабми. Единствените проблясък на светлина в дъмото на тунела бе платитицата край на рийвъра, която от време на време се мърдише пред очакващите го браздите. А те манчудаха, заседнали пред лобията ѝвъл, където се отваряше портала към безкрайното ниши. Но Crystal Dynamics са се покригли за разновесието и промишлението са споделили от същата съдба - я крайник заседне, я глъба. Наистина, това ги спасява от справедливия гняв на Рази, не позволява изчезването на така познатата ни енергийна бариера, блокираща всички възможности изходи. Тук трябваше да спомена и специални скрила - поголовно натъкнати на всички участници в едно меле под сгрупените части от стена. Не си мислете, че това спря битката гори за миз! Това, че не виждаш какво и къде мелиши, никога не е бил пречка, нали? Лошата част би, че всички успяват да избегнат от канана преди Разиел, скучиха се отгоре му и закриват гори и осъкнати видима горотоава част. Дотук с проблемите по соул рийвъра. Да видиш и Вампира. Съсъв в началото Кейн подскочише по камъни настред ширната се западното Вода. Ако имаш нещастство да застанаше по един определен начин преди втория скок, той застива на ръба на скаката, без да може нито да прохърчи, нито да се изклони. [Конкретно относно тази графа съм склонен да отбележа, че или колекцията е неспособен карък, или аз съм едни късметлият, защото в целия ход на играта не се сблъсках с гори със занеки на бъче. Просто бях длъжен да си кажа - бел. Snake]

#### Камерата

Тук сумите просто не стигат. Тя е способна да докара до бяс гори и най-фанатизираните фенове. Разбира се, винаги по време на ожесточено маче е много по-важно да се види съответната ъвъл на стягата/табана/декорациите/леко размазаната текстура във във, отколкото бешите си. С това се свърва. С извръщането на камерата точно преди никак много прешен скок - също. Изгражда възпитима онази сляпа, спасителна въяра - следващата платформа в там, ти не я виждаш, но трябва да побърдиш и се устремиш към нея с чисти сърце и душа. Ако си ту останали подобни екстри.





*дих сам в света, който не успях да нарек „мой“. Свързани сме с невидимата нишка на претопреленето, която не успях да прекъсна, просто защото не я съзирах. А той я укрепяше на всяка крачка. Виждах следите на ми набистките, усещах почти неголовимо някогашното или бодечо пристъпие. Неосъзнато следях неговите стъпки.*



Теории  
(containing spoilers)

Кайн несъмнено знае древното пророчество за Наследника на Баланса и приема еволюцията на Разиел като знак за появата на героя. Може би това, а не моментната рефлексия към крилете му, е истинската причина за захъврлянето в бездната - само та Вамирът ще се пребърне в devouer of souls (ползващ на душа) ще си mylkate у вас си; ние нямаме да го превърдаме).

Обаче крилете на Древните са подобни на птичи, докато при Разиел напомнят повече на преливи, което наявява асоциации с хилядите.

Кайн и лейтенантите му еволюират в демонични създания. Възможен отговор е покварата на Носгот, която се отразява и върху Вамирите. От друга страна в Blood Omen 2 Кайн погълна голямо количество кръв на хиляди, а това неминуемо повлиява и на него, и на създанията му.

Когато Янос показва Рийбъра на Разиел, изрича следното - „Връзката трябва да бъде подсигурена. Колоните са ключа към това.“ Рази пръвълкача с „Арийбърът е ключът“. Или с други думи то е необходимо за възстановяване на бариерата между демоничното измерение и Носгот.

#### Оръжията

Defiance е първата игра в Legacy of Cain поредицата, в която няма да имаш възможността да наградиш първата налична остра и стоманена

част от интериора и да я интегрираш в телесната структура на неизумнодобно настроени инвидии. И Разиел, и Кайн от самото начало са възоръжени с рийбърите си. Този път от Crystal Dynamics са решили разнообразието в инвентара да се изразява в юлпрайди за меновете. Спектралният и материалият рийбър, освен различната визуализация и промяна в количеството щети, които нанасят, си имат една графа, която се пълни след всеки следващ нанесен удар. За удобство ще я наричаме беръзърк бар. Въпреки че графа може да се пълни и по-бързо, ако след добъръването на някой браз, заместо да се нанесат с кръвта/гущата му, написан е още веднъж бутонът за удар и е го екзекутираш по особено чаровен начин. След напълването ѝ можеш да използваш специалния удар на съответните рийбър чрез задържане на бутона за удар. По-долу следва надлежен списък със съответните юлпрайди. Няма нужда да ги благодариши.

## Кайн

### Balance Reaver

Визуализация - черепа в центъра на Баланс-емблемата.

Спешъл - отхвърлят Враговете назад.

### Flame Reaver

Визуализация - пламък

Спешъл - предизвиква кратък пристъп на лудост у опонентите ти, каращи ги да се обернат един срещу други.

Още - юлпрайда телекинетичните таланти на Кайн и му дава възможност да пали предвидените за целта манази. Ох, не, Кайн не е скинар; става дума за... абе, нима значение.

### Dimensional Reaver

Визуализация - зелено сияние.

Спешъл - нанася единичен удар по всеки Враг в околността.

При пълен беръзърк бар - нанася допълнителен демижд, визуализиран по очарователен зелен начин, ако си падаш по поборни ненци. Комбомата обикновено убиваш от веднъж.



***Lightning Reaver***

Визуализация - енергично кълбо

Спешъл - не особено ефектен лайтнинг де-миджък.

При пълен бързърк бар - в момента, в който удариш някой враг, от мялото му ще изскочат мъхници, нанасящи щети на близките до него врагове.

***Time Reaver***

Визуализация - око

Спешъл - забавяш потока на времето. Чудесен булет тайм, с други думи. Проблемът е, че имаш шанс да го използваш единствено в една глупава битка с един недоклатени монахчета и никоя можеш да напълниши спешъла повече от Венържък.

При пълен бързърк бар - можеш временно да забавяш потока на времето

# РАЗИЕЛ

(неговите ръбърни имат доста по-явни и логични емблеми от балансираните емблеми на Кейн, така че с чиста съвест пропускаме графата "Визуализация")

***Spectral Reaver***

Спешъл - шокова вълна.

***Material Reaver***

Спешъл - същото като по-горе.

Само че в материалияня свят.

***Dark Reaver***

Спешъл - невидимост.

При пълен бързърк бар - при изпълнение на стандартно комбо от три удара от остирето му излитат очарователно злобни сенки, които нападат близките опоненти.

Още - с него можеш да потъмняваш едни специфични светлинни сфери в името на някои тързели.

***Light Reaver***

Спешъл - изпраща вълна от светлина, заслепяваща всички лошкови в района.



При пълен бързърк бар - ослепява противника, с който се биеш в момента.

Още - с него пък можеш да осветяваш тъмни сфери.

***Air Reaver***

Спешъл - вълна от въздух, която отблъсква и парализира за малко враговете.

При пълен бързърк бар - при класическото комбо от три удара ще направи същото, но с противника, когото налагаш в момента.

Още - с него активиши добра познатите на всеки фен на персийцата Вертикални въздушни потоци, с чиито помощ можеш да отнесиш до някоя неприятно висока локация.

***Fire Reaver***

Спешъл - изпраща вълна от огън, която пали всичко живо в района. Без теб, се, ама ти и без това не си особено жив, като се замисли.

При пълен бързърк бар - запалва враговете ти.

Още - пали мангали. Не, съжалявам и Raziel не е расист. Би настригнал голям геноцид, ако избиваше всички, които не са със син цвят на кожата.

***Water Reaver***

Спешъл - обезвръзва всички околнни врагове, покривайки ги с очарователна ледена коричка.

При пълен бързърк бар - същото, но приложено само върху индивида, който си ударил в момента.

Още - замразява водопадите и можеш да се катериши по тях.

***Earth Reaver***

Спешъл - забавяш го в земята и нанасяши страхотни дебои на всички околнни врагове. Стига да са стъпили на същата плоскост, като теб.

Още - с него активиши едни специфични Earth Devices и във въздуха обикновено се появяват едни неприятно бързо изчезващи каменни плочи, скачането по които се оказа едно от основните забавления на колекцията (упоменение - скакането беше за мен, забавата - за тълбоко уважавания ми колега). Особен това изваждането на Земния рийзер премахва "плувашки" ефект във водните басейни и ти дава възможност да се разхождаш кратко по дъното, да буташ каменни блокове, да разбиваш стени и каквото още там изисква сценарият от теб.

***Spirit Reaver***

Спешъл - убива на място всички налични врагове.

Още - можеш да го използваш както в материалияня, така и в спектралния свят.

ствената си ръка. Първият лейтмент на Кейн, чиято смърт дало време бе един-ствената цел на осакатеното ми съществуване. Получил своя трети шанс, за да подари отмъщение, което се оказа само незнанителна брънка във Веригата. Два пъти прекъснаха нишката на живота на братата си. Първият - в името на този, когото някога мразех от ръката на неподкърнатата си гуша, вторият - в узора на собствения си гроб. Кололет се забърта за пореден път, а за напрягам усилия, за да го задържа - последната пречка, скучена и пометена от съмните на историята...

# HUE ШЕ ЗАВЛАДЕЕМ СВЕТА.



# SPLINTER CELL COLLECTORS' EDITION

Автор: Snake

**A**ма ти не съм тук, за да ми помогнеш?!" проплака някакъв разкортен от бой руски морик, задързан в особено неуловен на вид фризер, в компанията на класическите, обесени на куки тленни събински останки.

„Az изобщо не съм тук“ просъсъка му емблематичната шпонин Сам Фишър и заряза безцеремонно нещастника да се оправи с житейските си несгоди както намери за добре.

Всичко това се случва в една от трите нови мисии, лансирани в колекционерското издание на хитовия стелт шутър Splinter Cell и очевидно имащи за цел да подгреват на слад огън очакванията от задаващия се със страшна сила официален експанжън Pandora Tomorrow. Както и сам

азиатско порно, само и само да се докопаш до още някое ниво, шомчче или филче от любимата си игра.

Б/Ти си географирал по принцип, но до момента така и не си намирал време, желания или пари да си купиш тази прославула игра, която всички ти хвалят като един от най-добрите стелт екшъни. В този случай имаш златния шанс да получиш надлежно паччата, увържена и дуокрасена версия на оригиналната игра, за общо взето същите пари, които си щял да дадеш на времето, така че определено си назадал от закъснялата си покуника.



можеш да се досетиш, принципната идея на всяко колекционерско издание е, че

А/Ти си географирал до омкас фен на оригиналното заглавие, сънуващ мокри сънища със Сам Фишър и книжката ком оригиналната игра вече е започната да лепне от - така да се каже - обхождане. В този случай очевидно си готов да продадеш родната си баба и братя си шиндела с

Това е Splinter Cell: Collector's Edition ти предлага един допълнителен бонус диск, на който можеш да откриеш точно четири екстра.

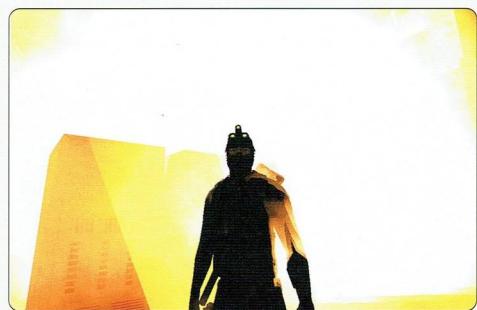
Трейлъри на Prince of Persia: Sands of Time и XIII.

Пач версия 1.3, който анихуира почти всички забелязани в оригиналната игра проблеми, с изключение на онова особено жутно прашене на звука, оправящо се единствено с ре-

стартиране.

Наистина великолепно филче, разказващо предисторията на Splinter Cell - залявянето и екзекутирането на агентите от ЦРУ Алис Магу-

зваша новите нива в хомогенно цяло е приятна, имаш си няколко приятни обрати, а левът дизайнер е в характерното за оригиналната игра високо ниво. С фе суми - прекрасен начин да прекараши още гъва-три часа в све-



та на Splinter Cell, в случай, че си имал желание да получиш още от същото. Реални новости няма нико на ниво инвентар, нито на ниво геймплей - недоглатените на момента изкуствени интелекти, съмртоносно ниските нива на интерактивност и небодисциплините ситуации (Братите могат да се затварят само когато им бойте времето, кое то в бедзума трябва; не можете да взимаш оръжието на братовете си; лошковец, който същевно знае кога за някоя братя, не може да бъде принужден да ти язви, освен ако не е по сценарий) прътъжват да бъдат основните черни точки в мефтерченето на Splinter Cell.

От лежнати точка на почитателите на поредицата тези три нива са струват гори и само заради разтърсващия момент, в който установяваш, че лошите разполагат с устройство за конюко виждане и мракът престава да бъде основният ти съзънци. За останалите - исто-рията около побъдницата Всевил определено няма да наклони везните на фенцината Ви в полза на Сам Фишър.

Историята, събр-



73%



# ONE MUST FALL BATTLEGROUNDS

Автор: Snake

**B**

нашето издание си пада-  
ме по перверзиите.

Няма начин да не си го забеля-  
зат.

Дори и га не си присъствал на  
последното ни редакционно събиране,  
на кое то любими ги главен редак-  
тор г-н Димитров ни четеше с леко  
прегъркане глас избрани моменти от  
настолната с книга на Ксавиер Хо-  
ландер, включващи най-общо казано



представяне на отделителните органи като средство за сексуално за-  
доволяване. А членовете на колектив-  
та, барабар с една от колективите, се  
бяхме струпали край него и слушах-  
ме с блесък по легът какътърболаче-  
матка край дядо Вазов.

One Must Fall: Battlegrounds без  
всякакви съмнения е точно заслужи-  
вато за нас – от тежката саго-ма-  
зохистична артилерия.

Но стига празни приказки, да  
простъпват ком същността. One Must  
Fall: Battlegrounds снага към жанра на  
онези стара като свѣта биткагий-  
ски игри, които в кръжката си мла-  
дост с щуканите на големите автомобили съзижданието къртапли гара-  
жи. Но някои причини Diversions Ent-  
ertainment са опитали направят  
неш като римейк на One Must Fall -  
компютърната баталия от началото  
на деветдесетте, отчиваща се  
идеята по монитора ти да се лее  
мащино масло и да хърчат гайки в  
противовес с мобилите на Босуки  
ни кървяща и карантини от Mortal  
Combat.

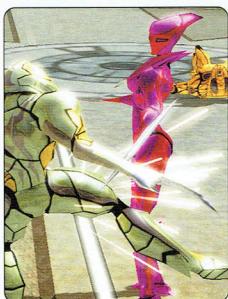
Дори и га игнорираме по някакъв  
няско благороднозложен начин ба-  
тальоните от бъгове (при все, че е  
трудно, защото никой от тях са на-  
истини забележителни; така напри-  
мер в избрани моменти играта улу-

жливо те изхвърля в Windows-a, като  
междувременно на монитора ти из-  
скуча аутмуик експреса, подканващ  
те надлежно да изпратиш мейл) на-  
ма как да преизреним факта, че  
OMFB е безобразно твърь.



Имаш на разположение десет  
персонажа, различаващи се по сле-  
дните таланти: сила, ловкост, избр-  
жливост и фокус. Сред тях има само  
вие дебоъди, така че изобщо не вя-  
рвам да подбиращърът си на базата  
на уменията му.

След като приключиш с нелекия  
избор на Виртуалното си алтер ego, то  
ти остава да подбереш и робота, в  
които га до напиткаш. Но ти нещата  
вече наистина стават трагични. На  
моментът чобък остава с влече-  
нието, че гизайнерите са ритали из  
офиса с гранза Бирена кумия и после  
с умиление са направили три де мое-  
дя, добъдайки някои и друго съмрто-  
носно на вид острие и кръщавайки  
така полученият робот с гордо и



хищно звучащо име, като „богомол-  
кама“.

Противно на традициите на  
жанра, камерата не е заела усложни-  
те странични позиции, давайки ти  
ясен шанс да се насладиш на влече-  
нието си серии от комбата, а е

и от срама на превдевременната вя-  
кулаши, като Веднъж Влязъл (на аре-  
ната) не ти габаш да съвршиш за  
по-малко от три минути. Нямаш зна-  
чение колко бой изяде вражеският  
робот, битката не приключва с не-  
говата кончина, а с напрегнато  
на определен брой точки. Противни-  
ците ти са наясно с този факт и из-  
ползват оскъдното си AI основно, за  
да благат от теб, така че ако си из-  
бериш никоя от по-близническите ма-  
шини, можеш да поставиш олимпий-  
ски рекорди по съвръдане.

В списъка с перверзиите трябва  
да добъдат покръстителната графика  
и невероятните звуци от боя,  
очевидно пресъздадени чрез налагане  
на пощникани кофи с тръба.

Не мога да се стърпя да щип-  
рам в заключението един западен коле-  
га перверзик, комуто също се е на-  
ложило да мише през изпитанието  
OMFB: Ако искате да играете добра  
биткагийска игра - изиграйте на-



по-голямата част от времето, без  
да имаш особено ясна представа да-  
ли в съответния момент беше или  
не бият. В редките моменти, кога-  
то камерата се забърти - без да ис-  
ка, очевидно - в никаква малко по-  
убдна позиция, ще разбериш, че еле-  
гантната точка в OMFB всъщност си е  
живо благословие, защото ходи съ-  
зле анимации и некоординирани  
движения със сигурност ще ти па-  
теш геймста депресиращо.

В премествата си автортите  
на тази саго-мазо екстраваганца са  
се опитали да преизпратят играещите

ко конзолна трака. Ако нямате  
конзола - купете си конзола. Ако в  
момента нямате пари за конзола -  
спестете и си купете конзола. Ако  
нямате пари за конзола, не ще се пе-  
ти и неувидимо ще се играе биткаг-  
ийска игра - може да пробвате и  
Battlegrounds. На Ваша отговорност.



50%

# AIRLINE 69 RETURN TO CASABLANCA

Автор: Snake

**3**

наеш ли, любими мой читателю, в момента гледам с мрачен поглед монитора си, слушам Амфорис, наелепнал ме е грип, кашлян с усърдство на агонизиращ лъзган и ме обзело неконтролираното желание да се променя през белия уврдоски докумънт и да хвърлят членът човека. В чиято замаян от чиуки гледища се е зародила идеята за настоящото сигултално безумие. Не мисля, че никога сам бил по-близо до идеята да приложа на непознат прекрасната гайричева идея за пребиване до съмрт с черен изкуствен член с олимпийски размери.

кремена гледна точка. А самото съществуване на поборни цари предполага, че на пазара има търсение за играчни продукти, в които пълните лята на плазмената ту пушка не е единственото нещо, което се празни. Проблемът ми ще се отварява, че на пазара има безличие на Airline 69. Единствената ясна идея в гледана на същия онзи автор е било исконното парично правило, че сексът продава. Факт е. Ама нямаше да е зле да си зададе още въпросите „кои секс“,

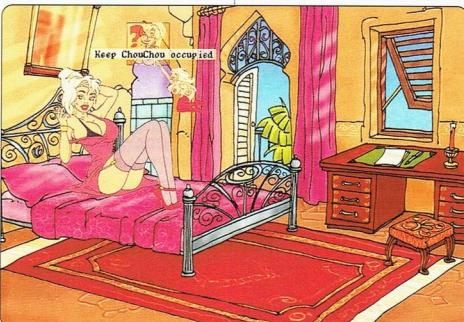
над в очакване поглед, защото и ти започваш да ме гръзниш. Пък и защо, даволите да те вземат, си останал с блечателнешето, че щом бияня някоя игра, в която курсорът на мишката представлява гола мома, груаса



шиши, а в откриващия кадър можеш да видиш гъбе клатещи се истерично черни комки и венега трябва да излагам в литературно-саркастични откровения. Ми бъам си се животинки, разиножакат се. Аз каквото да направя по въпроса?

Както отбелязах, Airline 69: Return to Casablanca просто е безличина. Самоцелна. Объркана. Съдеици по смисъл на анимашите, човек тръбовачално очаква, че ще съблъска с непрелив сексуален хумор, но такъв просто липсва. Иерата не може да те разсмее гори с алусти по начин, на който го правят някои продавачи се в претенцията си цари. Еротичната въздушна линия просто няма претенции, за да може да го направи. Тя няма реална геймлейна концепция, в рамките на която да се появят гафове. От тази гледна точка може да се каже, че именно така изглежда безупречната игра.

Иерата не може и да те възбуди. Нито няколкото отчайвани спринклийз клипчета на някаква застравяща порно звезда с еро ци и конска физиономия, нито фактът, че побече от поломбата съвържение, което ще видиш сред статичните декори на монитора си е копуляционно-коитално, а практичен-



Не, на стари години не ме е налегнал остър морализъм, успокои се. Фактът, че на еднинца еcranна площа тази игра могат да се видят повече зле нарисувани щанд отколкото съзирания художник еромтом, може да бъде гори чарован от някаква кон-

„как продава“ и „зашо продава“.

Ох, гееба и гадната кашица. Кой ми го напрестре баш сега това ревю...!

Каквото? Виж, побече от очевидно е, че не съм в настроение да ти пиша нещо забавно, за това престани да пълзяш по редовете с този блес-



ски всички звуци, пригуряваша кликване с мишката, пресъздаваша стонове, извания, блажни прониквания и прочее еротични манипуляции.

Иерата не може и да те забавлява. Не върбам да се трошеш особено от историите на отпещавяща пилот, който открива, че пребозава някаква сексапилна френска бунтовничка в един кашон и след като по неясни причини самолетът му бива сламен от германски избраници, въвмата се чукат половин интроверст пътни пътници и след това отива в Казабланка с идеята да си основат самолетна компания. Нито от идеята да съкваш като полуусиот из някакъв ерг, да купуваш и продаваш информация, поглемия хартия и порни списания, за да направиш пари, предполагам. Нито пек от борбата с перформантните хазартни игри на атмосфера, представени в местното казино, принуждватши те да заплашават суми при нестасяющи ниски шансове за успеваемост. И още по-малко - от необходимостта да задобряваш онази същата господска френска любовница, като биеш, хапеш, лижеш, галиш с перо и тормоши с Би-Братор в зависимост от желанията ти, подскажайки като бесен върху една серия от иконки. В името на поредните ти фалшиви оргазмън юк.

По-нататък в играта има и още някакви градове, ама си търси друг малулен ренесанс да ти разказва за тях.

Предупредих те, че няма да е забавно. Хайде, изчезвай да тормоши колективе. Ше с видиш пак след малко страници. До тозава се наядваш, че съм оздравял.



32%

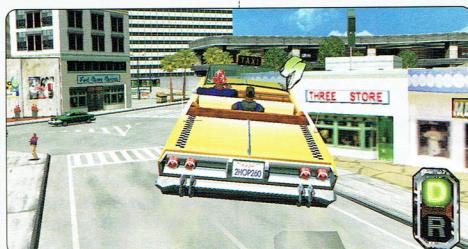


# CRAZY TAXI 3

Автор: MrAK

**H**е, не е! Не може на PC-то ми да съжителствувате NFS: Underground и недоразумението Crazy Taxi 3. Разправт, че това било конзолен порт. Глупости! Това чудо чистоначално явно е било предвидено за игрален

шаш, ама ако има такиба, може и да се заробват на играчка. Целта е (то се подразбира) да събиращ клиенти и да ги возиш до определено назначав-



автомат - от онна дадо пускат 50 стотинки, срещу които получаваш един кредит и шанса да ѝ връши, колкото искаш (можеш) с него. Но явно от Sega са се свързали, че така няма да изкарат никакви пари, защото кой би поборил (не и попървил) да играе на този такси симулатор. Да, именно. Симулатор на такси [да бе, колега, залавището не би ли подсказа този факт по доспътничко категоричен начин - бел. Snake]. Ама не ето, какъвто беше Quarantine на времето, нито тук такъв беше, колкото са такси мисииите в GTA.

Но да караем поред, че апаратът цека.

Както вече споменах, Crazy Taxi 3 е симулатор на таксиметров бизнес [това имам смътното усещане, че го съхвахаме - бел. Snake]. Ние знаме кой се мястапа никоя сътава бак-

ни за определено време. Ако успееш, получаваш кинти и въвеждано на какво време бонус. Целта е да въземеш колкото можеш повече секунди бонус, за да ѝ връши забърка по-добре и съответно да изкараш повече въртулани боларчета (въпреки, че никакъвглас в началото на мисията ти казва: „Ok, it's time to make some geeeveeee money!“ аз не видях една истинска стотинка). Лошо, ако се плащаше да играеш тази игра щеше да има много по-голям смисъл, отколкото в настоящата варианти ние да си плащаме, за да я играем. Клиентите, които казвате, са николко типа, като над всеки, който маха ръка със взтържен вик „Taxi!“ има доларче в никакъв цвет (син, зелен, жълт или червен), което се връща да покаже колко е труден курса и колко добре платим ше бъде той. Съответно в

началото може да си избирате полесни пътувания, та да например се секунди и после да се мястепе на големите пари. Това е никакъв случай на подобрява качеството на играчка, обаче. И за да не кажеме, че съм голословен ще ѝ кажа какво не ми харесва във времето в играчка на такси CT3. Няма стимул, другари и другарки! За какво ми е да вървя като една халинг по никакви измислени улици, като не печели нищо? Мисля, че съхващам идягата, която се мъчиши да прокараш от никакъв реда, но наистина ли смяташ, че това е начинът да ти побийши заплатата - бел. Snake]. Няма „заключени“ коли или ергоди, нито тук никакви особени бонуси. Всичко си е достъпно от началото и се иска само да имаш здрави нерви, да слушаш простираните на пътищата, които възиш и доспътничко незамест с нищо време, което да осмисли това геймспийс. Въпреки, че такъвъвка да няма какво друго да правя, за да си пусна тази игра, юза ли ще ми се случи никоя. Другоест безумие е, че таксито ѝ освен, че ѝ връчи 8 общичайни за кола измерения скача! Да, бе, със space-a се изтривате на 2-3 метра над земята и клиентите ще пищят от кеф. Таки функция направи убийски дуетско 8 мен и ме накара да се замисля докога може да се простира ма-лоумето на никоя гейм дизайнер и какво ли още можем да очакваме от тях. В края сметка, ако попадна

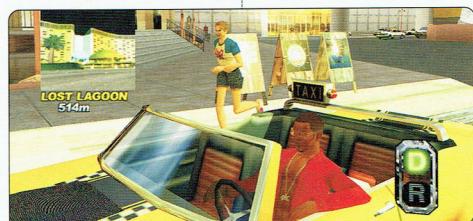
онто време, когато ще се случи никоя. Другоест безумие е, че таксито ѝ освен, че ѝ връчи 8 общичайни за кола измерения скача! Да, бе, със space-a се изтривате на 2-3 метра над земята и клиентите ще пищят от кеф. Таки функция направи убийски дуетско 8 мен и ме накара да се замисля докога може да се простира ма-лоумето на никоя гейм дизайнер и какво ли още можем да очакваме от тях. В края сметка, ако попадна

его. Разлика в поведението на колите и скоростта почти няма. Ако я има, то тя в толкова незначителна, че не си струва да се споменава. Освен споменатите локации има и набор от мини игрички, в които трябва (примерно) да спукаме 30 балона, като минеме през място за 30 секунди или да караме сълзом през торнадо, което постоянно пуска други коли върху вас. Тъптица.

Но смига критичност. Дойде време да ви споделят хубавите неща от играчка. Които реално не са много. Във времето са точно две. Пръв графиката е много свежа. Красива, приятна за окото и сварена. Градовете, макар и с измислено име (Glitter Oasis, West Coast и Small Apple) са във времето пребоядени коня на Las Vegas, San Francisco и New York. Има и доспътничко разнобразие от превозни средства в забобнящият ѝ трафик, които да допълват хардията. За сметка на това споменатите мини игрички излеждат до време постнот откъм графика и убийството във всякако желание за игра на тях.

Второмото нещо, което може да се присочи към възможността на CT3 е музиката. Много свеж набор от весели пънк и ска песнички, които допринасят приятно до динамиката на играчка.

Общо взето това е. Моята съвет е - не я играйте. Няма смисъл. Инсталрайтите си GTA и си възмите там такси мисииите, поне ще можете да излезете и да разстреляте пътищата, ако не би гората или да слагате тоя-они.



роятно ще си изхърля компютъра и ще се върна към доброто старо „Не се сърди човече“.

Както споменах вече, в CT3 има 3 града, из които да печелите real money (плюс!). Всички от тях можете да изберате из между четири-ма шофьори с различни коли, които да бъдат вашето въртулально алтер-

такси. Нова година - нов късмет, дано да не прогълъди така, както е започнала.



30%

# POSTAL 2 SHARE THE PAIN

Автор: Snake

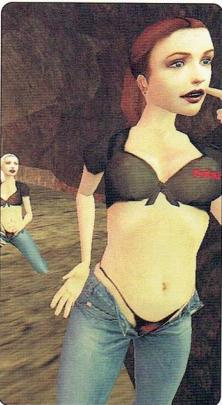
**Ч**естно го ти кажа, точно в случај с Postal 2 ме боли кух за бъговете, тежките системни изисквания и непоклатения геймплей. Все неща, относно които западните колеги побързаха да се разпищят на времето, като прознани ананаси назуки. Postal 2 никога не е имал да се га се външи в геймплектата история, като събръшен комерсиален продукт, изчистен от грещки и с мазен и плавен геймплей. Идиотите от Running With Scissors са вложили прекалено много усилия да измислят начин да заврши пушката си 8 задника на някое неизвестно котешце или да си извършат Вертикално пишката, за да можеш да пикаш върху себе си, да се изгасиш, ако си запален и още по въжно - да чуеш ентузиазма кашата на Пича, когато в крилото му гърло влезе уринка. Къде ще ще ти остане време да оптимизирате на ендюри и прочистяване на бъговете, като имаш такива вакни задачи.

Важното е, че играта е изродска. И автортите ѝ са стигнали до наявно лощински извод, че ако искаш да поливаш хомосексуалисти с бензин, то ги палиш и после ги риташ обгорените им, агонизиращи тела по някок централна улица или да обезглавиш свещеник с пръст алата, тияхната игра е еднотипната на пазара, която може да отмобори на извратените ти желания. Ако не искаш и искама за побоги задостои те отврата - ами гори и Postal 2 да предлага изкуственния интелект и геймплей на Half-Life, пак нямаше да можеш да я понесеш, нали?

Тук ще приема, че си от моята парти и си посегнах към Share the

Pain с хищен блъсък в погледа, породен от въпроса каква ли перверзия са ни подгответили този път от Running with Scissors. Перверзия е правилната дума.

Имам неприятното задържане да те информирам, че Share the Pain Въсъщност е от онзи тип експланации, които големите компании пускат безплатно на официалния си сайт, но за съжаление гребостици като RWS се опитват да ти прогадат за триб-



сем долара. С благородната идея да съберат достатъчно пари, за да могат да идентят им в Postal 3 освен бутон за разкочаване на пандалона и изваждане на малкия Пич да имаш и такъв за обърване, та да можеш освен да пикаш по стъражданите си

да им го завршиш, да не си остане само на хартия. Благородно начинание само по себе си, стига да не става дума за моите 30 долара. STP Въсъ-

на насяш, но ако събереш побекъ - сам се досещаш - всички останали играчи забравят междуличностните си конфликти и поевчат теб. Има няколко нови карти, но се оказва, че за капак на всичко немалка част от мултплеъра се разбива върху телевизии от оригиналния Postal 2, която



щност ѝ предоставя пачнат гокол, която е възможно оригиналният Postal 2 с няколко леки козметични промени в познатите ти град, едно ново оръжие, леко редуцирани системни изисквания и забелязително занеджено време за лоудинг (15-20 секунди, което си е приказка в сравнение с флуимунутния тормоз от едно време). И добреена опция за мултплеър. Ако си следи внимателно това, което съм изписал до тук (което автоматично значи, че не пиеш достатъчно, не си добре напушен, а жетона 8 скума ти не се спрява разсейваща, което тък по-автоматично те прави недоръстен за читателя на това списание) може и да си забелаяз споменаването на факта, че добре полираният екран трупа се лансира сред добрият по Postal 2. Да видим все пак какво точно става дума с това мулти с неясно предназначение.

Четири сътина на игра. Стандартните Deathmatch и Team Deathmatch, Snatch, което Въсъщност си е също така стандартния Capture the Flag, само че - 8 типично постмодернисти - с пички, наиместо с флагове - и Grab, което вече е нестандартна, но не особено интересна идея за разливени из същото времето нибо десет чубалчета с пари, като победата изва със събирането на бъсчиците. Всяко ново чубалче убелчава щетите, които

вече е съвсем нагло.

Нека добавим и факта, че RWS пак не са се престарали с бета тестината и не са установили, че секундният фабър режим на гранатите - позъваваш им да си лежат кромко на къфче като мини, активиращи се при погвата на играч - превъръща мултплеъра на Share the Pain в борба за оцеляване, а не за убийване, защото на петата минута от играта половината терен бива услугуквио миниран.

Присъдата? Ако не притежаваш Postal 2, Share the Pain си е една достойна покупка, защото в общия линии отстъпва основна част от проблемите на оригиналата. В промтвения случай смятам, че можеш да живееш достатъчно пълноценено и без да споделяш болката си с някого...

Player	Score	Frags	Deaths	Kills
Snake	5	7	7	5
K.W.I.L.	0	4	6	0
MoronicButcher	0	4	6	0
MoronicBum	0	2	4	0
MoronicBandGuy	0	2	4	0



58%



<b>3 Thul Runes</b>	<b>+</b>	<b>1 Chipped Topaz</b>	<b>=</b>	<b>Amn Rune</b>
<b>3 Ann Runes</b>	<b>+</b>	<b>1 Chipped Amethyst</b>	<b>=</b>	<b>Sol Rune</b>
<b>3 Sol Runes</b>	<b>+</b>	<b>1 Chipped Sapphire</b>	<b>=</b>	<b>Shael Rune</b>
<b>3 Shael Runes</b>	<b>+</b>	<b>1 Chipped Ruby</b>	<b>=</b>	<b>Dol Rune</b>
<b>3 Dol Runes</b>	<b>+</b>	<b>1 Chipped Emerald</b>	<b>=</b>	<b>Hel Rune</b>
<b>3 Hel Runes</b>	<b>+</b>	<b>1 Chipped Diamond</b>	<b>=</b>	<b>Io Rune</b>
<b>3 Io Runes</b>	<b>+</b>	<b>1 Flawed Topaz</b>	<b>=</b>	<b>Lum Rune</b>
<b>3 Lum Runes</b>	<b>+</b>	<b>1 Flawed Amethyst</b>	<b>=</b>	<b>Ko Rune</b>
<b>3 Ko Runes</b>	<b>+</b>	<b>1 Flawed Sapphire</b>	<b>=</b>	<b>Fal Rune</b>
<b>3 Fal Runes</b>	<b>+</b>	<b>1 Flawed Ruby</b>	<b>=</b>	<b>Lem Rune</b>
<b>3 Lem Runes</b>	<b>+</b>	<b>1 Flawed Emerald</b>	<b>=</b>	<b>Pul Rune</b>
<b>2 Pul Runes</b>	<b>+</b>	<b>1 Flawed Diamond</b>	<b>=</b>	<b>Um Rune</b>
<b>2 Um Runes</b>	<b>+</b>	<b>1 Topaz</b>	<b>=</b>	<b>Mal Rune</b>
<b>2 Mal Runes</b>	<b>+</b>	<b>1 Amethyst</b>	<b>=</b>	<b>1st Rune</b>
<b>2 Ist Runes</b>	<b>+</b>	<b>1 Sapphire</b>	<b>=</b>	<b>Gul Rune</b>
<b>2 Gul Runes</b>	<b>+</b>	<b>1 Ruby</b>	<b>=</b>	<b>Vex Rune</b>
<b>2 Vex Runes</b>	<b>+</b>	<b>1 Emerald</b>	<b>=</b>	<b>Ohm Rune</b>
<b>2 Ohm Runes</b>	<b>+</b>	<b>1 Diamond</b>	<b>=</b>	<b>Lo Rune</b>
<b>2 Lo Runes</b>	<b>+</b>	<b>1 Flawless Topaz</b>	<b>=</b>	<b>Sur Rune</b>
<b>2 Sur Runes</b>	<b>+</b>	<b>1 Flawless Amethyst</b>	<b>=</b>	<b>Ber Rune</b>
<b>2 Ber Runes</b>	<b>+</b>	<b>1 Flawless Sapphire</b>	<b>=</b>	<b>Jah Rune</b>
<b>2 Jah Runes</b>	<b>+</b>	<b>1 Flawless Ruby</b>	<b>=</b>	<b>Cham Rune</b>
<b>2 Cham Runes</b>	<b>+</b>	<b>1 Flawless Emerald</b>	<b>=</b>	<b>Zod Rune</b>

Речи

В кратце. За предметите  
мога да говоря много и ще  
трябва да изкараме притурка  
към списанието, което - сами  
разбивате - е наричано

## Съществата

Е, много са гадини в LoD  
1.10. Намалена им е устойчивостта към физически щети, за сметка на убеленчени показатели като Живот, Бързина на атака и т.н.

Вмемка : Ако героят Ви не е развит добре, забравете за Hell!

От Blizzard твърдят, че са поработили над скрипта за подобренето на съществата, като са ги направили „по-умни“, което е много спорно, защото ако умен значи да си с увеличена скорост на ходене и когато живота ти падне под 33%, бягаш със скороства на ракета - мяко казано му се вижда малко

"прах 8 читче". Но га, гадовете са много брэзи. А как ювцат, особено на Hell - покажа со мисля, че варшите са те, че те играят haoc!slash, а не за. Там е нападната играца, че се-  
кунда невнимание - нападом мор-  
кроски и Restar In Town. Няма  
такъв личност, "макар и занесе" с  
прасогоден герой. До 99 ле-  
чи и облечени с ногти, връххи  
си от прери. Е този заслужава-  
щ... опаза, обеща за момче  
Blizzard. Като хардкор фен,  
рамакава приготвих на играчи,  
чо много хора ща я заре-  
ди чеснато на монстъръв с  
каение на 10 минути и писне на  
трука моряк. Ше щи гави си



около 6 пъти. Което е супер, заради „дрона“, а ико може да се справяме с тях, чакайки хубави предмети за разглеждане в инвентара. Puck печели, Puck губи – б кауз едн известен халфинг. Ще си позволя да цитирам самите Blizzard: „Be prepared to execute a hasty Save and Exit!“ Коментарите са

И сега - новият монстър - Диабло клоника. Всъщност, си в същото Диабло, като анимация, но като показатели в Чернобийско избрение. Появява се само в BattleyNet, абсолютно произволно във всички видове трунности на играата. Джиквате си със всичко нещастно геройче 42 лвъл в Найтмъръ и ви се появява надписа *Diablo Walks the World* и знаете, че за момстото на някои Супер уникаден здъвер (*Rakanishi, Bishibosh, Eldritch, Bindleskin* и т.н.), се е появил Диго (не Фраймът), а Диабло - аз така му щакам, но ти, че имаш разлика). Туц съкровище пуска един уникаден чарм, за който добрият преди малко. Можеш да имаш само един брой в инвентара. За да го давеш на друг герой, не можеш да го прехвърлиш през, хммм... „търбовски екрани“, а трябва да го ментшин на земята. Но преди това трябва да изтърбушиш гагма, а тя мре звързки трунно. Устойчивост на елементите машини 95%! На физически членства 95%! Резигнери аркти бързо - представете си, че сте обобили и лентата с живот на гламбата my паднала по гръден дълът - полуслъпчев, на ли? Ама не, ха се връщате за гве сенкуни в зрада за коби или наимвик - когато се връщате - чисто нюх, като спрещен Бестник! А какво живот има...

По-добре не питайт! А с какво се бие... Освен с екстремите на-малки си брат от, това щечнче пуска и един много, ама много убийствен Ар-мадон (като на Друйга). Тук же се опитам да отговоря на въпроса, който съжаляв чурам как се роби като червиче в мъзгата ви. „Бах! И как ще трябва моя говедор?“ Има начин. Върпо. Друго не понася мъжки шампите - Берзерк, оръжие с мъжки демоди. Lower resist на Некромант и Conviction на Пламанца си свързат устойчивостта на елементалните магии и поймана. Не съм пробвал, но мисля, че Amality damage-a на Некромантия ще ми събори и устойчивостта към физически щеме. Static field, както при Съсци Актобен, е много полезен, crushing blow на оръжиято също е от полза, както и оръжията, които са предотвратявали разглеждането на живота / prevent mortal heat/. Предметни с процентни

щеми на демони (Laying of hands, Chains of honor - гумата и т.н.) също. И! Резистънс, особено на lightning и fire - задължително на MAX - ако имате абсорбиращи „материали“ - слагайте.



е, че може да падне само в БатълНет. Изъгах, не е само това проблема - дава же и га играете в БатълНет, за да го получите ще се изправите лице в лице с... Диабло 2 (ще обясня после)

В този чарм, както и в някои предмети, е прибавена нова екстра - от 5 до 10 % повече експлирийнс, което е добре за високите левчи, когато той се качва бавно, бавно, като брутния вътрешен продукт на България, да

Всем: ако изпаднете в такова положение, погледнете го от добрата страна: Вие сте джакузи (един истински Джакузин хироу), и около 999 999 монстъра ще се измърбят кой да се подложи на Вашия масаж и ѿде.

В 7 акт има промяна относно на-  
селяващите го същества. Интересно-  
то е, че са предимно стрелящи. По-ин-  
тересното е, че са предимно Скелето-



# ВЛАСТЕЛИНЪТ НА ПРЪСТЕНИТЕ: ЗАВРЪЩАНЕТО НА КРАЛЯ

**Участници:** Виго Мортенсън, Йън Макелън, Илайдж Ууд, Орландо Блуум, Джон Рис Дейвис, Анди Съркис, Лив Тайлър, Хюго Уининг

**Режисьор:** Питър Джаксън

**Сценаристи:** Франсис Уолп, Питър Джаксън, Филип Бойънс

**Официален сайт:** [www.lordoftherings.net](http://www.lordoftherings.net)

## Пътуването приключи.

Вратата към Любимия на цели поколения фентъзи свят на Дж. Р. Р. Толкин беше първостепенно замързена, за да бъде открихнатата само още една година с утърждането DVD версия на филма.

И този път приказката ще събърши. Ще остане единствено горчичият, застоят въкус на реалистичността. И спомените...

Третата и последна част от най-мащабната фантастична продукция на Всички Времена (ака *Възцезди върху*, бие?) е споделаена букалано да помете представите ни за кино, макар и както са били до този момент. Два касъра - изненадващото начало с отръбващ в едър план и закономерният финал със затварящата се кръгла хобитска врата - заключват момента си една на най-високите точки във големите истории на сегашното изкуство. Малко са филмите, съчетали в себе си тиха, държанична и ненатрапчива истинска актьорска игра с най-невъобразими компютърни генериирани ефекти, създавани към гневната гата. Има сцени от този филм, които буквално се врязват в съзнанието на зрителя и остават в него белези от кинематографична наслада, които ще пречат на тързането на всяко филмово произведение, попаднало пред погледа на същия този зрител в близките месеци. А, може би и в близките години. Креативният гений на Джаксън се е докоснал до всеки кадър, всеки детайл, предлагайки филм, презареден с драматични съзы и батмански адреналин, оставяйки небрежно място на посметеното ми от същата на външните съзнатие неясния въпрос дали тъкъм това въсъщност е в най-величият филм на Всички Времена. За мен. Не съм сам анигажиран никого с мнението, че то е въсъщност гори не би могъл да изрази напълно ясно с суми. Каквото и да е това, какъв да е този филм, ще бъде недостатъчно. Знам, че думите на тази ревюант е се разбият и размият като капкуъръкър в очеана от емоции, предизвикани от Задръщането на краля. Третата част от епоса просто успя да ми побуди на томокода много и различни нива, да докосне толкова различни центрове в душата ми, че се търват и емоциите ми по никак време простира до гора на къса. Този филм е като влюбване. Разтърсващ, унищожителен, променящ личините на представи за живота, гардящ върви дози болка и щастие. Съжалвам, ако те разочароват като кинокритик, скъпи мой читателю, но не мога да разделят краля на отемни кадри, като га анализирам, да изтъквам високи и ниски моменти. Любовта не предразполага към анализ. А юмър леко необично отпътува от реалността и топка от булавици в стомаха емоции. Факт е, че Краят има своите несъвършенства, но те са като бенки върху лицето на любимата жена. Знаеш, че си там, виждаши ги, но просто не можеш да ги осмислиш като недостатък, докато потъваш в безкрай на очите и ти събърши да се разрежеш от тъка и радост.

И понеже и без това съм заебал професионализма и съм го ударил на лични послани



ния, изтърпил ме още малко. И без това вече трябва да си забелаяз, че конкретно тази ревюант я пиша за себе си, не за теб.

Скъпа моя Еовин, това ще съостане нашият филм. И краят на Толкиновата приказка въсъщност беше началото на нашата лична тракада. Запази забинаги светлината в очите си...



## Факти:

Виго Мортенсън тържи, че в хода на филмуването на трилогията е убил всеки един касър на снимачната площадка по пътесец пъти.

В края на снимките Питър Джаксън подари на Илайдж Ууд и Анди Съркис по едно копие на Единствената пръстен. Дълго време всеки един от двамата си мисли, че самият има такъв подарък.

Били Бойд лично композира и изпълнява песента, която героят му Пилин пее на Денетор. Слушахме са на Толкин.

Финалните надписи са с продължителност от 9 минути и 33 секунди.

В първия филм от трилогията - „Задръгата на пръстена“ имаше 560 компютърни ефекти. В „Двете кули“ бројката достига 800. В „Задръщането на краля“ компютърните ефекти са 1500.

Батманите сцени, които в настоящата продукция включват в себе си над 200 000 гигантни бойци, са били толкова машабни, че в слушкото за визуални ефекти Weta Digital са наложили да построят допълнителна стая, която да побере допълнителната хардуерна мощ, необходима да забърши цялата тази виртуална мащабност.

В настоящия си - обичайно организиран въз - „Задръщането на краля“ е въвърхът 3 часа и 21 минути. Слушахме са, че първоначалната дължина на филма е била шест часа - преди окончателния монтаж и между 4 часа и 30 минути и 5 часа 8 цялостния си вид, който по традиция ще видим на DVD в края на годината.

## Цифрите на трилогията:

Приблизително 1000 километра заснета лента

48 000 мечи, брадви, щитове и прочее въвърхът

15 000 костюма

42 шивачи и дизайнери, отговарящи за сътворяването и поддръжката на горните

20 602 статисти

Допълнителни 10 000 статисти, дегизирани като орки

От Всички тях - 114 актьори с реплики, в рамките на трите филма

На 30 от тях пък им се е наложило да научат фактични възли и диалекти

2 400 души филмов екип

1 600 цифта латексови хобитови крака

250 коня, използвани само в една сцена

180 специалиста по визуални ефекти

100 реали новозеландски локации, използвани за снимките

7 години работа на трите филма

## Емблематично изказване:

„Вижте, след като прочетох „Властелинът на пръстените“, за първи път осъзях простикият факт, че това въсъщност е книга за Пилин и някакъв други герои...“

Били Бойд



## ПРИСЪДА ЗА ПРОДАН

Изключително обещаващ в началото си съвършен трилър, подгрял доста съвежа и оригинална идея (големи компании, които не могат да си позволят да губят дела плащат на гениални специалисти по легални съдебни измами и екипа му от елитни психологии, за да подберат и манипулира по такъв начин съдебните заседатели, че присъдата в края на краишата да бъде благоприятна за въпросните компании) въпреки на гостия силен актьорски състав (Джейн Хехман, Джон Кюсак, Дъстин Хоффман и Рейчъл Вайд). В началото си обаче. Към края - гори и да не си внимавай много в надписите - ще установиш, че въсъщност Присъда за продан е базиран върху тексот на Джон Гришам, когато един безобразно лигав и политически коректичен хепиенг отнесе очакванията ту подобни на творбен блок, преобрънне историята с хастата на зоре и те изостави самотен и горко поуважав в хладния киносалон, преъгърнал тъжно празната си кумия от пуканки.

Оценка: 6/10



## ЗАЛЕПЕН ЗА ТЕБ

Когато някъде по средата на филма еднобузест американски редник плеся инфарктнина си приятел зад вратата, за да прилече ѝнчиманчето му към някакъв кърчмарски телевизор с думите „Гледай шоуто, бе трапък“ трябва да ти кажа, че леко се спреснаш. Защото тъкмо бях започнал да се оглеждам за изхода от салона във времето. Така реших да остана до края, за да се убедя окончателно, че Залепен за теб е уникатен филм. Той е комедия, въпреки че това може да ти стапне ясно единствено от графата „жанр“ в прес рилизиите. Проблемът е, че за двета му часа вълнънка залата беше потъната в онази лепкаща тишина, характерна за особено тежките и предразполагащи към размишъл драми. Иде реч за въойба сиамски близнаки (Мат Деймън и Грег Киницър), единичният от които иска да прави карьера в Холивуд, а другият - както показват залавлянето и лозигата - е залепен за него. Някога явно не реших, че цялата едниният брат да чука нюзбъзбъзано гадже зад някаква забеса, докато прикачнят им по коят ного брат пише любовни и-мейли на любимата си е смешна. Не е.

Оценка: 3/10

## ПОСЛЕДНИЯТ САМУРАЙ



Като се замислиш обективно, този филм е до таха съществен претъпкан с клишета, че в него няма практически нито един кадър, който вече да не си виждал многократно. Като започнем от началото (алкохолизиран военен с добре сърце, който е непрестанно измъчван от спомените за едно клане, в което са загинали стотици жени и деца), ми nem през средата (същият попада в среда на различна култура, превтикрай себе си и бийшите му врагове въсъщност му стават най-блиски другари) и същимен до края (нак той побежда въпркосните близки дуодари в самоубийствена атака, в името на доброма стара чест). Противно на всяка логика обаче, Последният самурай е доста приятен филм. Би могъл да бъде дори добър, ако беше попаднал в ръцете на някой малко по-каутрен от Едуард Цук (Легенди за страстта) режисьор. Но и в настоящата му вид получаваш няколко наистина презаредени с драматичен потенциал сцени, много идилично-хармонични японски пейзажи и един съвсем приемлив Круз. Не е малко.

Оценка: 8/10

## ВСИЧКО ЛОШО СЕ ВРЪЩА

Ако има истинска в заглавието, някой ще най-скоро време трябва да хване режисьора Боб Рафълсън, да го върже за един стомп в киносалон и да му проектират настоящия филм, чак докато не започне да моли за милост и не обещае тържествено, че никога повече няма да посяга към филмиранието на класически криминални разкази на Дешни Хамет. И по възможност - към филмирани по принцип. Всичко лошо се връща - ако чак поковата интересува - е беззаборно плоска криминална история, в която благ по характер дължики (Саймън Джаксън) се натъква по случайност на банда измамници, начело със Стенън Скаарсгарт, филмува любко с любовницата му (Мила Йовович) и накрая решава да се откаже от топването на сърбчанката си черна патока в нещо влажно и източноевропейско в името на правдата. Заеби.

Оценка: 4/10



## КИНО ЗАГАДКА

Отговорът на загадката на Александра Филмс от миналия брой за режисърски дебют на Клинт Ийтслури е „Play Misty for Me“ от далечната 1971 година. DVD-матата отиват при:

**The Fallen Angel** (dmxbg@abv.bg) - „Ярдом“

**Алеко Пальов** (johny\_blaize@abv.bg) - „Терминатор 3“

**Дамян Манолов** (th3\_sph3r3@yahoo.com) - „25ят час“

Отговорът на загадката на Съни Филмс в относно фрикционите ментални отклонения на рибката Доби от Търсъните на Немо е заезба на краткокрайната памет. Назадите отиват при:

**Жеко Стефанов** (starfish\_bg@abv.bg) - магнит за хладилник от The Haunted Mansion

**Иван Гамански** (idzg@abv.bg) - зъвъче за тормоз на потенциална прислуза от The Haunted Mansion

**Тодор Ангелов** (t\_angelov@mail.bg) - шипонски бинокъл от The Recruit

**Двете ни нови загадки са закономерно наградови:**

Колко златни глобуса получи Задържането на краля в 8 кои категории?

Избройте ми петимата актьори оскарово номинирани за главна мъжка роля?

Трима от отговорилите на първата ще получат DVD-та от Александра, а на втората - филмови сувенири по Sunny. Отговорите на kino\_zagadka@abv.bg. Аре със здраве.

## Карибски пирати: Проклятието на Черната Перла



Може да най-свежият лятен блокбъстър на 2003 година. Вече и на Vидеокасета и DVD, дето се вика по рекламите. На цената на наема получаваш очарователно истеричен Джони Деп, в ролята на може би най-култовия пиратски главатар в кино историята, прекрасни визуални ефекти, много хумор, стилен екшън и леголас с гобегарска прическа и реплики.

VHS/DVD

## Хълк



Ослепително глупава комиксова адаптация, чиято появя в близката видеотека за пореден път щоги до гъва особено резонни въпроса: Защо, в продукция за голямо зелено чудовище драматични актьори като Ник Нолти и Дженифър Конънси са си дали побече зад от спешалистите по визуални ефекти? И защо тази гневно-мутрираща реакция, споходяща главния герой, не засяга по никакъв начин зеленясалия му пенис та гащи-те прогълждават да му стават, гори и след като поради три пъти и останали те му грехи се разлагнат!?

VHS/DVD

## Такси 3



Факт е, че това е най-тъпият филм от таксигийската поредица на все по-радко определяния като „френско чудо“ Лук Бенсон. Но така или иначе най-вероятно ще бъде съзът по-добър от в момента подгответия американски римейк на първото *Tакси* с нездигимо противната Куиний Лайфай в ролята на таксигийката.

VHS/DVD

## Еклибириум



Мрачната история на утопично бъдеще. Носеща идейта за границите, които човек не бива да премине, ако иска да остане чакъв. Защото вместо да достигне Бог, се пребръща в търговка, но отдавна изпразнена от сътворение и смисъл черупка. Добър филм, с други думи.

VHS/DVD

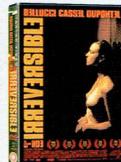
## Фронтално



Задължителен. Като всеки филм на Собърърз. Струва мизерните 2 милиона долара, при все звездния си каст. И е заснет за 18 дни. На всеки актьор, заедно със сценария е бил връчен следния списък: Пътуваш с личната си кола до снимките; Използваш грехи от собствения си гардероб; Грижиш се зам за грима и прическата си; Импробализиши със щедрат настручани; Имай си едно на ум, че неща от извънсъмнителното време могат да попаднат в готовбата продукция; Ако някоя от точките е проблем - Върни ми сценария. Култово до отказ.

VHS

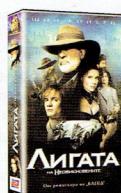
## Необратимо



Прекрасна и иновативна френска драма, отчичаща се с нестандартна физия, интелигентен фрагментарен наратив в обратен ред, чудесна актьорска игра, може би най-отблъскващата и тежка сцена на изнасилване в кино историята и фактът, че всеки искански цинител вечно отговаря го е елегал на пиратски носители, защото филмът е отпреди гъве години все пак. Навреме, езокъул.

VHS

## Лигата на необикновените



Доста глупав филм, чието българско заглавие казва доста място относно способността му да забавлява. Визуалните сцени не чак толкова необикновените лице, която кротко се промъква от тъгъла на устата ти, докато похъркваш блажено, прислан от жалките опити на банди литературни герои да се преобразят в някакъв почи, гъва тъти по-лоши визуални ефекти и нейно-змъконо-лошата режисура на Стийън Норингтън.

VHS/DVD

## Лъжълото

Ох, олекна ми. Какво? Какво за *Лъжълото*? Ами в него Джим Кери влиза в ролята на адвокат, който губи способността си да лъже. Какво ти пуха всъщност?

DVD

## Трудна свалка

Абсолютно задължителен. Както може би си чул - това е филма, събрали в брачно ложе Бен Афлек и Дженифър Лопез. Освен това е най-тъпата мейдър продукция на всички времена. В него можеш да мернеш Ал Пачино, който за пореден път удачно дължността, участващи в най-добрия (*Красникът*) и най-лошият (*настоящето говно*) филм в историята на киното.

VHS/DVD

## Убивай ме нежно

Неспасямео тъл еромичен трилър. Стой далеч от него. Има поне гъве по-притини места, която да видиш Хедър Гръм чисто гола, ако чак толкова бържиши - Интернет и *Буги Ноши*.

DVD

# THE SOURCE

Ето ги и  
двамата  
глупаци...  
За пореден  
път.

ROAARRRR



Плюс домашния  
им любимец,  
разбира се.

Кога ли ще се светнат  
че са ми до болка  
познати.



Глупавото животинче  
така и не се научи,  
че с огън не може  
да ме впечатли.



М-мм, май ми мирише  
на изгоряло...



До скоро, загубенци!  
Ще се срещнем в The Source.



СЛЕДВА ПРОДЪЛЖЕНИЕ....  
[THESOURCE.HEADOFF.COM](http://THESOURCE.HEADOFF.COM)



# ВЪПРОСИ И ОТГОВОРИ: СТЕФАН СУДЕНКОВ

„В момента чета три книги на веднъж: „Така започна войната”, „Сану Батуре” и „Емоционалното състояние и атеросклерозата”, изкачвам истински духовен ренесанс, човече“, ми казва той, малко преди да се разделим. Не е трудно да му повърваш, докато усмишката греє на лицето му. „Какви ми едно нещо, като според теб можеш забължително пръбъза знаят за женити? - питам го на изпроверок. „Лич, гледал ли си „Белите не могат да скакат“? Там всичко е казано. Оня момент когато Снейлс отива при Харелсън и му вика: „Слушай жената!“. Ами това е. Да слушат побъче жените, те знамт. Мъжът трябва да слуша жената и по-често да се съгласява с нея“ Цък-кам с език - това ли било то. Ще опитам да не го забравям...

Стефан Студенков е на 24 години, зодия Стрелец. Завърши 145-то СОУ „Симон Рад“ в София, понастоящем студент в НБУ, катедра „История на Културата“. Увлънен е от казармата през '99-та. През 2000-та, в продължение на 3 месеца, работи като прорабач на Вестници. През октомври, същата година, с още 120 младежки се явява на кастинг в БТВ, за водещ на „Споко“. Пристига последен, но пониква последните настъпства ставатъръв. В продължение на 3 години, като определя като едни от най-хубавите в живота си присъствия в съботите на Бисъчи фенове за пребавянето. В края на 2003-та напуска. Тренирал е хандбал и баскетбол. Гордее се с подитещите си. Неженен.

Срещаме се едно кафе наблизо до редакцията. С мен са Джовани (Un-Dead) и нашият помощник редактор и фотограф Весела (WC\_Killer).

Сдадме и Уикаме по една бира. Докато чакаме лафчето почва да тече, обмъните клошки, егън-гъв щща – обичайните заподозрени. Бирата допропъка с по-мощна на сервийторката, казваме си „Наздръвче!“ и отпиваме.

- Ехъ, който не е усетил как сутрин първата гълътка струва сутрешна бира минава през тялото като горещ женски поглед, нищо не е разбрал от живота - взръхва с наслада и премрежен поlez Джовани.

- А тък, според мен, жените излишно ги издигват в куп за сметка на бирата, да ти кажа. Бирата си е бира. Никога няма да каже, че я боли глава - опитвам да апострофирам колегата аз.

- Т'ба не е вярно, копеле - аз имам такава жена, че удря всяка бира в земята... - Включва се и Стефан.

- Шо бе, къде стъва - като отвори хладилника, и бирата Уикива?

- Виж сега, - подхвашан аз - Тъй като, по твоето настойдане, се разбръзгах да не ровим около напускането ти на „Споко“, а ние се надявахме ексклузивно да се поколапем до никоя тънка клошка, ще трябва да компенсираме с нещо. Тъй и тъй броя ще е тематичен. Виж как ги говорим за секс. Предимно.

- Абе вие много внимавайте, защото има такива, дето само ги бентят. Знаеш ли примерно какви хора са зъвнели при нас? Лудница е, казвам ти, внимавай

много. Веднъж говорим за хомосексуалистите и после се обажда някакъв човек и вика „Абе как може да учите децата да си бръчат възловете!“

АБЕ, т'ба нещо записва ли? - обръщам се към Джовани и съча тръп плевра, който използваме за диктофон. - Колега, я какви онни щии.

- Кои онни? Ааа, ОНЯ щии! За онанизма? Ами ще говорим ли за такива неща? - прави се на Дева Мария, дега ви ънбъг.

- Абе мани тия щии сега - маха с ръка гостът ни. - Що бе, вильт е хубав. Проблем имаши с мърсните щиире?

- Не бе, може да си говорим и за чекии, няма проблем. За друго говорим - става въпрос за това, че чина жена на масата.

- „Споко, човече“, съвикнала съм! - лежерно маха с ръка съвикнаталия на колекка.

- Съвикнала ли си? Добре тогава, да се върнем за бирата и за жената. Кое е по-добре - бира и чекия или жена без бира?

- ... (Мълчим)

- Изобщо не можеш да ги сръвняваш! Друго е да имаш толпа жена сутрин в леглото си, да ги търка и после да правиш секс поне 2 часа. И ѝвдам да се съвркаш за прекрасния праг на оразма, шото ту пъшка и ти говори в ущето „Чукай ме, копеле, чукай ме!“ и да те хване за задника, браткооо... Споредъкдаме се с колегите. Я по-добре да почваме с интервюто...

Жените Винаги са с предимство. Какви нещо за га-джекто си търво. Имаш ли?

Имам. Ами обичам се, държим се за ръкете и се гледаме в очите. Познаваме се от много време и общуването ни е на едно по-високо ниво. С нея сме много познече приятели, отколкото с която и да било друга.

И тъй като сме приятели, не мачкате чаршафите, само се съвржите за ръце ...

(смее се) С приятелите от срещуположния пол ги мачкат, с тях може! Това с приятелите е малко странно, защото като кажеш „приятел“, то в от мъжки род и затова е трудно да приемеш жените за приятели.

Има тъкъв Вечен спор, който Водим в редакцията - Възможно ли е приятелството между мъж и женска?

Много ясно, аз имам много приятелки. Ей сега една френска се върна от Германия, обади ми се, събрахме се супер много хора. Само трябва да се преодолеят моментите със секса. Тя е легендата на леглото, казва ти „Прави с мен каквото искаш“, но аз просто: „Не моза, брат ми“.

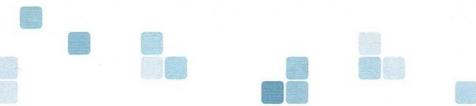
А след като си бил гадже с някоя момиче, спали сме... След това оставаме ли приятели?

Почти винаги слушаха - да. Виждам си се, запива ме заедно, лафим си, споделяме...

Казаш, че сме доста време заедно с приятелката си. Каква е тайната да държиш жените при себе си?

Да си естествен, аз винаги разчитам на естествен-





ност. Никога не съм бил някакъв престорен, както имаше примерно една статия в „Егюст“, че жените обичали да ги лъжат. Нямама нещо. Например с тази жена, с която съм сега, ходихме 2,5 г., скъсахме за известно време и лак сме заедно. Но къде то да е било, съм се опитвал да не я лъжа. Сега много се керим един на друг и е някъво много яко. Много се обичаме, направо не мога да се позная - нов човек съм.

**Важи ли старател максима, че избра момент, в който в една връзка назрива нуждата от пауза, от глътка въздух?** Да си изчистиш главата, да помислиши. Ти защо я направи паузата?

За да имам някаква база за сърдечнение. Далеч съм от мисълта, че ти междувременно не е била с други мъже.

**Питал ли си я?**

**C:** Не ща да разбираам. Не ме интересуват подробности. Тя е супер гордина, нямам начин да не е била. Има ли нещо, което ние мъжете се мислим за жените, а то не е така, според теб?

Още откак Наполон беше казал, че всички жени са кучки, май тази здраво е покъпната в съзнанието на мъжете. Днес много често можеш да чуеш, че жените мислят предимно за секс. Esto това не е вярно. Въсъщност то повече тръсят вниманието и уважението. Много по-вероятно в една жена да ти прости изъзънка в леглото, отколкото невнимание, незначимите или обига.

**Винаги съм се чудил това за известните личности - как се отразяват славата на сексуалния им живот?**

Виждал съм отблъско как някои използват „славата“ си и минават през бърчки агенции за модели, премного, казват ти „тая и добра, тая - не токъво“, но просто не съм тъкъ



човек. Имало е случаи, когато съм заштал към някакви жени, с които съм се запознавал, но то не е било... такова. В смисъл отпреди сме се познавали... Да кажем, с това гадже, с която съм в момента, се познавам от много преди да започна работата в BTB. Ходили сме много по текмо партити за звездо... Техно не може да се слуша без марихуана... (смее се) Ех, човече. Да го кажем така - тя не пуши, покрай нея не пуши и аз.

**Била ли си напушен по време на предаването?**

Веднъж само ми се случи нещо такова. Дръпнах гла пъти, но бях доста концентриран и го преободях без проблем. Пиве едно кафе, шот знаеш, че ти се допиба, и си OK.

(„тактично“) Ами щото един път, като те гледах, можех да се закърня, че беше напушен...

Нашел съм, случвало се е в пийна, случвало се е и ако е с приятели малко да попрекая - 4 дами водки например, ед така, преви да вляза...

**Кое е предаването, което ще запомниш?**

Имаше едно предаване, в кое то хората взеха да откровеничат много, споделиха неща, които направо ни оставиха с отворени усти целият екип - кой с кого е бил, всяка-каква неща. Темата беше за бездомните. Веднъж тък едни човек беше пиш приеди предаването и по едно време вика „Не мога, пикав ми се. Отивам да пика!“ И това в ефир. Отиде и се върна после. Това ще запомни.

Сега ако ти кажа, че те поканихме на това интервю, до за моза крака да измъкна телефона на колежката ти, Силвия?

(смее се) Ще ти го кажа бе, ама после. Тя е добър човек, супер точна е. Ходим да си запибаме заедно. Ама и ти трябва да си точен, ей, че после...

**Научи ли нещо от всички тия предавания. Обогати ли се с нещо?**

Научих се да мычка, да ги кажа. Когато не трябва да обаждаш, да мычка. Научих се да се отправим в не-предвидени ситуации... Абе много неща. Но най-голямата галавера ще си остане експерт, хората, с които работиш. Много яхи хора. Даже с якою от гостите още се виждам по време на време. Има едно момиче от Младен, ходих никъкъло пъти при нея, сега на рожден ден м е в канина и мисля пак да го игра с гостите. Ей това момиче, например, ми показва как

човек може да е супер откроен в в отношенията си с хората.

**Искаш ли да заминеш в чужбина?**

**K:** Да правя там, нищо не знам, нищо не можа...

**Сега какъв работиш?**

Всичко... даже щрак да видим няма ли работа при вас.

**O, ще помислим. Знам, че си запален по игрите, какъв играеш?**

Сега се мъча да подкарям Elder Scrolls 3, но нещо ми е прещакан крака. (Тук Джовани услужливо предлага да го оправи в замяна на сърца, The Bloodhound gang). И Heroes 4 джъкмант много, доста побече ме кефу от троеката (мулк Freeman лично се засяга, той си пада по троеките). Drakon цъкъм с огромен кеф, ед много е яка тая маши, какъв пазда има само... (мулк Весела се почувства естетически неизгоденчена).

**Za или противът порното? Имаш такъв Версус в един от нашите броеве...**

Зад Гледам. Ако не е правено с малолетни, съм търпъго „за“. Нямам проблем, стига да е нормален секс, из-бранищите ме отвръщат обаче.

**Гледал ли си, доколко го прашиш?**

Не, не ми праща.

**Разбрах, че обичаш джаз?**

С: Слушам всичката музика общо взето, но джаз румира. Но онзи, по-живия вид джаз, по-стария, от самото начало на жанра. Много се кефя и на Белослава.

**Идеалист ли си?**

Дааа. Само ми гайд да умра за нещо!

**Последен Въпрос. Какъи му нещо, което знаеш, че ще ми прозвучи идеалистично. Някакво житейско крепо.**

Искам да съм добър човек. Да правя добро на хората. Наскоро спорихме с един приятели. Те смятат, че това е неизможна и неблагодарна работа. Но аз съм сигурен, че човек може деликатно да е добър и да помога. С нещо дребно на никого. Всеки ден. Вървам също така, че това винаги се връща. Доброто се връща, братко...

## Иара Morrowind

**Дума Смелост**

**Музика Ragga, Hip-Hop, D'n'B, Jazz**

**Книга „Властвениът на пръстените“, „Симарион“**

**Филм „Властвениът на пръстените“**

**Цялят Алияво.**

**Облекло Небрежно, смъкнато.**

**Държава BG**

**Време Средновековието е яко, може и античност.**

**Животно Черни дракони, елфи (стрелят по 2 пъти) и champion-u**

**Миризма ъ!**

**Число 42**

**Секс поза Аз отгоре**

**Питие Bogka, може и с бира**

**Цитат „Вървам че въображението е по-силно от реалността“**



**Интервюто Взе:** Freeman

**Снимки:** Весела



## РЕВНОСТТА... НЕ Е ПОРОК?

Автори: Freeman & Snake

*„Само хората са толкова приличищи. Ревнодушата не пита цветето: Друг целиуб ли те е Вече? Цветето не питат: Задиря ли си друго цвете“*

- Хайде

Вечер. Полунощта отгавя се в отпивка като вода през стиснатите прости на мислишките ту. Покът на вятър разбърква леките завеси. През полуотворените прозорци се прокрадват кропките вечери здущи на спяща град. Ни то не спиш. Въртиш си във влажните чаршиди, притиснати трескато ти тяло - затвор за една тръбожна ушна. „Когде ли е сега? Какво прави? Защо не се забуди чунет?..“ Вътрешните кънчият в слепочината ти, забързват сърдечния ти ритъм, задъхано тепнат отровата си на страхоте ти и оживяват. Пред очите ти излупва голото тяло на човека, пребрана сърдцето ти от анатомичен орган в пускащ ураган от възможни. Виждаш познатата, обична кожа, мобилизи извики на раменете, малките ямки в основата на ръката, която толкова обожаваш. Те още лазят аромата на устните ти, знаеш ги.

И ето една ръка се пълзва нежно по тях, докосва гърдиите, малките алвеоли на дистрикт, отвръщайки по своя начин на ласката. Пръстите леко се съвлят, ноктият едва-едва, скъсах боязливо - да не би да ги премахне, целуват пътчета, опитвайки да миг възстанови ти. После смео се спускат надолу, оставляйки след себе си розовите следи на страстита. Ръката не е твоята...

СТИГА СТИГА СТИГА!

Изправиш се в леглото, кървта луспира във видимите ти, напира към очите им; тъмна, изваряща томина пълзява във вътрешностите ти; обхващащи глабата си с ръце и напискани напискани, напискани... Не искаш тези мисли, пръстите си скъсват кичури коса, зъбите хапят настървено устните, но ти не усещаш кукла на собствената си кръв. Ах, да можеш да разкъсаш гърдиите си, да можеше да избухнеш, ба да всичко да можеше да се разпарнеш на атоми.

Само болка да спре...

Ревнодушата е най-саморазрушителното човешко чувството - по-лоша от омразата; по-лоша и от любовта. Тих поне я насочва наядн, с нея - атакуваш на-вече себе си. Поглажи се на съмнения, към каквито никој друго не е в състояние да те подгни.

Ревнодушата е бич за самочувствието, змия, промъжкала се в убила мазнините си спирала окото самата основа на пиедестала на личността ти. И стъга. Стъга. Стъга. Кърти парчета от човечността ти, премаха същността на хората, ги измъчи до съфаничен постъпът...

Ревнодушата е най-дорищата чаша на самозанетието.

Една позната казва Бедник следното:

„Ревнодушта е изкуството да причиниш на себе си по-зле зле, отколкото на другите“.

Една позната казва Бедник следното:

„Ревнодушта е очарованието на едни съвяти, различен от теб, който все още не си го пада при приемеш. И стражът, че може би никога никма да се разшириш до там, че да го видиш приложен към същността си.“

Боже, това звучи възвищено. Разбира се, че не съм съгласен. И не само защото в ревнодушта никма нищо възвищено. Не само защото въвлича и драма, засукала съвта си още в онзи далечен ден, когато твърдил зърнът сърдън ръмжене се е озъбъл на съврата си, опитал се да сподели пропевата му, „Долу хапиши, това е мое!“

Мое! Нека твърдението отмукъл. Желанието за притежанието. Нуждата да се нахраниш само ти. С любовта на другия. Глаголи за всяка частичка от унчкания бус на този лобоб. По същия начин разсъждава и съвременният зърн, скъпал безценната си колекция от шарфибои зад бронираната им витрина, аларми и системи за сигурност. О, да, този ще ги даде за надничинки, да се побълбъви - кога е тръкът на иначе?

Но ще те дебиши, внимателно ще гледа в очите ти, опитвайки се да чете в очите ти. Съзре ли пламнето на личността, долювши ли сърбърътът на желанието в мислите ти... Но решението се спускат със тръска. Брътвите се затварят, лазерните лъчи на охранителната система произлизат простиранството краи теб, писъкът на алармата отмукъл в ушите ти. Изриман си на прага, а отвътре се разнася звука на ръмжене: „Долу хапиши, това е мое!“

Да, хората не са картини, тях не можеш да ги притежаваш същия начин, но все пак - какъв е ревнодушта като я желаше да си единствен собственик на нея любов, на нея суша или тамо?

Чувал си и друго. Да ревнуваш означенава, че общичаш. Така ли било? Виж му! Ревнодушата, според мен, никма ишо общо с любовта. Любовта е съвът в сърцето и роят пеперуди, пръхаш в стромака ти. Ревнодушата се изръка в нуждата да притежаваш, да заръбаш на всяка цена. Тозай озънът в сърцето ти се пребръща в стихия от разбълната сярост, унищожаваща личната съвта на човека краи теб. Красибите пеперуди на чувствата ти се издишат наг него, закидвайки небосвода, попадайки го в мрак. Кървта единствената светлинка е изродилата се бълък в последващият си светът.

Заштото ти искаш той да бъде с теб. Задиши. Или поне докамо ли не покелаш друго. Искаш да се пребръщи в центъра на личната ти вселена, да бъдеш всеблъстин на Бог и Господ. Искаш гумите „обичам те!“ да бъдат неговата мозговища...

Личната ти в храма на едното ти. Къде тук е любовта? Отмек в убий от ревнодуш. Коли би унищожил нещо, което обича? Всещността точно любовта би следвало да изключва ревнодушта. Израз на Бискуп Альбон е га отвърши братмата на клетката и да пуснеш птичката на свобода - там, където знаеш, че ще щастии. „Без мен?“

Да - без теб!

Квинтесценцията на любовта е желанието да газаш или да не го правиш, ако отречеш да го желаеш, на ревнодушта - да получаваш. Любовта е чубчесто, насочено на вън, към дружки; ревнодушта - на вънтури, към самия себе си.

Кои са ревнниците? Понякога честолюбиви хора със съръх разбити его. Егости, постъпвачи „АЗ“ пред всичко. И пред всичко. Езенциични, чието възпалено, зъгъсано ло еgo във злобно при мисълта, че може да не съм верен, че могат да бъдат заменени. Хора, които възънно не знаят да общат, но знаят да притежават.

Други - настоящи или бивши комплексари. Казват, че ако общаш тригъба да вършат на човека до теб. Добре, вършат. Но наистина, хули, да ги вършат в себе си?

Живеят в съвят, настенен със сексуални хормони. Кръвчи, проробват се през въздушки, кипящ от насръчи, прес чужки поиздрави, пълъзящ по теката ни, съблъчиращи ни

ни бъф фантазии си. „Боже, какъв крака има тази, какъв дупе, какъв бъст. Дали той ги забелзява? Ах, как го злега. Дали тайните не отбиваха на подвига? Дали този момент вече не е чук в мислите си?...“

„Какво, ти нямаш крака, гуте, щини или тибиони да са токомък хубави? Не са Факт. Знеш го. И той до знае. Въпросът е дали ти пук. Или ток на него. А мислиши ли за човек си онда, което имаш, а че ти не го? Тъкваш, проковаш сънчелек и унищожаш ти чувствителност, чубчесто

съществото за хумор, небероятната ти способност да създаваш настроение, естествеността и непринужденността ти. Сещаши ли се за това колко добре си пасва в леглото, колко си спрастна, колко добре познаваш желанията ти, с каква въртузност из гази обикновен, как искано съчетаваш размерите ти. Но? Май тригъба да отмека това за интелекта.

Възънност в умерен, оптимизиран количества, ревнодушта може да бъде изграден фактор в отношенията, а в личен план Да е духомът, което раздъхва любезната жар. Оня малък, сладостен, дразнител, които възламенява страсти и тласка личността към разбитие и самоусъвършване. „Хм, виж ти, ти приема учащето мо, добре ге - нека се позабавиш! Но трябва да се съмниш за себе си. Трябва да се подгответи бъф форма. Дали лък напоследък не позадаваш чинимашето си към нея? Боже колко я желае в този момент, и не си единствен, както забелзях. Помялвите, нямам да съвръзва-

щите този купон, за да се приберем въвън. Мой приятел ми сподели външък, че му се случвало да участва с гаджети си в групов секът. Признавам, нямам кураж за победин експеримент, егото ми все още не би могъл да позовома. Или тук комплексите - кой знае. Но никога нямам да забръзгам съмните му: „Колеме, зледах я как се люби с най-добрия ми приятел, докато за првък същото с неговата. Никога през живота си нямам да желаел и обучал по-вънче!“ Попитах го: Не ревнуваш ли? Да, ревнуваш. Макар. Но това само ме караш да я общам още погъвче...“

Разбира се, че я общам, ще сървеш, ако си помислиш другого. Но той просто е човек, намерили си да се пребори с егозата си. Един от машнатата, които имат смекостта да отвърши братмата на клетката, и точно поради тази причина да докажат честването им за всички съвът и да сървят на рамото му - свободна и все пак нюхова.

На другия полюс в болезната, деформирана ревнодуш. Разяждаш като проказа, арозна, зъбена, проектирана на екрана на мислиш си бесенки пениси, устремени, набърнали, напирати да възлязат в Невя; чужки женски ръце влитат с извързяща страст в Неговия гръб, притегаящи Го лакомо и ненаситно към чужди женски гениталии... Още по-лъчо стаза, когато в претърпяните си съени охвърлят познати, конкретни лица - на приятели, познати, хора от обръкненето им. Когато разпознават потомът, същично във възникнатия на животинска похот мъжко тяло, притиснато си към Неговото крекло тяло, възмъщено грубо, бае да пита, без да се съобразява твата, както го правиш ти, всички което може да получи от него и което ти съмната за свое, докато Т се извърши сладострастно под чуждите тласки... како на твърдещата, гореща, женска уста, устремена да изпие Неговия дъх, а защо не в Неговото семе, блеснат заблъските в мъглата на оргазма очи на на-добратите ти приятелка...

Това е ревнодушта, оковаваща духа за затвор, налагаша вътре на сексуалността на партньора, забърнаваща, изискваша, абсурдна, следяща за всяко негово вълнение и жест, за всяка усмивка и поиздрав, осъществяваща се всяка мъдрина. Обънвяващата, търсещата възмездие гори и за несъществуващи прегрешения. Ревнодушта, която убива любовта.

Не, не се опитваш да ми кажа, че не бива да ревнуваш. Това би била пройба на лицемерие от страна на човек, който също не е успял да изкорени наъпълно това чувство от ушата си. Но бих искал да запомниш нещо, което нямам да чуеш в час на физика на урока за здравията на бълките. Писка си във възникнатия на бълките му Бог и Господ. Искаш гумите



# ДВАДЕСЕТ ЗАБЛУДИ

Автор: Damond

Войната между половете е древна, колкото света, а изкушението да налея масъце в огъня и да я разпали отново, пощраквайки нежно със запалка наоколо е огромно, но кой би спечели от това? Жени-те със сигурност – не. Мъжете – още по-малко!

Затова днес бих желала просто да споделя някои неща с любимата ни, по детски наивна, завинаги останала в убогството на пубертета, тъжка половина от човечеството:

Съкли мъже,  
Не си усложнявайте излишно живота да анализирате женското по-Ведение. Ние съвсем не сме непредвидими и при нас не са нужни анализи – това, от което се нуждаем всъщност е... да мислим като жени. Позволете да ѝ разкрия най-скроените къщета на женската душа. За Ваше и наше добро, преодолейте следните мъжки заблуди:

1. „Не“ наистина означава не, освен в някои случаи:

- тя иска да каже „га“, но силен се притеснява как това ще бъде приемо – жената се ужасява от външното Ви присъех;
- колебае се между „га“ и „може би“;
- сигурана е за „може би“;
- не знае въобще какво трябва да отговори;
- не е чула Въпроса, но се опасява, че той въобще е поредната прелюдия към следващия такъв, който ще зучи като: „Мила, искаш ли тази бечер да си останем само двамата, да се гушакаме и да направиш любимата ми мусака, вместо да се разкарваме до онзи шумен купон, който чакаш от два месеца?“

2. Очевидната липса на интерес към обект от другия пол, доста често е показател за обратното.

3. Жените са съвсем наясно със Вашата страст да си играете на лошо, преследвайки ги. Те приемат предизвикателството с удоволствие. Не забравяйте обаче, че този театър е взаимен. Често,

около Вие още „зареждате пушкама“, „жервата“ вече Ви е оглеждала, обмислила Всички „за“ и „против“ и пренесила или да Ви позволи да пирувате с нея.

4. Т. нар. свободно поведение не е директна покана заекс. Понякога не е и намек заекс, а понякога намекът не е към Вас. Жените филмуват, защото това е безкрайно приятен начин за забавление и прекарване на свободното време. Сложните си ловчии игра – жената ловец търси често няма на мериене да консумира плячката, а се задоволява само с това да я зашемети.

5. Броиката преди нас винаги има значение. Но не при Всички жени във всичките мъже преизвикват умиление и желанието да пиеш първа от извора. Имате го предвид и ако сте девственици се пострайте да научите това-онова преди да „скочите във вълнокото“. Не всичка жена ще е в настроение да Ви чертат топографска карта на района.

6. За да се стигне до истинско приятелство между мъж и жена, не е необходимо да се мине през левлото. Но ищо не пречи да се уважавате от време-навреме.

7. Не се заблуждавайте, че жените непременно се влюблват в Дефлоратора. Нерядко се тръси просто подхващащия банток, който да съврши черната работа, пок слег това може да се опита и с някой друг. Все пак, ако някой е покланялся само шоколад Милка гостежа, защото да не опита и Нестле?

8. За някои жени голят мъж не е, побълтаря – не е вротична гледка. Особено в профил и от кръста наподу.

9. Размерът абсолютно няма значение. Пожарникарският маркуч е полезен ергономично, ако Ви се запали къщата. Пък и се хаби търсите много енергия за привържането му в работното състояние, което значително скъсява времетраенето на труда/бия процес.

10. Продължителниятекс не е начин за качественекс. В най-лонгийт случаи резултатът е лека мускулна треска. В добрия – скука, която може да помоез за старательно преброяване на Всички не-равности по тавана и околните стени и при по-голям късмет – спонтанната попза на някак генилна идея за отстраняването им.

11. Една истина – жените наистина хорят по гъбки в мозаечната, за да обсъдят мъжете – но не тези с мята, а Всички останали.

12. Не си мислете, че седящите в близкото барче жени не оценяват страстните защинци, преминаващи покрай мяк. Просто се прикриват по-добре.

13. Късите поли и тесните дрешки, на които се разбутате през лято, се бълкат и на горещината, а не само на желанието за приближане на вниманието на мъжете. Запомните го, важно е. Въпреки, че точно заради Вас, често мръзнем с миникуп през зимата.

14. И не, мили мои, жените не са крекки и чупливи статуетки, които могат да се разтрощават при едно докосване. Те са не по-малко (а на моменти и по-важно) издръжливи от Вас самите, та се давате смело и не ни жалете чак толкова.

15. Вековето еволюция си казват думата – тълбоко в съзнанието на всяка съвременна жена в Въкоренено равенството: мъж = сила+решителност. Да, харесваме чувствителността, но не и огъваш се под жехестата на най-дребните проблеми гръб.

16. Жените търсят внимание, но всичка тълбоко в себе си мечтае за ония кораб мъжкар с нетърпяща възражение глас, който просто ще я вземе и отнесе надалеч, докато тя щастливо му шепне на ушите – „Прави с мен каквото похълделаш“

17. Собственият организъм не е основна цел, по-важно е цялостното

преживяване. Оставете ни да му се наслаждаваме и тихичко, не е необходимо всички съседи да разберат с какво се занимаваме и колко е добър човекът наг/ног/заг нас.

18. Въпросът от типа „Ти съврши ли?“ не е желателен. Погледни т.

17 и запомни, че да давате удоволствие за нас е не-малко удовлетворяващо. Няма нужда всеки път да съвршаваме, ние не поставяме пред търсите чест на забължителна форма. Нито пък, ако на така зададения въпрос отговорите е отрицателен, следва Вие да го приемате търсите лични и търсите на външните, да се самообвинявате или да се съмнявате в собствената си мъжественост. Въпросът „Ти съврши ли?“ задава всеки път, в крайна сметка ще доведе до симулиране на разлизъм. Ти ще напари заради Вас, заради Вашето мъжко, лесно наричамо го! Симулирани обаче, че се отегчава и често ще си мисли: „...Ок, няма ли да приключва на някакра, писна ми да го гледам този паван?“, „Дали да не изължам още няколко пъти, че много се умълчах и ще решам да го отмкара още половин час?“. Отеженето може да пресене и в раздразнение „Ама трябва ли да ме наблудава с толкова сериозно и нетръпливо изражение... не, смянат на позата няма да помогне да събърша - напротив... О, Господи, ужас, Всичко започва отначало...“

19. Да не забележиш една жена е почти сигурен начин да привлечеш вниманието ѝ.

20. Там, където упорството не помага, понякога то просто не е достатъчно

Съкли мъже, ние въобще същност ви обичаме точно такива каквито сте – непорасната геша, непокътнати юноши, плейбой по гуша или животни по инстинкт... Не се заблуждавайте – гори не искаш да ни разбърате. Достатъчно е просто да виждаме, че се опитвате.



ЗАБРАНЕНО ДО 18

Автор: Freeman

! Проклятие Искам!"

То промяга пухкави ръчички към захарния памук. Какво чакаш, зашлеши промегнатите пръстчета със сво-  
ето HEI!"

То е ококорило кръгли като стъклени топчета, насызлени очи в играчката заг щанга. Какво чакаш, остави червеният отпечатък на съвето красноречиво „НЕ!“ Върху бузата му.

То гледа, долепило лице до прозореца, играешите пред блока геца, отпечатвайки с дъх коленята си по стъклото. Какво чакаш, изтряп със стъдения замах на своято безкомпромисно „НЕ!” топлината на кожата му от гланцата по българиески!

*Той или тя ти се обажда по телефона, за да те помоли да остане на рождения ден още малко след 7. Какво чакаш преди всичко да с разкажо си на НЕ!*

Той или тя се опитва да те убеди го/я пуснеш на гаукотека. Какво чакаш, залости с несломимото си HE!" Връщането на стаята.

Той или тя ти говори за самостоятелност и правото на тайни. Какво чакаш, смачкай с властното си „HEI!“ бунтна на таралежка.

...  
Той или тя иска да можеше да  
обича... КАКВО ЧАКАШ, сложи своето  
„НЕ!“ Върху любовта на детето  
си! Теб!

Защото те винаги искат, нали? Децата. Така са устроени просто. Преди гори да мозаят да различават добро от зло, от първия си земен гешът те мозат да искат. Да искат синоним Неконтролирамо! Спрастно и безусловно. И това в проблемът, чиято решение, в наши дни, е подгответо с фразата „Забранено до 18“, имаща претенции за обозначаваща ѝ възрастта, след която човек е достъпътно зрял, за да взима правилни решения и да носи отговорността за неправилни-те. Кой, как, кога, къде е установил

че точно 18-тата година прокарва гранични сион, разделящ дълготъренно от зреолостта, че в деня преди 18-тия му рожден ден ще са по-различен, отколкото на следващия, не е обект на гнездния ми интелектуален напът, нито фактът, че никой и на 16 са по-разумни от други – на 21. Мъжете пазят „Всяко нещо – с времето си“. Преди това време да настъпи обаче, преди зреолостта да издише корабия си бент пред стихиите на желанията, преди Боязта и разумът

да укрепнат достатъчно, за да се противопоставят на „Искам“, да се научат да го подсмикат и контролират, да поставят приоритети преди него, проялятите бясно ще измива тълноводния си бебим в колелото на „Забранено до 18“. Десета са лицето на нехинността. Именно поради факта, че не съзнават или осъзнават тънките белозорията добро и зло. Виждал съм как деца измъчват малко по начин, който ще покъртиха Възрастен човек, Водени епизоди от любопитството са

узнамят или наистина котките имат 9 живота. Нещо повече – аз бях една от тия десета. Дори не помня как съм съмисляла, че това е истинско. Едноге бих опитала от всичко, само от любопитството. По същия начин децата изнасят вълт, по същия начин учат, по същия начин се пристрастяват към сигарилки, алкохол, наркотици. Никой трябва да пази и да грижи за детската психика, да отговаря пътешествието, които моята да мине и бъди до съзреен. Удовлетворяването на „Искам!“, лесните победи, охосвистото, съществуващото във всички деца.

лиспаня на правда съзари - ще си  
ко това Богу до пазарно географство  
на ценностната система. Една жена  
не знае как да се спре, нито миси,  
нишо желае, нито може да подпише  
„Искам!“ Кой ще оправди българо-  
него? И ето как стигаме до край-  
ъвърховия камък. Нека с „приломни“  
Времената, когато башите на бабите  
ни са били дие. Времената на стропо-  
ватите трагици, на „башината воля“ и  
узборените бракове. Времената, ко-  
гато семейството наистина е било  
крепост, законите - преридно непи-

сани, а моралът – оня, същият – за-  
костенелият и отричан морал, пази-  
ни от самоунищожение и анархия  
през Вековете – закон.

Прочеъ, ако се замислиш, без съмнение ще отбележиш, че колкото по-назад се връщаме, толкова по-ясно изразена е тенденцията законити да се броят на пръсти – за смекчаване на все по-стремгатия и консервативен морал. Защо? Защо тия безкомпромисни драконовски морални усещания? Струва си да поуми човек, но това му я отставя на теб.

Да не чувам спор – тежко се събуждашо под тежкото на традиции и те, самият живот - несъвземимо по-труден, белзан от прегърбен труп, но дедите ни били благословени с живот и хъс. С дара га са щастливи с малкото; га са кораби като камък и упорити пред трудностите. Наследихме нищите им днес? – разглезени от лекият живот и нехайството, от хулигански дъстъпни удоволствия, – нещастни депресирани сенки, смазани от спред и самота, уморени в малостта си беззодини и беззучини.

Как са съществували без телевизия, кино, компютри, комуникации, без McDonalds и порно тия бе? – цитирал махнеш с ръка. В личен план – труда и натрупаният опит.

Но общество то като цяло, се е като терилю по стълбата на развилието, си здраво и стабилно. Не само, че не имало наркотики и порнография, не си га си имало - тежестта на отръденото ежедневие би ги отхвърлила.

Безедието е най-благодатната почва за порошите; попаднали в плодородния ми култ, те избуват като възможност.

Дъщерите по ново време са съженели на по 16 години, синовете отпрано съвсмии га поемат отговорност и изъско държани от бащите и когато са зборими за грешната акселерация – ох, благословена да е! – и хубаво да помним този факт. Компаниите са били нужни тогава законите, очертаващи днешното. „Забранено до 18“? Най-лошото, което е можело да се случи, е било самото битие. Сега можеш да съвршиш в затвора да умреш от събръз доза, да те пренесеш в болница и да си спасиш живота.

бие агитката на Левски, скинари, мутри, шагани, географиали отпреванки, да бъдеш застъплен на училищата, да бъдеш избраник в колати си, да ми предадеш спириноза кръв, да те бългаснат докато пресичаш на земено, да изкараш живота си на чеки, да станеш обратен, да умреш от смъх, посещавайки форума на Планета ТВ, да бъдеш обявяван от реклами, изграждайки си съвременни консуматорски ценности, да си останеш мамино синче, да живееш без плющите.

Демокрацията разъгърна пред бизнеса и парите необятно поле за дейностите. Възбесен същим чичко Долар измести епиката и морала, днес той има възможност да купува законотворци и политици, да си създава братчики, да продава порнография, алкохол, наркотики. На кого се прогада на юл-лесно? На неукрепнатата демска психика, на аличните гетецки очи. Защо се продава токово лесно? Защо саместийството се превърна в мястото, където няколко човека се срещат за обяд или вечеря пред телевизора. Защо трагащите не са това, която биха. Моралът, поръжите, общувайте, съкупвати се по подчленки на Желязната родителска Боля – това са били регулаторите преди години, те са определили кое е правилно и кое – не. Днес безпрекословният респект към родителите е мъртъв и се налага да бъде смениен от страхът от институциите. Това е простата истиня, а причините за това не са обекти на настоящата смятка.

Институциите обаче, смея да твърдя, не се справят. Не съществуват закони, толкова добри, че са способни да заменят традициите. Сухите текмосте, част от които – приложени към статията, не могат да компенсират възражданата в тъкани на битието воля на традициите и текмия пиещест на родителския авторитет. Далечната и млягваща за плака от някакъв закон, чието прилагане изисква задължително на всички звена от текмката българскична машина, не спряся толкова. Да не забравим и винаги увещаването



сламка, наречена агвокати, корумпирани прокурори, съдии и пр. Законът бъкува там, където спротивите по-рядки на миналото са събъави дълбоки бразди в оформящата се човечност и психика на родното чаде.

Неподлежаш на гускиси факт е, че леснодостъпните удоволствия водят до градаща. Лесно се свиква с хубавото и много скоро по започва да не е достатъчно. Стремежта на постоянно неномийк е в основата на здравото общество, така както и ограниченията, балансирано хранене, държащо те на прaga на лекия глаг, презумира за здраво тяло.

Хедонизъмът е порочен модел за израждане на личността. Човек се ражда в мяка и таха и трябва да живее, ако питаш мен. Пресищането рано или късно води до израменостни. Трябва да съществуват забранит! Те са единствената гаранция за това, че в неконтролираната си алност няма да оградим бъдещето си още днес.

## II. Гладът на хищника (С благогодарности на Ретта)

Излязъл си на лоб... Градската джунгла ласкатъв те приема. В дискотеката е шумно, тонконогите разбиват малазите шигарен дим на синкава маран. Фокусираш. А! Ето ги и крехките газели, полъщаша бедра в хаотичен ритъм. Лъвската ти кръв кипва в жилите. Хищническият глаг сръзваш любите ти инстинкти и онова тъй пътностно слъстини, първично чувството, което крещи: „разСКЪСАЙ Я!“

Изльзваш хормони, се утъпваш към групичката във пишици и кикотеш се жертвши... Стом!

Да, ама не. Тежък е, друже, напоследък животът на хищника. О, сладички са наистина, да, да – и аз го виждам нова русичка с порочния поглед и пукватите устнинки. Как са-то те лгат, нали? Но знаеш ли какво носят в бикините си, десет се мяркад по малко кончиките могат парцалки? Знак „СТОП“ носят, приятелю! Днес на българките е тънко с тях, драги. Гледаш ги – кършат тела, устнините им сякаш те подканят с усмивка, об-

ещават секс...

И строги наказания – „лишаване от свободата“ до бдение-сем

граници малолетно лице (до 14 години) и непълнолетно (14-18 години), както и разброяли то по свойството или значението на из-

Тя е достатъчно открайната, за да ти позволи да щракнеш един-две снимки, че гори да спретнеш една специална касета с „акробатични номери“.

Само да не се побдевеш и тъжните пуберски поглед на комишъчето да те накара благосклонно да му предоставиш с образователна цел снимките или видеоматериала, че този-вада направо си стяга куфарите за пандеката. Законът предупредява:

„Чл. 159. (1) Който създава, излага, представя, изличва, предлага, продава, дава под наем или по друг начин разпространява произведения с порнографско съдържание, се наказва с лишаване от свобода до една година и губа от хиляда до три хиляди лева.“

Иди обяснявай, че става сума за невинна семейна еротика...

Да, най-добре е така – остави секса и града, съсердомоти се върху работата си. Имаш магазин за алкохол? Хм... Внимавай. Защото законът пак заплашително клами прест:

Чл. 56. Забранява се проглаждането на алкохолни напитки на малолетни и непълнолетни и на нетрезви лица

Знам, знам, драги – няма кой дневно време да спази един хищник от тези „деса“. И аз, често се питам, защо законите не забраняват носенето от непълнолетни на прашки, съблазнително очертаващи стегнати полукъчи под полупрозрачни панталони и поплици, в които вложеният материал е по-малко от този във визитната ми картичка? Защо не се прекрати използването на гризмове, подплънки, спешани сутини, всяка-какъв предизвикателни парцаки и чепички? Защо няма ясни праъни и за горкия хищник, който, попаднал в блънчения край, срещ стадата газели, фръзкачи му се момки под носа, седи в нерешителност без да знае на коя може и не може да скочи и само от време на време проревава, ей тъй – колкото да покаже все по-притъпляващите се зъби...

години, например, ето какви!

Черна несправедливост, така е – в теб сластно се отърква едриозно изкушение с предизвикателен вид, а ти какво правиш... четеш. Какво четеш... Наказанията коректиш четеш. Искам ти се маако френски ласки, знам, но НК прилага доброволно ръчички и прошеви:

„Чл. 149. Който извърши действия с цел да избогти или уобърти полово желание без съвкупление по отношение на лице, **навършило** 14-годишна възраст, се наказва за блюстство с лишаване от свобода до лет години.“

Е да, но гамата определено е минала четиринацети, ще кажеш ти – вид ѝ бупето и тия големи... така де – и Всичко останало. Но видя ли нещо Верно на бляо? Именно, в тия дрешки евла се побира бельото ѹ, камо ли документ. А НК отново злобно зъвене:

„Чл. 151. (2) Който се съвъркупи с лице, **навършило** 14-годишна възраст, което не разбира съвестта или значението на извършеното, се наказва с лишаване от свобода до три години.“

В днешните времена на половата аксесоризация, приятелю, е практиченко невъзможно да се определи точната възраст на мащето в тесните

вършването от него. За целта не е лошо предварително да установиш:

1. Дата на раждане, съгласно документ увостоверяваш това (Акт за раждане).

2. Дали лицето разбира съвестта или значението на извършеният (оказаха се с психиатрична експертиза, неувъсмислено заявляваща, че със-бомбата е съвършено наясно какво ѝ мисли и докъде ще я докарат. Най-много да влезе да ги наблюда тия проклети 18 годозава...)

Ядеши с други думи. Сексуалната революция те топли, точно колкото хладилник - ескимос. И какво излизаш на Всички отгоре – на теб Всичко и Всички благини са ти забранени, а така наречените непълнолетни практикуват защемяваш секс... помежду си (защото закона по този поглед има). Също така и за премълчаваща).

След като става ясно, че сексът с непълнолетни категорично отпада от графата „разрешени увостови“, не ти остава нищо друго, освен с подготвена опашка да се прибереш в къщи. Крехката път отпада, забъниши на пълнолетната си приятелка.



# ПРОТИВОПОСТАВЯНЕ: ЗА И ПРОТИВ СЕКСЪТ ПРЕДИ ПЪЛНОЛЕТИЕ

Автор: Freeman

Един от основните белези за социален и финансово просперитет в мъжката екосистема може да бъде простиличко обобщен с „дванадесетгодишно в чашата и четиринаесетгодишно в скита“.

Един от основните начини да блеснеш срещу същността си, да се понесеш на бълмата на славата и да спреш да бъдеш скучния аутсайдер от последния чин в чаукаш. Да разкъсаши оковите на проклетата обременявща просперитета ти в компанията на възвестност. Девическият манастири отдават на сат затворени, а ебомъката си знае работата и крехките тема на франчайзинг-принадлежности години дълго вече се създават под бремето на женските форми. Какво чакаш изобщо?

Едно от най-красивите и възвишени неща в живота е сливането на две теми, вспомнишата възир от концептуализирано удоволствие, разлизаша съзнанието ти на трептения оргазмени късове. Според много древни религии, единственият начин да се покоснеш до божеството е бил в миза, когато съвршиши и за целта в храмовите пребеги били в имало Жреи и Жрици, които да те обслужват молитвено. А възвестността се е отстригала при пръв възможност, като основна пречка пред духовното израстване.

Единственото нещо, стоящо между теб и логичното желание да правиш секс, съза, тук, вънага, без да губиш нито секунда повече от използваното се покрай теб време, са никакви недокладани закони, комбинации от хладни и гистанцирани букви и цифри, въвели насилиствено в света от страсти и на гон аналогичното понятие „пълнолетие“. Кой ще има изобщо е решил да върви свръх природата, да поставя между трънчицата мядр пенис и креката млада вагина глупав ограничения? Ами аз, например.

И то не защото заспивам с конституцията под възлащница и ще седна да ти чета морал, кое е правилно и кое не. Ако искаш да чукаш и желането ти е споделено, не могат да те спрат нито законообразите разгробеши, нито глупавите ми есента, нито гори бащата на гарето ти, понесъти любна пушка с мръсно изражение.

Просто защото считам, че сексът е един от онзи лодове, които трябва да бъдат откъснати, когато им го даде времето. За да можеш да им се насладиш истиинки.

## Демсъво

Търгре често означа тънка, но ясно забележима граница между детството и зрелостта минала точно през химена, пред пръвбото напасване на мъжки и женски първични полови белези в деветия търъл на природата. А, детството, любими мой читателю е нещо, което не може да бърне назад. Зрелостта нахъдява неконтролирано през пропулката в разъснатата невинност и вън не можеш да направиш нищо, за да я спреш. Един от най-важните ти житейски избори в кога точно да отидеши с отнемеш мази невинност. И тук не става дума за никакъв крибоз разбртан морал. Говоря за илюстрирана необратима промяна на светоизгледа, на нов свят с нови усещания, извивки, форми и желания, които са заличи почти всичко, което си познавал и приемал за константно. На един нов свят, който се трепти в марана пред поглези ти, чиито атоми ща се разместят объркано в опит да се наместват в неукрепените реали на съзнанието, да покрят с тъньк пласт зрялост желането ти да гледаш анимация и да подскочиш от радост из стаята при Буга на новия Велосипед под ехата. Не е някой те спира да гледаш Том и Джери и след като си ебл... просто не е същото. Приеми го на доверие - има си време за всичко. Всеки може да се изчука. Номерет е да не го направиш заради цялото.

## Опим

И казахаш към търъл се намира Въянно по менискуса, така ли? Опимът, притъм - и ти си прав - в нещо, което все някъде трябва да си придобие, но сексът не се отмичава особено от агминистративната джуджала, където очакват от теб незвъножданата комбинация от малясът и дългогодишен опит, за да те вземат на работа. Никой не иска некафованите кайф да се подгответи за работа именно в неводата фирма. Съжалвам, тук не си гово- рим къде точно ще го придобиеш този опит. Тук си говориш против секса преди пълнолетие. А хансът да налеши на нещо некафяно и непълнолетно не е гранчика за невинност, а не- винността не е гранчика за наличие на възвестена ципа. Така че чукът говори за дефиниране чисто условно. Защото възвестената ципа, противно на твоите очаквания, обикновено се налива в чаша ли си, че да рискуваш да разрушиш нещът Живот заради исканото желание да го пъхнеш в нещо младо и невинно?

Всичтвие, отколкото жените - да рисуват топографска карта, където ерогените зони са отбелзани с ярки цветове, а пустите клитор - с приветливо хукче. Личното ми мнение е, че качественият секс е зрялост секс. Въпросното съзряване си е доста условно понятие, но в общи линии настинка ципа са здравините. Другото си е като правене на лицеви опори с парентър под теб. Гори калории и повишава тонуса, ама така и не става много ясно защо разни хора обясняват, че е почти толкова хубаво, колкото шоколада.

## Разлика в годините

И какво си говорите през останалите 23 часа, въсъщност? Резонен въпрос към всеки построител на инфобъл, уловил проплаката си от зряла страст някое непълнолетно създание. Изобщо не си говорим за ум, защото той рядко е въпрос на години и се проявява на съвест изненадващи места. Говорим си за мироглед. Ако ти имаш вънко заседание, а ти - контролно по химия, никой от Вас не може да види в проблемите на другия. Както казаха ще една стара мъдрост - не е в света да гледате един в друг, а да гледате един по една посока. А е малко трудно, когато и гламурата живеете - букалано - в различни светове, чиято основна допирна точка са вече преексплоатираните в полуби органи и - евентуално - очни поди страстни хормони, бушуващи у вас благодарение на добрия стар настан.

## Невинност

Кои уважа предимно мъжката ни аудитория и да си поговорим малко за жени. Я за онзи не чак толкова ръждък, гори с щинчините времена на настопшето, момент. В който можем да поставим знак за равенство между възвестност и невинност. С ясното уточнение, че физическата възвестност не е гаранция за невинност, а не- винността не е гаранция за наличие на възвестена ципа. Така чукът говори за пронизването на центъра на любовта в съзнателото й. Център, който е много по чувствителен за непълнолетните времена, за които си говорим. Не посещавай любиността на неукрепената психика. Чак такава съвня ли си, че да рискуваш да разрушиш нещът Живот заради исканото желание да го пъхнеш в нещо младо и невинно?

Защото аз лично се горгоря, че поне този гръх във времето

а тук разглеждам именно случая, в който непълнолетната девойка в ръцете на настинка е възбудка и от теб се очаква да бъеш Дефораторът. Психологическият заряд, вложен в този пръв полоб акт, е прекалено силен. Независимо дали си еквиалентно непълнолетно създание, мушкащо неориентирано на посоченото ти място или с опитните батко, който внимателно ще възбуди изненадената жена по пътищата на удоволствието. И това първо сливане на тема, този първи акт на интимност ще пречупи нещо в съзнателото й, ще активизира хормоните на любовта на нея, независимо дали ще цикла или не, ще отключи първичното желание да бъеш с теб, сигурна и защтена в обятията ти. И всъко поборени на акта ще подсигури тези емоции. Има реален шанс да оставиш личния ти свят потънал в руини, хаос от разплени чувства и емоции, ако решиш да си трънеш, както обикновено. В търсение на нова авантюра, с бодра песен на уста след еднократно и неколкократно чукане. Пак побържи - не заборя за задължително за онази белезана с кръв дефоратора, а за пронизването на центъра на любовта в съзнателото й. Център, който е много по чувствителен за непълнолетните времена, за които си говорим. Не посещавай любиността на неукрепената психика. Чак такава съвня ли си, че да рискуваш да разрушиш нещът Живот заради исканото желание да го пъхнеш в нещо младо и невинно?

Защото аз лично се горгоря, че поне този гръх във времето

Snake

„Курва!“ най-често се използва с прережне. Обикновено в гръб. „Курва“ по-някога купи от едва сържана завист и злоба. Обикновено жена и мъжъре често! Слуха се „Курва“ да си се от обожаване и искрене възхищение. Само мъжко и мъжъре рядко. Каквото и да е скрито зад него обаче, така лепнатият етикет неизменно е пръстът на кометата, бележеща сникаващата се траектория в графиката на социалния статус по всяко момиче, устроено с довершето да ѝ бъде прикачен. В пропочилата се отмаза оташка, наред с лицата на знайни и незнайни дейци и лауреати на креативното дело, с последно притамване изглагат рано изгубени мечти, идеи, перспективи. Знаеш ли, че една огромна част от курвите са нимфоманки? А знаеш ли колко от нимфоманките са започнали сексуални съжителства по престолно рано, гори по генитивни сънчени от гивата акселерация критери - побчечето! Същото вако и за мъже. За разлика от изломните общества, където гори религиозно отрано подгответ бедещите жени и мъже за секса - начините да бъде практикуван, така че да доставят удоволствие, да е носител на духовна пълнота и чувство за сливане и идентитет между партнерието; както и с всички възможни съпътствища ко гроблеми и методите да бегат преодолени - консервативна Европа преблага на подгравящите измислени си часове по сексуална култура, които нико ще те научат как да се раздели съсвестността със възможното на без-బонене, нико какви пози да практикува с партньора. В зависимост от физическите ѝ гадености, така че да не чувстват гискомфорт от външната несъвместимост, в крайна сметка - по никакъв начин никоя да подгответ да приемеш секса като нещо свъсем естествено, която никоя причина да те плаши, притеснява, подлага на стрес и напомнава психични по какътът и да в начин. В нашата действителност, подгответата да спливи в света на пълнотата наслади изисква време. Една моя гаскаща каза вие на времето „Зашо токъво бързате да пораснете, това така или иначе ще се случи и посие ще е за цял живот - взимайте умерено днес, за да има какво да получите и утре.“ Мдам, големия логика. Зашото, склики ми приятелю, пръвто разтвориши усещане, когато изгуштиши то по пресъдане, горещ и плюсирас член се докосне и скъле с бързяващата влаги на прага на нейната „брата ѝм раг“; първият му допир с обръщашата нежна мекота на прел-

стното ѝ като цветя на роза „преврое“ и последващото търпо хълзване в топлиите ѝ, приласкавани „дебри“ извеждащ ще отпусни хормоналния газър и у дама ѝ със страшна сила. Разхъбоването на химена/препуцаша е като разъязване на крехката шапа, отделяща и дама ѝ от един нов свет на изкушени и сласт, така настинен с мускусния мирис на мъжъци и първични жиботински инстинкти, че - ако не си извърля пътя до момента на пръвата проникване лъжно и постепенно, ако не си си дал времето, нужно ти да калиши воята си - звързът тоб може просто да разъска берисите, наречени „приоритети“. Помитайки от мисли, че то образование, карира и беше, натисквайки те в слепия вакум на дигения за вазни, задници, щини, євра и надържаващи фантазии за тройки и разъздани оргии...

И кой би посмял да те тласне към подобна перспектива? Кой в Антихристът, чието раздован език щепене отврътва си в добре възпитанието ти уши, преливи приори на пропукат ѝ във ѝна дълбочина посвети на слуха ѝна външна драма, която ѝна същност създава възможност за измислените си часове по сексуална култура, които нико ще те научат как да се раздели съсвестността със възможното на без-బонене, нико какви пози да практикува с партньора. В зависимост от физическите ѝ гадености, така че да не чувстват гискомфорт от външната несъвместимост, в крайна сметка - по никакъв начин никоя да подгответ да приемеш секса като нещо свъсем естествено, която никоя причина да те плаши, притеснява, подлага на стрес и напомнава психични по какътът и да в начин. В нашата действителност, подгответата да спливи в света на пълнотата наслади изисква време. Една моя гаскаща каза вие на времето „Зашо токъво бързате да пораснете, това така или иначе ще се случи и посие ще е за цял живот - взимайте умерено днес, за да има какво да получите и утре.“ Мдам, големия логика. Зашото, склики ми приятелю, пръвто разтвориши усещане, когато изгуштиши то по пресъдане, горещ и плюсирас член се докосне и скъле с бързяващата влаги на прага на нейната „брата ѝм раг“; първият му допир с обръщашата нежна мекота на прел-

ка помислим - не е ли наистина по-добре да се лишиш от дълбочина след 18?

Виж сега, приятелю, ако скапаните за конци дълбочините работеха, но така, че наистина да изолират нещънолетните от порнографията, от пропитуцията, от лошите вливания - може би щах да преосмисля позицията си. Истината е, че секъстът ни облича отвъдскре - от телевизионния екран и радио ефира, от коришиите на списанията, от заглавийните страници на външненчните, от слушалката на телефона... Защото ПРОДАВА! Дори съдъбата не разполага събързание, полковка неизчертаемо, че да ѝ позволява всеки път да измисля доставчика, чието убедителен повод ѝ да не накара да се обръща в противоположната посока, минавайки покрай поредната улична икона на бос Секъ - рекламият билборд. И гори да приемеш, че Висчко остана до гняваше и останеше само Интернет, ток би бил побече от доставчена за чукне небрежно детонатора на събързашата съсекулана ребомоща. Агресивни атакуван от сладострастни плътски външения и визии, мъжъкът реагира по ерекцията му възможен начин - към желаните съвръзни сексуални със скършениста на съвместната полипат електрически импулси, принуждавайки ги удряно да помлат хормони в кръвотокната система. Резултатите са приятно очевидни - набибли си пиши, женствени форми тела. За жалост, скрили в себе си - неукрепнали, но бързани да госят в скриваните скрошки дъръннатата напрек физика, психики. Търсийки решение на хормоналния терор, младите се обръщат към секса. А Висчко, когото може да направят общество, семейството и институциите за тях, е ги разобразват. Ние наистина сме на прага на съсекулана ребомоща, гори нещо побече - без никоя от нас, като колегата от съвсемата странничка да речем, да разберат - ти вече е започнал! За един нещо със Сашо поне, със сигурност сме съгласи и двамата, - нико абсолютно никакво значение какво говорим. Нагонят си иска съвсем. Бих го оставил да напълни чильтът с описание с дободи защишата тезата му, а на мен да ми остави само един рег, колкото да напиша „Бий си фала, пич! Мачът е уговорен“.

#### Логиката на реалността

Ще прозучи щинично, спрямо жените, за което се избиявам, но има един лаф - когато така и така ще те изнасилият и има шанс за спасение, най-доброто, което можеш да направиш

за себе си е поне да се кефиши. Сори за български изблик. Иахъждали от контекста, бих казал - след като така и така сексуалните ти здравия започват във време рано и шансът да дократиш дълбочината до пълнолетие е пренебрежимо малък, то поне се опитай да се подгответи психически и чакащи уебни момент - се образовай. След един определен момент на пренасиране хормоналният бисбаланс започва да се отразява на възбъдението. Липсата на състремоточеност, нарасташата на върхност и засищашата се агресивност са само малка част от негативните ефекти, които възпроизвеждането предизвиква. Да се освободиш от Висчко това, бори с риск да се нападаш с други грижи и терзания, е за пречупчането пред подгравяването поглези на съчувищите и усмишвите тип „той/ти е още дълбочинен“, като то съхваши до степен да напариши училището. Чувството, че си марсианец, когато Висчко ти привлече започат да говорят САМО за секс, а ти не знаеш къде да скриеш конфузията с усмивка, е истински чернозем за комплексите. Имай предвид, че колкото побече време минаш, толкова по-трудно ще става да се отпървеш към кийлото на дълбочината. Целокупното място войнство, привлечено от неустоимата сексуална събързането Лолити е втречило пламнал поглед В 16-17 годишна пакабицница. Днес дълбочината на 20 си е вече притеснително. Веднага изненада Върстът какво му/и има, толкова ли е задържан? Да не забравяме и ефекта на Бакуму. Да започнеш търпение рано е опасно, да започнеш търпение късно - също! Подгискани и ухвъркани с гордни за преградата на целомърдрието, Веднъж освободени, съвсем хормонни стада се впускат в бесния галоп на реванши, успявайки да заглуши с пропоти си почти всяка душа мисъл, освен тази за секс.

Но Висчко това са глупости. Знаеш ли, приятелю, че то го кажа така: Зрелият секс, мой няма да избега. Няма да ми се изпълне и уводобствието все някога да напуска синчините си В започвашата вече да прошича пътът на партньора, или обратно. Но ако сега пропуснем своя шанс, удоволствието да го пъхнем в нещо наистина на място и невинно, да се окъпеш в обожанието на дълбочината, да се пребършеш във Владетеля на дълбочините ѝ пориби и да проследиш как те постепенно уасдат съзрявайки, може би никога няма да те спохоги. О, да - разбира се, че съм син...



## ТЕСТ: ДЕВСТВЕН/А ЛИ СИ?

Дефл\_Оператор:Dimensis

Всичко започна преди месец, когато шефът Влез при Верните си хора и каза: „Лично. Ще правим брод (груенно ура). Еромчен брод (мъчане). Ня а да ми мълчите, ей. Искам от Вас да бъдете ели, халив! – ели и бъбаше... Квото си правите всеки път. Съм по-голям този път, нема да Ѹърцам...“

Ми тъй де! Инф, както каза кака Джени Алоез! Еманшипрам се! Стига съм бил лоша. Така хем съм доболен, хем вие ненав\*\*ни, хем н.в. Читателя забодолен отвсяде – мир и сподор!

Бикам си: „Малейд – шефът пак е ли нещо забранено. Последния път като направи, каза, че всички сме гейове.“

„А ти бе, пингел! Я, вземи написи един свестен тест нарака, да та...“ – тук си нальхах пакшите в ушиите и влез за привляп шумно „няня-няня-няня...“.

10 минути по късно – палците ѝн-пълз, тъкъм, за да хвана прочувственото шефско аум-тур:

„Искам да имам ръстът с. истински хора... И да има жени... Бе Ѹъбще, всичко да е Охрайт.“

(„Охрайт“, „Охрайт“)

И си мисля – сори Диго, жени няма. Няма да е „Охрайт“ гейин, ама и аз не съм Иост Севънтийн! И седнах да пиша:

**Забележка:** Този тест се извършва под мегаенци надзор. Въпросите ще задава г-р Върджин Онан, ръководител на секцията „И луитим сме хора“ към Министерството на здраво-изправяването.

А сега, скопи читатели, облегнете се спокойно назад. Вдишайтеътълъко, пръвте, че усмихнатата ризница не ще пречи и спокойно зачетете на-тъкъ...“ (бел. мед. редактор)

**Поза 1.** Знаете ли кой е най-добрият приятел на мята? Разбира се, членът – стои му с години до задника и не му посяга.

**ВО:** Първата ми задача като психиатър е, когато се настаниште в кабинета ми, да ѝ попитам „Как се казвате?“, а втората, да ѝ задам въпроса „Нормален ли сте?“

**A)** На мен ми викаят Симпатияго. Нагадено колкото съм. В най-ранна, бих казал детинска възраст, имах една любима котичка – запазил съм топли спомени от нея, а и тя от мен – също. Шоцо

вседънж като се забавлявах с нея и извешавах розата. Надвремето излекувах и въвежах ни краби на сено от стомашно-чревно разстройство, щото бяха блъбени в един и същи бик. Как се чувстваш сега ли? Стига бе докторче... ме на село, аз в града... това живот ли е? Да, нормален съм!

**B)** Няма да ти каа как се казвам. Ти къде ще ми гаеш? Кинти имаш ли? Ква кола караш? Абез я хена ти възксал ли съм я? Хм, твоя сина ти ли е на снимката? На мен се е метнат. Нормален съм, нишо ми няя. Комишите по стая в студенческите общежития ми викаят Паскио, щото много скапи, аахаха, чаткаш ли? Внимавай само да не се заприказваше много, че да не си станеш близък...

**B) (Пук)** Добър вечеर! Аз съм Транслокатор. Учиш ли... еебкиш ми бе, що да те лъкъя! Знаеш ли, скопи ми докторе, че позата, която сте засли, може да ѝ викара мукронрафик от 36 г. възраст. На колко сте вие? На 34? Хм, на Ваше място бих назамил холестерола и бих правил секо-помалко. Няма да се отприят добре на сърдечната бейност. Но заси глаголате така улашено! Как казахте, че се казва съпругата ви? Аха. По-малка от вас, казавате... С десетина години! Брех! Бихте ли ме изшибнали за момент? Вие си пострайте тук да се успокойте, аз ѝ сега се връщам...

**G)** Здравейтеътъе дофторе. Мийкай говор дан! та притиснаха. Каам си сласмократер. Още от малко дълъго мноз обичам женинте (и бауха). Всяка сутрин като се събудя, поглеждам светнатите кампи в златата и отпивам от направеното си лъбоб, сутирошно кафе от машина, и възксал как съвта е чушен-ен (и бауха токе!). После, докторе поглеждам към нац-склопата си жена на тоя спят (да, и към бауха). Ултимата Матричкова Денонощова и така прекарвам целия си ден в лъбоб и ласки (.. и с бауха).

**Поза 2.** По принцип нико един мъж не може да спи с всички жени на съвета, но е дължен поне да опити.

**ВО:** Моля опишете ми всички обстоятелства около вашата пръвца целувка с жена, или както някој от Вас казаш „my bitch“.

**A)** Кога целунах кучка за пръв път ли, нещастен мижкетурец смърдълъв док-

торе? Хм. Ами като се върна назад, на-зад във времето, спомнях си, че беше топло и горещо утро през лято на 2003 г. Тогава срешиха лъбъбота на жи-вота си. Мися, че беше лекинез, но не съм сигурен. Поглеждах я 8 очите и та-ка я депресирах, че обичамо се замичи срещу мен и аз срещу нея и като почнахме да се целуваме, как обяд стана. Изпратих я до тях, разменихме си ре-гистрационните номера и се разделихме...

**B)** Леле, пиш. Един ден така се хванахме с една марама, че не мога да опиша. Такива връстки си хъвърлихме, че си разказахме играта отвътре, ама за пътешествие. Ей на, трета година мина, още шоколад и бонбони му купувам. А, ти пишаш мали сме се целували ли? Виж твърда не помня вече.

**B)** Искаме всички обстоятелства ли, докторе? Океj, идете в книжния пазар на Славейков и си купете книгата ми „Една целувка с Транслокатор“ и я прочете. Мако е въвместа, 380 страници – отпели съм съм една глава на жена. Как така имала сама си глау? Качеството е по възможно, пани докторе! Забравете количеството. Между другото ако ѝ интересуват допълнителни подробности мога хъвърлят ведно око на 500 страницата притчука – „Ненецурирана Версия на Една Целувка с Транслокатор“. Мога гори да ѝ дам автограф. Следващият ѝ въпрос?

**G)** Моята първа целувка с жена беше... ъзъ беше... Момент. Абез трибъза да е имало... А, га. Като се набираме с едно гедовиче преди гъв-при години (тогава беше на 36), и се почнахме, зелъ-ки, връстки, целувки, връстки, целувки, ти не се подуха чак клаубищурите. Да ѝ дам ли скрипта на целувката или сам ще го намерите?

**Поза 3.** Защо жените симулират ор-газъм? Защото си мислят, че на тъ-же-те им пак!

**ВО:** Случвало ли ѝ се е останете с момиче /респективно мъж (ако сте жена). В едно легло за побече от един час. И ако ба, разкажете ни с подробности какъв се случи.

**A)** Ей, тъпъ, мизерен, тенсногъръз и ма-лоумен докторе, как ще ми пушат ма-киба глупости, ба? Естествено, че съм оставил насаме. Естествено, че побече от час. Искам подробности, а?

Ами всичко правих, къмто си поми-слиши, и езикла дахе. Нимаше да се смееш ти, ако знаеше как боли!

**B)** Е паза, случвало ми се е – в едно ау-ди АБ. Като се хванахме, тръба. Втора, рична, газ, трета, четвърта, задна... така се Ѹъртвяхме, че не е истинска. ман. Обаче ми изтвориха спирачките на по-следния забой и оттоздава не сме се виждали. Дали да не взема да ѿбънна, а докторе?

**B)** Какъв се случи ли? Както вече спо-менах всички подробности ги има в „Голяма Еромчина Енциклопедия Моят Дяд Секс“ – прочете темат там за какво ищете, че не ми се разказва толкова дълго. Иначе, ако желаете, с гъв суми ще ви го кажа – що се отнася до прис-виането на жена – ща съм. Цяла нощ им чета поборани извадки от „1001 теория“ как да докараме жената до ор-газъм“. Естествено, че за съм я писах, бе докторе.

**G)** Знаете ли, докторе... имам огромен проблем. Хубав съм. Снажен съм. Идеален съм, обаче насаме с момиче не можа да остана. Ей, на, при поти си съ-здаваха нова стапичка в миг, и все никакой друг ще се намери да влезе при нас. И понеже съм си психолог по природа, ги разбираям тия работи – има съвестна конспирация срещу мен. Всички ми за-виждат докторе. Ти също ми забиждаш, признаи си...

**Поза 4.** Колко жени са необходими, за да са доволен видят? Отваряй - ни-то една. Можеш се изгородилят сами си - бискути останала са екстри.

**B)** Колко рано започна половият ви живот и как това се отрази на по-на-тъмните ви отношения с нежния пол?

**A)** Полювият ми живот... хмм, въс-шност тој е един половинчат живот, но като се замисля, доста рано го за-почнах. След първия акт, баткобущите в събора ми казаха, че ще има втори, ама след седмица, а домогавата да не си ся-дам на много на задника.

На юсън етап лиудо се възобнува в съ-сегдаки си Ленка Смолрова. Обаче за нейно съжаление, нещата не се подре-диха добре. Защо ли? Ами канех се за, канех се... и тъкъм да ѝ дой възарем, и тя не го даде...

**B)** Обичам да пуша, по-малко да пия и всички „с цвички“ в квартала от секъ

да разбия... Дюууу, искаш невъзможни неща от мен, да знаеш. Откоге-накога ще ти разказвам. Накратко ли? Ами окей. Разхъджах се един ден на плаж и мернах в балеината едно суне. Приближих се за и му виках, „Здравстви, суне. Накога си тръгнал?“ „По глажка“ – вика то. „Има ли една шигара да ме покерпиш?“, попитах, а то ми каза, „Мие“. И за по логенски пак рекох, „Внимавай, дуне, че ще те предложат“. Кто стана ли? Ами нямаше шигари.

**В)** Не мога да ги кажа колко отговаряна беше това, понеже началото на половия ми живот е бил далеч преди началото на съзнателния ми такъв. Така че, съгласете се докторе, как бих могъл да помня токомът стара неща. Паметта вене ми изненадва, а стъм една на 25 д. Подозирам, че имаше едно дебоуче в сесията количка 8 „Майчин дом“, с което си хърляхме доста еромични поезии, но гали посъдя стана нещо или не, уви, не помни. Но тя още да помни, сигурен съм.

**Г)** Сломени? Нямам спомени, благодаря за въпросът.

**Поза 5. Ако интимността за вас е непонисана болка отзад, значи със сигурност нещо сте се обръкли...**

**ВО: Онанирате ли често?**

**А)** Аз лично, като мъжа-мечта, поддържам формата си без да прибегвам често до пози похваст. Само 7-8 пъти на Вечер. Бицелствът на лявата ми ръка бил малко атрофирали ли? Твърди е по рождение – генетика бе, генетика!

**Б)** Кто га праа? Да стискам дейфинччето? Да изтърбувам смее? Да нахрани гинозабър? Да източа маслом? Че ти луг си? Малко ли жени има по тоя свят, че да прай зан материала. Аре могла ти се. Недей га ми образуваш герви, а.

**В)** Добър опит, докторе. Да не си мислите, че ще отговоря? Това са неща, които засягат само мен... Набора. Стойте по-далеч от него, че да не ги образуват спомени и на вас.

**Г)** Аз лично очаквам истинската любов сама да го дойде при мен. Освен това не мисля, че от психоложична гледна точка е редно да се онанира, а и у дома е крайно неубодно – винаги има поне по 40-50 човека със златни карти. Срамувам се и от мама – жена е все пак, а жътвата ѝ фланелка с черни надписи винаги много ми е смущавала. Ондген за малко да ме хвани, фиксира ме през

пет компютъра. Добре, че бързо Върнах зверчето в клетката.

**Поза 6. Зашо след секои мъжете се обръщат на другата страна? Защото мразят да гледат шизбани работи!**

**ВО: Практикувате ли кама-супра и ако не сте още, как винишвате себе си в подобна картичка?**

**А)** Е как? Като най-големият любовник на света знам и моза всички пози от кама-супра! Най-любима си ми остава онзи „Азъркултурния потус разтьръба“... Бе, знаеш я – аз бях нараду с главата от полилея, а тя ми реже ноктиите на краката.

**Б)** Кама кой? Сега зашо ме занимаваш с чекицкийски гулостни пак? Не ти ли отлагат борих вече на този блъпрос? Нека ти кажа как процеширам докторе – значи хъбациам за мадамата още преди да се събудя, секс, секс, пак, като се събудя я оставям да си почне, после докато обигваме пак секс, секс, секс и после като се наим и като си почина се прибирям в къщи при гаджето.

**В)** Каквото значи дали я практикуват? Та аз ѝ написах пръвъжение – Кама-с-Локатор. Вече за пръв път я пренесдам, защото се изчерьба, а аз открихам Все нови и нови неща. Може би искамте едно копие и ѝ ще? Въобще, ѝ сте зает чобек, по-добре да го покажа на жена ви, нека не ѝ занимавам изишино.

**Г)** Кама-супра? Твърди ще в юляка супризна явно! Колко демиджик праи? А отровна ли я? Иши, мино яко. Откъде да си я намеря? Колко струва? Аах, ти за он ли? Ми, какво да ви кажа, докторе. Говорил съм си с много жени за кама-супра и хъбавото, че и те мислят като мен. Как каквото бе докторе, вие познавате ли жена, която га има ли.

**Отговори на психолога:**

**А) Дебствен сте! Което за Вас е добре.**

**Б) Абе не сте дебствен. Ами изглеждаше. Което за Вас е зло.**

**В) Не сте дебствен. Ама по-добре да бяхте. Което не е много ясно или е добре или зло. Едно е сигурно – никога не изграйте на „Тука има, тука нема“, при вси винаги има! При все, че там ъкето липсва качеството, не се наблюдава с количеството. Сприте да им четеете Маркис Дъо Саг и побече наблягате върху простичките неща – като това**

да им изкорвтваме онези части които са предназначени за къртение. Успех!

**Г)** Вие много четеете. Пардон, много четеете. Отсега напомнят е добре да съвместите с мисълта, че набърз много малко жени се казват „мака\_perverzna\_ku4ka“ „разгонена\_14\_f“. И все пак – по едн преносен, виртуален начин – не, не сте дебствен!

**Малък, импропузиран тест от Рема & Дафър**

**Задележка: Персонажите са същите**

**1. Кои е любимият Ви празник**

**А/ Който на Вас ѝ в любим, о, почитатели Шефе Симпатияго!**

**Б/ Празника на Розобите в Казанък**

**В/ Козат/мама пусне на мате!**

**Г/ Сек!!!**

**Б/ Ах, чаровник.**

**В/ Жалко. Не е рус...**

**Г/ Сек!!!**

**8. Сексуални експерименти**

**А/ Само аз снимка на обожаемия ми Симпатияго и буткала омо!**

**Б/ Значи - троица, а жената я пращаме за буркане базен...**

**В/ Аз, колегата ми и бурканче перхидор...**

**Г/ Сек!!!**

**10. Когато бяхте малък...**

**А/ ...и официите пася... За козичка Все мечтаех, макар и сиромах...**

**Б/ Ми... пак беше малък...**

**В/ Кама-супра в стихове**

**Г/ Кама-супра пусне на мате!**

**Г/ Сек!!!**

**11. Най големият кеф е...**

**А/ Кефа на шефа, о пребелики... знаеш кой...**

**Б/ Кама-супра в стихове**

**В/ На мама кремчето!**

**Г/ Сек!!!**

**12. Онанирате ли?**

**А/ Свободно!**

**Б/ Простак! Ази онанирам!**

**В/ ААА да ѝ ще я се окоравя и ѝ да ми се нахосимат дланите!**

**Г/ И това си е Сек!!!**

**Преобладаващи отговори А**

На тебе секса ти е през оная работа. И да си загуби дебствеността си, то това е становище без съзнателното ти участие, или докато си се набъркал морно към гайдомия рафт на хладилника. Спри да точиш лиги по лъскавите кости 8 порно сайтовете и да въз重温ещашата в съво ръце (и това е начало).

**Най-много отговори Б**

В теб има нещо дебствено, но като илю сексуалният ти живот е едно губично феномен...

**Прегимно отговори В**

Мари от теста перберински! Ако змия да беше в райската градина – Ева с превърнатия в боледъл, а не с ябълка. Очевидно е, че си загубил дебствеността си на крехката гъб-годишна възраст. За теб е ясно и леките оприличания си пази кътмат.

**Набиваш се в очи отговори Г**

Ти абсолютно сигурно си дебствен, аз же бегай да забия некое гадже, че говоримо се саморазшириха пичовете оприлича ученичките.

## ПРЕДИ ТРИ ГОДИНИ.

Много добре си го спомням - преди три години си сетях във същата стая, в която съм и сега. Сегми Януари - именния ми ден. На този ден, преди три години ми подариха първия брой на Game's World. Оттогава до сега не съм спрал да го купувам, нито и да спада. От този първия брой Вие постепенно започнахте да сподавате част от живота ми. През тези три години Вие ме пригответе, че не бях написал нито едно събръздано писмо до редакцията. Все създавахът въпроса "защо"? Не можех да си отговоря. Сега най-накрая се реших да пиша. Какво друго стана. Развеселяхът място ми скучното и едноразно вънешните, бяхте нещо което разнообразяваше алгоритъма ставане, учене, седене пред компютър, мотаене и т.н. На спранцата на списанието Ви напишах не просто статии, а хора. Накак ще опознавах хората, които сегат заглави списанието, за това любопитни ми Ваше момто е „Списанието с Харкътер“. Това си остана място пред всички от броеве и съм сигурен, че ще продължава занапред. Вие съжалявате част от Вие с списанието, правите го живо! И на - Банкото променя съзането със Вас, за добро или зло и аз не знам. Само предполагам, че е за добро.

ибо Стюев  
Pcgamer

По-добре късно, отколкото никога. Благодарим ти.

П.П.: Щом се променяш с нас, значи е за добро.

Вашата Урсула

## ПИША ВИ С ГОЛЯМ КЕФ...

Направо не можете да си представите!

Първо: Абсъ хора я обновяваше малко този сайт бий! Абсъ за дузото ще си замажи очите ама тива preview на Арканум... мино лошо... чобек щи помисли че не можете да измръзнете до толкова че да оприте си очи или че ѝ мърси ама мърси че чак момче мухите ги ѝ донесат храна.

Второ: Абсъ ѹ, я си събудете бре! Да измажа каква ака като история, моменти и персонажи игра като Defiance а на Вас едно лъжакство не ѝ се откъсва от серцето... Засрамете си!!!

Трето: Шо тива описание не го разделите тематично? Надявам си представа кеф зор е прес всички спортивни, самолетни и т.н. игри да се поклонят до това което те интересува.

Четвърто: Шо не мажнете интровертите а на място място не слагате некофи простотии (като интроверт си Гулом... а... направо убиец?) Примерно можеме да слагате некои илюстрации като Un-dead-одама ръбакчина, Хари Леникус и гейърския камък, Дамон и Виктория на чужесата (не се сордете

тива съ първите простотии които му избутат на ум).

тев

Не човече, ти просто не знаеш с какъв ГОЛАМ кеф ти отговаряш. Но срещу скромно заплащане, мозга га те пусна да поглезаш.

Петвърдо: Полежарайки в кристалното си Кълбо, Бикджам, че работата по обновяването на сайта ѝ започне веднага след излизането на настоящия брой. С колегите имаме проблем с напирането, не с изтряпването. Всичносто, писмото ми ни напомни да избети на хигиордентите с феное, че тъкъм допускам вълната част на книгата си „Поизпитват на мухите“.

Второ: В този брой - не. В бъдеще ще? Отнеси оплакванията си към Microsoft - Къблово забър, нахаза се рестарти.

Трето: Нямаш си представа какъв борът е да раздели списанието тематично.

Четвърто: Защото така ни харесва. А освен това, се налага да си пазим черните брообезе.

Хайде, и внимател със стабиве! Виждам също така проблеми в стомашно-чревния тракт. Пий побече то ли мяко и засръбай чаршифите с топла тухличка преди да си лъгеш. Можеш да правиш и ухалации с бабича душница и шатрапчинче. Ще се окажеш на 29 години и ще имаш три деца от гърба жена.

Вашата Урсула

## ЕИ ТУРАСИ NESHTASNI...

да ви ебала маката прости, да ви е недакидиме прости прости какъв може да рибете такив глупост по адрес на FarScape, а и каквите сте недакидими не сте раззали историята и само обирвате гората (кои е пип) а кога в првиите сери си оправиши от „миротворците“ даде и това не написаши правило.

Putka vi lelina kak moje da ste tolko grozni, maloumni, negromotni, smotan i i vsi4ko nail-gadom! zaradi takiva kate ви гем индустрия в bi zapo4va da falira! ne-prekysnato pluite igri a skoro zapo4nahte da pusuati i filmite! prestanete malko i zapazete gnušnoto si mnenie za vas ili izposobi ne pishate za igrata/filma !! PRE-STANETE!!!

kamelia kiratzova

Ей, честимо да ти кака, направо сън не ни хваша, откакто разбрахме, че заряди нас гейм-индустрията фалира. Двама от колегите праща опити за самоубийство, чрез прекомерни концепции алкохол+жени. Не се получи - умряха жените. (Посекрет ще ти спомена, че и Самоковица ние сме билни, както и със Войводата в 80-годишния слюд и дупката в замъка, разбираш, че е

изключително лесно да си алфабет (илитерат, иначе казано), ама не чуб-смаш на узрението заради Българската си липса на езикова култура, които толкова убедително демонстрираша със Виктория душа в прекрасния параграф? А бе, я си бий фала, Всъщност.

Вашата Урсула

## ЗДРАВЕЙТЕ,

Гледам, че сте 8 дълга заканция, май е било яко размазване на нова година:-) Като знам, че истинските гени мъжият в нетръзко състояние, сиуично спицането, което ще излезе, ще бъде шедовъръ.

Поредните ли си редакцията:-), сън не ме лови, щото много коня за брой ще? Отнеси оплакванията си към Microsoft - Къблово забър, нахаза се копелконърът си!)

Като излагам последното ми филче, излагнах в душевен организъм, както кабъбът едн гаска! Кърчи покъни като съсега си 6 часа сутринта, но това е друга тема. Поздръблен от коркето:-)

Очаквам статията ѝ за Defiance, но пращаша написана от Снейк, за да поплуче преоръжен ушигър от огъвъзъм (е, само не ме смилете за някакъв чекутикъ, наблягам на ДУШЕВЕН, просто сте не надминавати в списанието! Покелавамът ѝ много здраве и любов/сексъ... и се надявам да излезе по-скоро туф списание съвършено-кано:-)

Поздръбъ,

heavy\_metal\_forever

Генините творят пияни, но това не означава, че пиньетата са гени. Така не се очакват бой-шедовърът, а просто поредната Workshop... които е гениален.

Редакцията още не сме наредили, но Ѹкъм чо-ку си наредих мар-па-санса. Мег си нареди с чук кубчето на Рубин, дето по моти от трети клас, Whisper нареди жената. Snake нареди стъкленикът албакъл 8 кукияна, Джованни го премести от единия крачъл 8 другия, а Freeman замаха, че Ѹе нареди Бискиви по сметана. Опакома стана известната максимата, че умните момичета си носят Durex в чинитчика, а още по-улиниче - Duracell, колекционират се наредили на опашка пред магазина за електро-уреви.

Пожелаваме ти по-малко духотни и повече от другите оразими.

Вашата Урсула

## ZDRAVEITE!

Ваѓа фенка сум, но кolkoto i da е странно не сум никаква геймурка. Запалих se po vabeto spisanie, забърто беш me no go pravisa. Tova, koeto me keni mnogo vuv was e onazi (ponokoga nespravedivo kusa) 4ast v kraj na spisanieto, v kogto drasvate po nqoi drug red za filmi, albumi na izpunelite,

knigi iako sum kusmetliika (a i ne samo az) po nqoke ostromuno test4e. Stila i nivota na tazi vaѓa rubrika sa mnogo visoki (az li4no gi smatram za po-dobri i ot pove4eto в Playboy, no tova si e li4no moe mnenie). Ne piغا sa statite za igri, забътот не ги 4eta, ne me vlekat igrite, ne razbiram niþet of tova (a i na 20 godini trudit 6te sa zapalq:-). No sigurno sa na nivo (-) 4eta edinstveno за onezi igri, 4iglo ocenka e pod 4, i sa spravedliv i zku4itelno ostromuno opiluti ot Snake (preklanjan se pred negoviq sarkuzum i ironiq, ne vedjuy me e prosulziv ot smigh) Tova vaj i za tupile filmi. Azi bzh se radvala da ima pove4e takiva statiki, забътото tova, da moje6 da osmivash tak si e golqmo izkustvo, talant, no suznavam, 4e fenevoty li gelimuri kupuvat spisanieto, da 4ataq za haburi igri i norma da odobrq, zatova ne nastoqvam... i vse pak...:-)

Drugoto, коец просто искаше да сподел с вас, поне зная, 4e ste srodnii du6i, a nikolai moe ne spodelu tova blastie po tozi vupros, e neverqtnoto 4ustvo, koeto izpitah na izlizane ot kino salona v kraq na filma „Zavrishanieto na kralq“! Da, naistina se 4ustvuh blastiva, pigina po tasticie i malaikalo razo4arovala... 4e svurbi... ne iskash da si trugvam... Prosto ne sun gledati podobru film, beden mi e renika, zatova milukvam(po-to4no spiram da riþa :-). Bih se radvala в sledvayush broi da im podobavata statiq za film, bin se po4uvstvula razbrana nai-nakraq!

Pozdravi na vsikli i osobeno на Snake, 6te 4akam brillantnoto mu, kato vinagi, prisustvuje vur versus-i и не samo tom...:-). Pige6 mi!

P.S. Izvirnatoy se, 4e piغا na latinka, no flextype-a mi es skapan, za da se opravi trqbva da se preinstalira windows-a (dulga i slojna istoriq), a sega ngorm vreme za tova, 6te sum v sesiq (obte po-dulga i slojna istoriq):-)

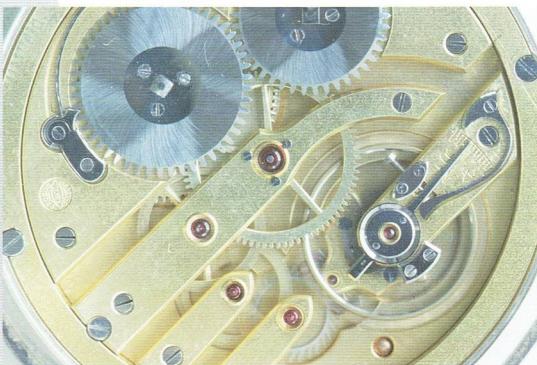
Sereibra

Здрасми,

Пръво искаам да уточня, че вътре списанието къси, почертавам - къси чисти няма. Спремам се да стърчи на Гуски съзмани, въклътчено и на Гуски съзмани, 20 години са една перфектна възраст чобек да бъде забранен за каквъ ли не хубави неща. Особено, ако има код да го напътстваш. И ако последното му ти рецензиране функционира правилно. Колегата как те е размивал до съзъ, да не се е съблъчка? Нас този филм лично ни добърши, но ако искааш отново да се почувствуши „пънча, шастливка и много задобълена“, по-вътре поканата си да посетиш в удобно за нас време, защото ние 3 часа и половина само се изглеждам. Хайде че засега, че мека една дълга и сложна...

Твойата Урсула

**НЕ** е необходимо да знаете, как работи един часовник, за да го ползвате **безпроблемно...**



... и с **компютрите** е така.

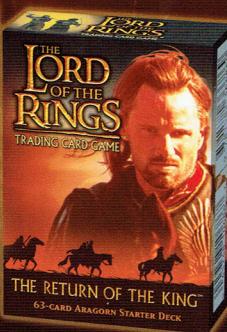
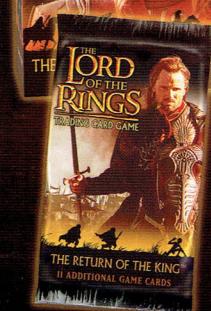


# BGservice

Решава Ваш**ИТ**е проблеми

- ⌚ Абонаментна поддръжка на компютърна техника
- ⌚ Отстраняване на хардуерни/софтуерни проблеми
- ⌚ Внедряване на информационни системи
- ⌚ Структурно преокабеляване
- ⌚ ИТ консултации

# THE RETURN OF THE KING



**THE LORD OF THE RINGS**  
TRADING CARD GAME™



DECIPHER  
The Art of Great Games

**Fierce.**  
Think. Play. Be.

**P**  
**PALADIUM**  
GAMES

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