

BATTLEFIELD: VIETNAM | CS: CONDITION ZERO | RAINBOW 6: ATHENA SWORD

GAMERS'

цена: 4,90лв. | 2,50лв. без 2CD | брой 3 | Април 2004  
СПИСАНИЕ ЗА КОМПУТЕРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

# WORKSHOP

ЕКСКЛУЗИВНО!

## Knights of Honor

Новата **БЪЛГАРСКА** стратегия минава под крилото на **ELECTRONIC ARTS**.  
Защо? - В ексклузивното мега-предложение!

Colin McRae  
Rally 04



FarCry

Sacred

Splinter Cell  
Pandora Tomorrow



Uproar  
TOURNAMENT  
2004

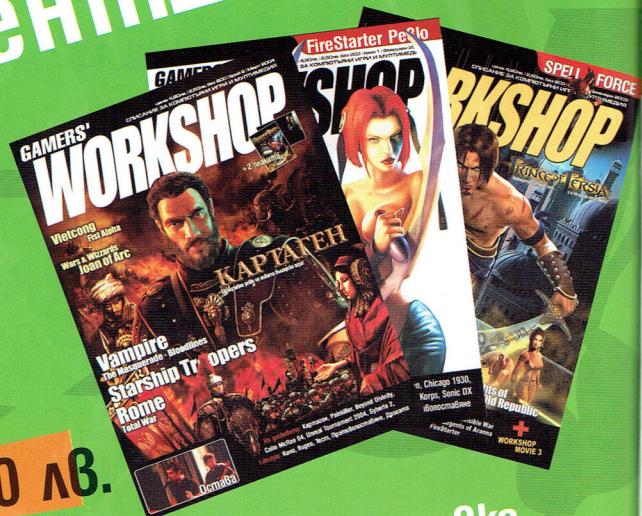
На guckoBeme: Painkiller, SC: Pandora Tomorrow,  
ToCA Race Driver 2, kill.switch, War Times  
Lifestyle: Кино, Bugeo, Тест, Противопоставяне

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





# съдържание

април 2004, број 03

предварительно



рекю

- 26 rainbow six 3 athena sword  
28 lords of the realm 3  
30 splinter cell pandora tomorrow  
34 colin mcrae rally 04  
36 unreal tournament 2004  
42 dead mans' hand  
44 farcry  
48 knights of the temple  
51 battlefield vietnam  
54 sacred  
58 castle strike  
60 counter-strike condition zero

от крак на крак

- 65 csi 2 dark motives
  - 66 scooby doo 2 monsters unleashed
  - 67 il2: shтурмовик ace expansion pack
  - 68 gangland
  - 69 swen xxx
  - 70 crystal key 2 the far realm

lifestyle

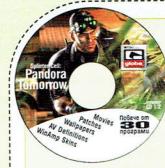
- 10** кино
  - 12** видео
  - 14** интервью с Матакка
  - 18** противопоставление
  - 80** седем... глад
  - 82** темида

и оше...

## тема на броя



## farcry



ДИСК #1

Демо версии:  
**SC: Pandora Tomorrow**

Клипчата

S.T.A.L.K.E.R.

Driver 3

+ 30  
программ



ДИСК #2

**Демо версии:**  
**Painkiller**  
**War Times**  
**kill.switch**  
**Race Driver 2**



# UNREAL TOURNAMENT 2004 ЕКСТРИ

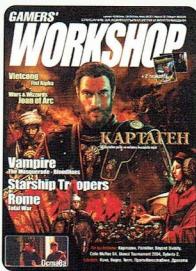
Клуб	Адрес	Телефон	PC	Конфигурации	Цени	Бар	Хамак	Рабитъ	Членски карти
Матрицата 5	ж.к. „Св. Троица“ бъгъльят на ул. „Русе“ и ул. „Варна“	9292031	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Южен Кръст	ж.к. „Изток“, ул. „Райко Александров“	713761	93	Athlon 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	0,60 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 7	ж.к. „Люлин 4“ бл. 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	CARD
Матрицата 2	ж.к. „Оборище“ ул. „Янко Сакъзов“ №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 „Рей“ (пазара) ет. 2	9743891	60	Pentium 4 2,4GHz, 512 RAM, Radeon 9600 Pro, 19" Sony monitors	08:00-16:00 - 0,50 лв./час 16:00-08:00 - 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 7СОУ)	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 (до 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. „Триадица“ ул. „Неофит Рилски“ №70	9816592	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 4	ж.к. „Триадица“ ул. „Бистрица“ №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 ходата да научат за нея?

Искаме това да стане евтино! \*

**Ние можем  
да Ви помогнем!  
Просто ни се обадете!  
029806829**

\* ако искаме да ви излезне скъпо се обадете се на телефон 029807245



Може да се абонирате чрез:

\* пощенски запис

\* с писмо

\* на място в офиса на редакцията - ул. „Ген. Гурко“ №34 бх. 2 ет. 2

## АБОНАМЕНТ 2004

Пискало ти е от неучтиви лелки по реповете? Покупките при неблагоприятни атмосферни условия те изнерват? Аман от „Гей... как ми беше името?“ въпроси? Или просто те мързи да направиш три крачки извън своя дом... компютърната зала? В таекъв случаи, просто се

**АБОНИРАЙ!**

## „ПИЧОВЕ: МНОГО СТЕ ДОБРИ, КЕФИТЕ, САМО ТАКА!”

Това щеше да бъде писмото ми, преди да започна да мисля... Имам този лош набик.

И сега, както е тръгнало, май ще си го избивам на Вас. ] Та, попадна ми насокро първият брой от тая година... Но Вина на колега енин, който не беше дочекал друго едно списание да излезе. И, след като и дотогава се появява, решихме да го си разменим. С, до голяма степен, научен интерес се заех за чета творчеството ви - все пак от тези години само конкуренцията устояваша с вниманието си, а вие, че се отнася до мюзикела ми, просто си съществувате. После-стията: Ами, усъпихте да ме впечатлите! А не влятате колко голямо постижение е това, само защото ви пиша за първи път и иначе титанчичкото ми самочувствие не би имало на какъв да стъпи в очите Ви. :] Все пак, фактьмът си е факт - ако имаше по-добри от Вас, те щаха да боят най-добриите. Нака, обаче. :)

Искрено изузем бях, пръвночално от количеството, а после и от качеството на статиите ви. Поздрави на абортите, които показват невероятни макарини в писането.

btw: Споменава вече качеството на статиите, нака как да не обръща вниманието и на темата на броя, реализирана в статии, които трудно се вписват в определения, различни от „гениални“. А колко ли пижи и или високо трябва да сте били, според собствените Ви суми, е Въпросът, който предвид ограничността на възприятието си ще пропуска за задам. :] И да напомня, по същество: НИАМСА СТРАНИЧКА, ПО ДЯВОЛИТЕ, КОЯТО ДА НЕ Е НАЙ-БРУТАЛНО ЗАРИНАЩА С... ХИ... СЕКС В НАЙ-ЧИСТАТА /Б случаи - Всички други не са „непорочни“ :]/ МУ ВЕРБАНА ФОРМА. И после Freeman ще обяснявя как, видите ли, сексът ПРОДАВА... И понеже обикновено имам /И/ лошия набик да пиша пребълга по-стобе, а както знаем - чекмите са наркотик, гибелен (не гадаме основания за каквото и да било назади на критика, обаче. Или тък търсите умело съм замързлии взора ми?), спират. Едно Въпросче, преди това, обаче: \*КАК\*?

Поздрави отново! И (понеже Freeman ПОЧЕВИДНО е прав) пожеланията ми ще са за по-вече съст? Така да бъде! ОСВЕН другото.

Александър Божинов

И създаде Господ земята и небесата търсът, и рече: Бога да дели пълната земя и облаци да шетят с възра на небесен. И доболен остана. И

посели земята, търсът и Богата с жиба гаг. Погледна и доболен остана. И по свой образ и подобие човека създаде и пак рече: „Раби си създавам, но едините си са по-ранни, а другите бъдътни“. Погледна ложете бога наш и доболен остана. И пак рече: „Новешите трябва да научат, че не са всичките раби, че има от тях бъдътни и те са по-възрастни, защото в божествия ми софтуер се появя бъг“. И си хареса Господ една телевизия и създала предаването „Който може, го може“. И доболен остана. Видя, че това, което е сторил е добро. И погледна после рейтинга на предаването и видя, че е висок. И рече: „Едно предаване само не стига, че измисли за хората конкретизация - да отелят мързата“. И сторил го господа Бога наши. И се повъзди Събъкца и дръж. И видя Господ, че това е добро и рече: „Бъдътницата да остане за Успъкова - да черпи възখовение, а гръновия - за конкретизацията, за лична и многоизразна употреба, да е в честит и честъртим“. Така и стана!

Ами... това е то.

Вашата Ursula

\*\*\*

HI, FREEMAN.

Риба ти относно statiqta - . За и против sexa predi pulnolete“ - които ме разби отсекува. Mnogo dobra statiq! Ta iskam da spodelq slednoto - ot gledna to4ka na desten (bez smqh molq :P) mislq, 4e sexa predi pulnolete za ta predpo4itane, poradi nqkolko pri4ini:

1: Sexa predi pulnolete не iziskva отговорни, a vij vuzastrnite - flirt, celuvka, obetanii, sex, sex i mnogo... mnogo otgovornosti! Ako nqko teen iska da pravi stvi i gađajte i ot drugata strana kajat da, to ne e parodi izgadite gi 4ustva.a prosto zaradi sporta, ili da se utarat po bre-meto da si destven DNES!

2: Koi kaza 4e sexa sled 18g. nosi pogolmo udovolstvje? Na mladite kato mene samo sexa im e glavata, a na vuzastrnite sexa qdiko stava obekt na golemi razmienili. I kogato dolide momenta na slobodavane mladiteq izgarqt of jelanie da vidqt kvo e 4ustvoto i da usetqt trupkata) A za vuzastrnite tova e prosto neito koeto za vreme na vreme.)

Pone tako mislq az de, ako namerishe neito vqrno ot tqoq gledna to4ka, be se radvam da mi pi6ee :P

Tvoi nai-veren fen!

Йордан Липов

Не знам какво мисли Фройман, но предполагам. Ще ти споделя моята елегия точка, ще трябва да се заговориш с нея:

Сексът след пълнолетие носи пре-

димно повече набутване.

Кой казва ли? Ами аз, например. Довери ми се, важно е. Защото когато имаш направиш за пръв път и след това си кажеш „По гъвлите, това ли беше?“, дано си спомни този отговор и да не бърза да се разочароваш от секса. С времето той ще става все по-богат на усещания и по-ълноценен.

Лошо, Липов. Сегнете си. Среден... Три (3). Засега!

Твоя небърна Ursula

\*\*\*

АМИ СЕГА КАДА ЗАПОЧНА ДЕ?

Нямам да ви казвам, 4е от много време искам да ви пиша, щото всеки тамка вика. Направо по същество:

Нека Ви поговоря (в случајну...опс...ниша) Аз малко за секса. Аз ли4но (ве пиша ми да го търса търса...) не искаам да се е+та на 13 (да съм се е+ал да ез аз възрастът ехеее) не забвото ми е рано, а поради 2 при4ини-1: евба ли съм бляга да прому-мя към сам напрали пък и не съм от тиямет само 4акам търсата кообщи депо ми е набът да цага и да я отъна па га се 4уга на слебдяване бен бло ми е пълнада примерно ама да говорба и да се фукам 4е съм нае+ал ез кои си женски як... 2 - гори да си я бива и да има някъа хумия от моя страна, ти може както вие писаха си тури съм „девфоратор“ и тъба да не го оцени от тази елегия то4ка която аз искаам: ААА мани да си къз бялкът да ви либа то за игри ти за Блоодорънъ-кама (малини как стана ба) то за неописуемо яката „Legacy of Cain“ (мя беъз заслушава) па тя къз смина. Нуфбо - Next time (ако не сум ви отвешал до степен такава 4е за земето да изтрънеше- мяте)!

Еми аре 4е тука мафиа ми се прибра и ми размажаха сметката за тел. Next month 4акайте пок писъмце, а до тозава помните: Само The Matrix-за филм. Marilyn Manson - за музика и спранищите на конкретизацията(ако мое да се наре4е та-ка ба) за WC paper. Порите гъз!

Денис Ботев [mng]2rNI

Това за женския як много трънлив-ко прозучава, да ти кажа... чак ме заинтригува.

Друге, такова отегчение просто няма, не се безплокой.

П.П.: Когато не ни порят, порим.

Вашата Ursula

\*\*\*

БРАВО, ПИЧОВЕ, БРАВО.

Пак се спранихте, въпреки алкохол-

ния гелериум (справка - D2 LoD - рък утърга Delirium; то покам си събереш руните мамата си трака) и изпушните кубини. Не че имам да ви казам нещо (а може и да съм имал, ама да е останало някъде отблизо белите пептина в паметта ми), ама просто си търся компания гем' си Уска. Иначе хубаб брай беше, ням спор. Въпреки скапаните цари и дразнената еническото на отгъната (абе аре какоже да кажеш кой/коя езка този/тази/тези/тези) Ursula (на не се изчислява по формулата Снейк + Фриймън = безполомо чудовище, както Акрома + Фейдж = Карона). А да - комиксът пак е фушил (леви хора, как може да съм токовка прост, нямам думи наистина. „Просто нямам бубликат“, дето пееше една родна звездза). Версусът същестува яко, особен тема, където се поописваше от темата. Тестимо си е купомбо. Ма то и тънча от минала бри, ми хареса, ама може да е бил и от прекаленощето с <bever> + <bever>, от страна на абтора и особено на мене самия в знак на солидарност.

Ми некъв ненормалник. Пак. Janus, speak... (who, the fuck...?)

Между другото аз съм и она Shiny One отпреди 5-6 броя, дето бях тръгнал да обяснявам въвеждо-телоенса на Свободния (аз само загрявах, да не си помислил нещо.)

Браво,lich, браво. Пак не си разбрали, че комикс е реклама на Headoff, Евалата и на вдама ви. Кубинките не ги пушим, но понякога ги излизаваме. Виждам, че много си разబърдан от „скромната“ ми особа... в този ред на мисли - Върбвали си в любовта от пръв поглед?

Вашата Ursula

\*\*\*

СЛЕДИ ВИ ОТ ДОСТА ВРЕМЕ И СЕ РАДВАМ, ЧЕ НЕ СЛИЗАТЕ ОТ ВЪРХА.

Предишния брой бе много як, въпреки че нямаше много добри игри (освен Кармаген). Награвам се следваша да е също токовка добър. Това, за което ви пиша е:

1. Да ви похвали за прекрасната статия за наркотиците. Човек наистина се спристраи, като чете.

2. Да ви помоля да направите нова побогна статия, този път за насувието.

Това ще бъде много актуално, като се има предвид скоршите събития. Също така не излуквайте и върваска-та с коми. Изви (не, не съм никакъв моралист, и аз съм геймър, но смя-

там, че и ние носим нашата, макар и частична, отговорност, това е моменто мнение)

3. Пишете пак за Ултима, но не основни работи. Направете го като статията за LoD.

4. Пишете за ролевите игри, но за по-макар познатите, като GURPS например.

Вие

**Борис Матев**

Казваш „Пишете това, пишете онova...“ Да вземем и на Дядо Коледа да напишем нещо, а?

Добре бе, сега по-серизно:

2. Планираме следващия брой да има статия за агресията.

Пишем за Ултима и бече не са основни работи. Чети.

Не планираме да пишем за ролеви игри.

Продължавай да ни следиш, за да не започнем ние.

**Вашата Ursula**

за що с много здраве да пуснете replay!!!

**Алекс Кироф**

Пряятелю, ти си най-голямата победа на феминизма, след обезглавяването на статията на макаката руслака в Коленхаген. Ако никоя попадне в координатната ми система, искам да ги кашещ на сръбната. Ще запиша рилей и ще го качим на

брях на път да се сърга със списанието (гемек в комплект). Защо по зерговете сме направили тази... (просто нямали суми). Така или иначе хората че-тищи това списание са наркомуни по съвсем други начала и не биха дали толкова пари да се откъснат от

зейт куба за флаг, какъв беше смисът? Duffer, има и по-добри начини да ни покажеш малката си, този не стрела. Можи и га не играя Diablo или къмпера, но това не ми попречи да прочетя всички статии и инфома за тези игри с уважение (няколко пъти).

**Вашата Ursula със сегашен ник**

**Вашата Ursula**

\*\*\*

**МРАЗЯ СВЕТА,**

не само институциите като маку-  
ба но и хората по отдельно (за което  
сама има логична причина). Трудно е да  
намери некошо кое не ме разбрани...по-  
нено не много. Преди близо 4 години РС  
mania започна да ме разбрани. Писна ми  
злопотасите депо до пишица, защото  
над-беспримно преписаха половината  
ръководства към игрите, с друго не  
може да се обясни сухарското им пи-  
сане. После „милитив“ пуснаха и ста-  
тии за РС и събъектов гъзкаса. Ка-  
зах си, време в да паям на някъде“ и  
реших да проблем Workshop-а. На ко-  
рицата беше Might&Magic 8 и списа-  
нието беше почти перфектно. Зарад-  
вах се. Започнах да го следя но с време  
устаноочих 4 ини или за бях оброка  
8 пренесена си за Вас (което веро-  
ятно е истината) или Вие просто се  
променихте (което къмни нищо ло-  
шо) не за добро (което вече е лошо-  
то). Аз купувах списание за ком-  
пютърни игри и мултимедия а не  
всички останаха болкул с който пъл-  
нише бровете. Ако искам интересър с  
някой ще гледам Шоуто на голям чер-  
вей, или Всяка неделя от 1000 години  
на сам.

Ако искам кино, ми то арендата не е  
толкова далеч. Ако искам събъект на  
неделя незнам кога си по Бтп. Не кон-  
вях като квебет често губи съботата на  
някаква отрепка кокко е прост и не му  
харесда как е устроен живота (Снейк  
са чуйствала поздравен, „време ти  
е“). Теста се оправдава защото често  
в него има и гълъбът отражение.  
Стария брой изобщо го пропускам за-  
щото отмечава писане WORKSHOP а не  
Play вон, но може да са събъркали.  
Изобщо използвамо на макаки еб-  
ти и лунлап тирек произвеждатеше  
да си ще си събъркали никак не е  
похвален (искам какво има да ги ле-  
гаш на 200 пиксела ръбати текстури-  
ри? Вижда съм превърнатия на всички  
Tomb Raider-и от 2 насам и не раз-  
брах какво токома се кефим на този  
път (което здогори). Но!! Когато видях  
цели 3 страници за нарко злопотаси-

тихме питали защо пиша това? И я  
не знам. Може би имам нужда да  
разлусна, може би защото ми блаже  
скри и се чувствам пристрастен и лъж-  
ен да извърши менешото си, може би  
защото се надявам да получя извест-  
ност (неев, това не е със сигу-  
рност)? Знам ли? Интересува ли ме  
изобщо? Гравирана каквото знаеше,  
мака или иначе няма да се съобрази-  
с мен, тък и никой не ме задължава да  
дадам 5 лева. Просто исках да има по-  
нено едно списание за развлечателна  
мултимедия, но последното макоба  
изчезна преди близо година. Аз искрен-  
но съжалвам, а вие?

Ааа да. За да не ме обвините в пло-  
гатството нека добавя че Алекс беше  
написал едно писмо въвличащо подобно  
на въстъпление, което беше публику-  
вано в редакционната на Септември-  
ския 13 брой от 1999 година.

**Spacerunner of the Air**

Драги (бивши) читателю, позволи  
да поставя диагноза (безплатно –  
да не помислиш, че сме комерсиални!):  
ти мразиш света, както и хората по-  
отделно, освен това почти всичко те  
дразни... Също така бих казала, че си  
ледант, ако не бяха грабълениките  
гречки, но своята рода ми се струваат  
леко инфантilen. Кофти е да изгубиш  
фен, но го-гаднат в някой не да оце-  
ни усилията, които полагаш, за да се  
промениш. Един ден като решиш да не  
бешеш вече инфантilen, ще разбереш  
коли е труда да се бързи спешу  
течението и традицията. Новите неща  
никога не се приемат от всички гру-  
желбно. Винаги има хора, които си  
искат старото – но като илюстри-  
ративна, не посоката на живота е една  
и тя е напред. Нищо лично.

Между другото, аз тък мразя хора-  
та като ило, мога само постредено  
да ги обучам. Прочети „Кукла“ на бо-  
леслав Пrus. Никой ден като успеваш да  
се измъкнеш от залата и се впуснеш  
в Живота. Пък тогава, току-виж,  
взел, че ти харесал е лайфстайл...

**Вашата Ursula**

**MDAM... UNTERESNO!**

Mila mi gospojno... aa... gospodine...  
aaa... ili tan za kwota da namirab, Ursula,  
ta ti si mi namerila da mi kazvab ko iskat  
jenite kat ne sa gledad mejdju krakata ???

Taka, ne 4e az ga sa naemta da kaja  
kwo iska „nejnata“ polowinka {towa za  
„nejnata“ ne e li malek preeksponirono.  
Gotо starata mi priqtelka gi razdababe ed-  
ni desi pravi na kol li ne, ama ko da sa  
priat kat iskat da se narifat „nejnate“ tak  
da e }, ama i tq Damonda si go kaza w ond  
zabludena statuq/lq — nali ne tesnogardite  
te majte samo жом да gledame genite i  
DA kakame s zlik ili tan koto imame i da  
se 4udim kak e ustroena t'wa sahestwo  
wagi... aaa .. jenata . Twa si e 4istata isti-  
na.

Al, nekoj deto kazват 4e za da razbereb  
utsrebitiq pol e koto stanet kat nego — to  
ti draga mi Yrsula si go postignala

Ai za brog — Mi neznam, mnoco ma  
radwa . PAK i ko da kaja - nali wie ste THE  
GOD na tqo biznes w tag BG republika,  
dapjawa, rodina i tam obte kwato se pa-  
dai!!!

**I'm your Feanor**

Продължава в една форма на до-  
верие, скъпу. Довери ми се!

**Вашата Ursula**

\*\*\*

**DOBRO UTRO ZA MENE VREME E DA  
BUDIME MADAMITE SLIVKATA DOBRE  
NASPA LI SE... EEE BAHTI OKATA PES-  
EN.**

Kak ste?

Dobre?

Zle?

I DON'T GIVE A SHIT!

Znaete li vas mnogo vi obi4am ama  
ponokga ste da vi eba maikite:

1. Onzi den silzah ot tramvaq i edno  
momie4e to4no pred da se ka4i padna na  
zemqta i zapo4na da se gur4i v epileptiq  
pripaduk. Ne pojlevam na nikoi da vijda  
takova ne6to. Dokato se pribirah si misle  
za6to obite nikoi ne znae как se lekuva taq  
gadost, no bqh ubeden 4e nqkoi nqkoga  
ete se seti - blagodenrie na progrusa.  
FUCK YOU FREEMAN. Kak izobzito moje  
da izmislite takova prostotq kato da sporil  
te za protiv progrusa.li ve4ne norma kvo  
da pravite a?Protiv progrusa-abe ti 4ovek li  
si ili jivotno kato ne ti haresvi begai v go-  
rata jena ti da rajda v trevata i ot 3 deca da  
ti umirat 4a na po 2-3 godini bez lekarstva i  
higiena. Tarzhan Stegini se malko.

2. In4a ste stra6ni ama ponokga

mngno punti si stoki.

**S uvađenje: Hui\_Spleškan**

, Egune, 8vрни се. Proščavam ti  
всичко. (Мама)“

**Вашата Ursula**

1. момка номер едно с изисквания -  
пуснете по-добре обете 8 стр., откол-  
ко локати!!!!!!

2. слѣдващият брой да е 100 пъти  
по-хубав от този 2 брой!!!!!!

3. пл. ама много пл., беше не  
пo4неше да слагате war craft replays на  
сигурната! Супер как ща стане

е това е пл. приближавайте това пис-  
мо не за моята аи4на слава), а забътото това е мнението на много  
хора - 4e сте супер.4e жените не са  
плодобе с мисливе и белки по свое-  
му създание, боти мой мий сме сини,  
ама те са сини духом); и за реални-  
те това е моята най-голяма молба по  
1 реплай4е, по 2, по 3, ба битум съ-  
пер!!!!!!! аи 4a ба Алекс Кироф със  
създаван ник А.В.К. на warcraft :) ai 4a

## емулатор за Xbox

С емулатора за Xbox – CXBX, Turok Evolution се играе без абсолютно никакви проблеми. Разработчикът на емулатора сподели, че на неговата система (P4 2.8 GHz, GeForce FX 5600) играта ѝ изглежда абсолютно гладко, без почти никакви бъзбети. На сайта си пичът е пуснал добре количеството картички в 9 MB-ово филме за невървашите. За по-вече информация относно емулатора идете на:

[www.caustik.com/cxbx](http://www.caustik.com/cxbx)



## Halo Xbox накен

Microsoft обявиха нов промоционен пакет на конзолата си Xbox – ще ѝ излят с мегахитът Halo. Пакетът на цена от 169\$ ще включва зелен на ъйт Xbox, геймпад с дизайн, инспириран от Halo и копие от играта. Стартовата дата за продажби е 13 април, а бройките са 200 000.



## нов енджин за GBA

Talos Interactive обявиха нов енджин за преносимата конзола на Nintendo - Game Boy Advance. Наречена "DeltaAdvance Engine", новата технология дава възможност за напълно динамично 3D видео, включително и за mir-mapping, което позволява нещо като отрази добре на разработването на фримаркетърски шутъри за GBA.

## ATI слухове

За кратко на уеб-сайта на ATI се появява презентация. В следствие на която от мрежата пълзянаха сериозни слухове, че задаващите се графични чип на ATI - r420 - щат да поддържа Pixel Shader 3.0. Другият интересен слух е, че до края на годината ще бъдат пуснати в продажба графични карти с 512MB RAM, но не е ясно дали ще бъдат на nVidia или на ATI.

## обявен е нов Myst

UbiSoft обявиха, че подгответат нова Myst игра. Тя ще носи името Myst IV: Revelation, а планираната дата е края на 2004 година. Саундтракът на играта ще бъде на Jack Wall и 8 него ще има парче на Питър Гейбриъл. Новото заглавие ще бъде търбомото от поредицата, разработвано от UbiSoft Montreal Studios.

## окрадната втора алфа на S.T.A.L.K.E.R.

Нова, напълно работеща версия на S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl се появява в нета. Първата алфа не показва моментното състояние на играта, защото беше прекалено стара версия. Новата алфа въвежда във всичките събития и обекти на играта, както и във всичките събития и обекти на играта.



## UT2004 на DVD

Atari ще пуснат 8 продажба специална DVD-версия на Unreal Tournament 2004 на 13 април в САЩ. Версията ще включва едно DVD, съдържащо цялата игра и второ, на което ще има обучаващи видео модули от 3DBuzz.com, които ще помагат на мъдърките и феновете да разучат използването на Unreal Editor.

## UbiSoft анонсира FarCry Instincts

Ubisoft обявиха, че студиото им в Монреал разработва конзолна версия на хита им FarCry, които ще са базирани на PC-версията на играта, но ще имат добавени още бойни и благиини и поборения. „Имайки предвид невероятния успех на FarCry в Европа (в момента номер едно по продажби във всички класации), сме уверени, че FarCry Instincts (това е обявеното име), ще бъде едно от най-силните заглавия на Ubisoft за годината“, казва Флорънс Алберт, един от маркетинг директорите на Ubisoft.

## говори ми \*

Графиката на S.T.A.L.K.E.R. е 100% застрашена. Геймплейът, от своя страна, е във третият ътим.

GSC Gameworld

Купувайки Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude ще получите 4-5 игри в една. Има игра с мачки като Ra Rappa the Rappa. Има игра със снимки, в която сме взаимствани от Rock' em Snar. Има игра с пиене на алкохол, преливаща на... ъхъхъ... от дж. вънчаните ме... наистина известни игри с напийания, но съвършено идват! Има много игри, на които може да се попитате. всяка от които има няколко степени на трудност. Има игри с наляскване, с мокри фланелки, със смесване на алкохол и последвалото му изпиване, игри с целувки, игри с шамари и т.н. и т.н.

Кевин Шелър, High Voltage Software

За да създадем Evil Genius сме почерпили много възхищение от филмите с Джеймс Бонд. Остин Пауърс и т.н. Като се замисли човек, концепцията ни в много прости - всеки иска да играе като лошият тип, затова ние решавме да позволим на публиката да поеме контрола над мега-хилър-лошият тип: мегаломаниак с амбиции за световно господство. Използвали сме много от превърнатите се в емблема за шпионските филми неща - агенти в смокини и т.н. и т.н. - но за наши различни от няколкото герои, за които очевидно сме почерпили от героя на Бонд, сме опитвали да пропуснем директни препратки към която и да е от нашите избори на възхищение, освен ако не са използвани, за да иронизирам жанра или да засилият комичния ефект.

Питър Гейбриъл, Elixir Studios

В момента сме фокусирали усилията си над забързването на играта. (о) Презмажаме яникот от останалите бъзбети, рендираме синематичните, поборбиваме и поборбиваме и поборбиваме настройките на мултисълъйт режима и картиите (скорост, на колко време ще се появяват оръжията), записваме я на CD-та и СЕ НАСПИВАМЕ КАТО ХОРАТА!

Саймън Вибюен, People Can Fly

Саундтракът на Hitman 3: Contracts е композиран и продуциран от Джесъп Киг, който направи и музиката за Silent Assassin. Примери за това как ще звучи музиката, която ще чуете в играта има на официалния ѝ сайт. Ще можете да срещнете и по трейлърите, които пуснахме.

Нийл Донъл, IO Interactive

## Final Fantasy I и II за GBA

Square Enix ще портят във от класическите си Final Fantasy заглавия за Game Boy Advance. Final Fantasy I и II ще представят първите две заглавия от серията, които бяха пуснати в продажба през 1987 и 1988 година за Famicom (наречена Nintendo Entertainment System 6 САЩ). Двете игри ще се програмат само на едни картриджи, което е вторият такъв случай за компанията. Новите GBA версии на игрите ще бъдат с обновена графика и възможността да се запишат където и да е из нивата. Игрищата ще бъдат пуснати в продажба 8 януари през месец юли на цена от около 57\$. Дата за Америка все още не е обявена.

## саундтрекът на Deus Ex 2

Ion Storm пуснала целия саундтрек на Deus Ex: Invisible War за свободно теглене от уеб-сайта на игра (www.dxinvisiblewear.com). Общо 14-те композиции на Александър Бранден и Тод Симънс от Ion Storm можете да намерите в секцията „Downloads“.

## нов проект на Digital Extremes

Digital Extremes тази дни обявиха новия си проект – Dark Sector. За момента единствената информация около заглавието е, че се разработва за конзола от следващото поколение (PS3, Xbox 2 или и двете). За PC, естествено, нищо не е споменато. Въпреки малката продължителност на рекламираното филмче може да се предположи, че играта ще представя нещо като фуртистичен Metal Gear Solid, който, противно на очакванията, няма да се развиба в добре познатата ни Unreal Вселена. Поради тълкоограничните взаимоотношения между Epic и DE в доста време новата графична платформа, която играта ще използва, е във възможност Unreal Engine 3.0, като последните беше неофициално демонстриран на Game Developers Conference този месец. Това в нашата прогноза, даващатащото се ЕЗ ще покаже дали сме били прави.

<http://www.darksector.com>



## Rockstar Games купуваат симуло

 Rockstar Games/Take Two Interactive ще съвместни публикация обявиха, че са закупили базираното в Лайдс английско студио Mobius Entertainment. Самите Mobius, автори на Game Boy Advance порта на Max Payne, вече ще се подвизават като Rockstar Leeds.

## Call of Duty: United Offensive

Activision официално анонсира първото допълнение на своя хит Call of Duty. Става въпрос за Call of Duty: United Offensive. Играта ще използва както познатията на Quake 3 енгин, такъс нови специални ефекти. Ше бъде включен и мултплеър режим с танкове и танкове в/с пехота. Заглавието излиза във Версия за PC в началото на тази есен.

## игри по Агата Кристи

Според публикация в BBC, юнкът на Агата Кристи – Мария Причърд, е дал согласие си за разработватата на първи компютърни игри по мотивите на популярния детектив Еркюл Поръ. Всичките пет заглавия трябва да се появят на бъл свят през следващите шест години, но все още липсва информация кога точно ще стане това.

## игра по Shrek 2

Базираното на продължението на култовия анимационен филм заглавие ще бъде екшън-адвенчър и ще излезе през месец май 2004. Разработва се от Luxorfx за PlayStation 2, Xbox и GameCube, Vicarious Visions - за GBA и Amaze/Knowwonder - за PC.

## Tribes 1 и Tribes 2 безплатно

За да заиграят геймърите за очакваното към края на годината заглавие Tribes: Vengeance, от Vivendi Universal с решени за разпространение безплатно първите две заглавия от култовата мултплеър поредица. Да, абсолютно ѝдно сте прочели. Едният вариант да се съобщите с тези ключови игри е да ги изтеглите от FilePlanet (бллях! FilePlanet също на мак!), а другият е да ги купите юнското издание на Computer Gaming World, която ще върви безплатно DVD с игрите и което излиза на 4-ти май.

## Джон Ви и Metroid

Култовият екшън-режисьор Джон Ви иска да пренесе една от най-култовите женски персонажи на голям еcran и планира да инвестира сериозни пари в това. Продуктиската компания на режисьора – Tiger Hill Entertainment – е лицензирана филмобите права за франчайза „Metroid“ от Nintendo.

„Смятам, че във фантастичния жанр има големи възможности за нещо като „Metroid“. Мисля, че много от настоящите родители са израснали с тази игра по времето на Nintendo Entertainment System“ – заяви Brad Фоксърен пред Roimter. „Metroid“, която дебютира в Шатите за NES през далечната 1986г., разказва историята на жена-боен космиян, за да се бори с измислящите енергията Metrogru и злата Mother Brain.

## Nokia N-Gage QD

Nokia обявиха детайли за следващата версия на преносимата си конзола N-Gage. N-Gage QD не е N-Gage 2, а по-скоро обновена версия на определено неизпълнения си предшественик. Тя ще е с по-малки размери, няма да има 8-разредни FM-радио и mp3-плейър, но все пак ще можете да слушате mp3-аудио, чрез програми, достъпни за сваляне от мрежата. N-Gage QD ще е губенобой, има и някои промени в щифробия и гейм-пада, целищ за гонягат по-убедителен за ползване. Цената е 299\$, а на пазара ще можете да го намерите през май.



## турнир по Quake 3 в Матрицата

На 10-ти април в Матрицата се пропаде турнир по Quake 3. За безпроблемното провеждане на турнира бяха осигурени 30 въгушагерови машини. Заявите участници бяха 26 души, сред които – някои от най-добриите ни играчи по q3.

Турнирът се пропаде в добре известната сред играещите джак швейцарска система – в първи кръг участниците са подредени произволно. Във втори и на горе (до били рунг) се срещат тези състезатели, които ня са играли заедно и са на най-близък резултат (пример A vs B, които имат по 2 победи, C vs D, които имат по 1 победа и т.н.). Картиите се определят, като изтеглят, който е по-напред в класирането, избира първата карта, на която ще се играе. Опонантът му избира коя от четирите карти да отпадне. След това всяка ма губишият избира на коя карта да се играе втория ма.

На финала се срещаха Firenick vs. Adelante, като след една на една игри, с резултат 9/8 в флаг, 1 сенкунда преди края, турнира спечели Firenick.

# intro



Game Developers Conference за първи път стартира през 2000 година, но успя за кратко време да набере скорост и да се превърне в едно от най-големите събития в гейм-индустрията. Трудно е да се определи точното естество на GDC, тъй като то съчетава в себе си много неща – изложение с над 600 стендови различни фирми, лекции на якок от най-големите събития в бранша, Independant Game Festival и още и още. Нека го наречем експо, но тогава ще го приправим до нивото на E3, където по-голямата част от посетителите са краини потребители. Тук посетителите, в главата си част, са самите гейм-девелъпъри, студенти и маниаки, опитващи се да преодолят в бранша. С други думи – ценители. В следващите редове четеете за най-интересното, което ще бъде представено на тазгодишното GDC и се гибете.

## Unreal 3.0 енджен.

### Светлинни и физика.

Това, което показваха Епик на GDC, реални беше едно 20 минутно демо на взаимоиз действие на новата си платформа, което дава ясно да се разбере, че и през следващите 2 години тя ще е една от водещите.

#### „Per-Pixel“ Lightning and Lighting Effects

Тази технология позволява освещеността на всеки пиксел на екрана да се изчислява индивидуално. Част от тази технология в High Dynamic Range Lightning, позволяваща изобразяването на обекти, които „сияят“, което са освещени с достатъчно силен източник на светлина.

Резултатът – всичко в играта изглежда много естествено, гладко освещено и динамично, скените са гладки и напълно реалистични.

Демонстрация – фенер, бъжещ се през среоновековна камакома. По стените изглеждат живи сенки, ръбовете им изсветляват и се замъгляват реалистично с отражаване на източника на светлина надолу по коридора.

#### ***Virtual Displacement: Bigger Bumps***

Bump mapping технология, създаваща илюзия за триизмерност, като безпроблемно понася динамично освещяване, без да се забелязва видимо замазване на текстурата, незабисимо колко близко е на близо място до нея.

Резултатът – обикновена плоска

текстура изглежда напълно 3D.

Демонстрация – каменна стена, при измерване на гледната точка се вижда всеки ръб на камъните, камерата минава зад стената и се вижда, че наистина става въпрос за обикновена плоска текстура.

#### ***Incredibly Detailed Character Models***

Технология за изграждане на високоподробни детайли модели без излишни изчисления.

Резултатът – високодетайни модели, които не напомняват хардуера.

Демонстрация – гъва модела, единият „супер-тежък“ (6 милиона полигона), другият по-простотък („само“ 6500 полигона). Посредством Верандите в ендженка инструментите детайлите на „текийк“ модел се екстраполират като „олекометрия“ обект – всяка извивка, всяка малка подобност в пренесена 1:1. Всичко в реално време. Ренденгът на финалния продукт отнема минути. Ерик са демонстрирали и краятът демонодобно съществува с полупрозрачни криле, през които се проежда светлина и се виждат ясно жилките на пулсиращите кръвенички съдове. Из-пресите!

#### ***Massive Outdoor Environments***

Още от първия Unreal това е запазена марка на този енджен. Unreal 3.0 ендженът обещава да проръчи тази традиция. Демонстрираното впечатлява – планини и

хълмове, свръх-реалистични сенки, фотореалистични, полу-прозрачни облаци и излед чак до хоризонта.

#### ***Next-Generation Editing Tools***

В новия ендитор за нива са вградени процедури и библиотеки за различни видове терени. Достатъчно е дизайнерът сам да укаже общия тип на текстурата, с която ще работи (например „тръбена плоча“) и единджинът поема нещата, като всички „подразбрани“ се детайлни по този тип терен се допълват автоматично. Ендженът подбира и подготвято съчетание от текстури за обекти; например висока планина – когато дизайнерът я изразява с нарастване на височината, зелените гори и преви по склоновете ѝ преминават плавно в заскърбиен върхове и скалисти ридове покрити със сняг.

„РНАТ“ – инструмент, позволяващ да се създават физични модели и да се наблюдава поведението им в реално време, да се добавят различни скобки и различни ограничители.

Ендитор на материали – позволява бързо и лесно да си „изработите“ с новите веранди ефекти. Удобният интерфейс дава възможност да се борави удилищно леко с Верандите инструменти – започвайки от базовите повърхности и визуалното манипулиране с тях, добавяне на текстури и lighting ефекти.

**Заключение:** Unreal 3.0 изглежда чудовищна технология! При все, че едва ли ще видим заглавия, използвани ендженка през 2005 или 2006г.

#### Изра на годината

Star Wars:  
Knights of the Old Republic

#### Герой на годината

HK-47 от Star Wars:  
Knights of the Old Republic

#### Начинаещо студио на годината

Infinity Ward за Call of Duty

#### Озвучение

Call of Duty

#### Гейм Дизайн

Prince of Persia:  
The Sands of Time

#### Програмиране

Prince of Persia:  
The Sands of Time

#### Графика

The Legend of Zelda:  
Wind Walker

#### Сценарий

Star Wars:  
Knights of the Old Republic

назад

Както Винаги, Кармак бе точен и ясен. Началото на речта му започна с трудностите на геймърската работа с убичуването на сложността на игрите и едни ремпр-спектакли подlez юни мигалото, когато геймърът се разглежда само на геймърски и точка. Ако преди 20 години геймърите са можели да направят сама игра, днес това е напълно невъзможно. За учустване на всички Кармак признава, че има части от Doom III кога, които той изобщо не виждал.

Бариярата от 80 милиона полигони на секунда, която се смяташе че е необходимо, за да се създаде реалност в очите счупена и е ясно, че ще биде нужен ощедей. Като пример Кармак посочи едно работно видео в компютърна игра и същото в реалия живот. Докато при първото виждаме само 5-6 разложени обекти, то при второто обектите са много, много повече. Ефекти, толкова блещачища като във „Властилият на пръстените“ няма да видим в компютърна игра, поне още едно десетилетие. От друга страна, според id мастера, в аудио отношение вече сме постигнали почти всичко и ако напомням заден машина само с аудио частта на играта, ще покараме абсолютно реална звукова обстановка. Друг е въпросът дали това ни е необходимо. Според него още две-три поколения аудиопроцесори и аудио аспекти на игрите съвсем ще с намерили майстора.

Колкото до физиката – „В момента правим някакви базови и общо здраво тривиалини неща. Готини е да имаш две квадратчета, които да

посдъкат наляво-надясно, да падат в различни положения и да имаш гадол модели, но в бъдещите игри ще са нужни симулации на времеви ефекти, на температури, на прах, която ще бъде из Въздуха.“

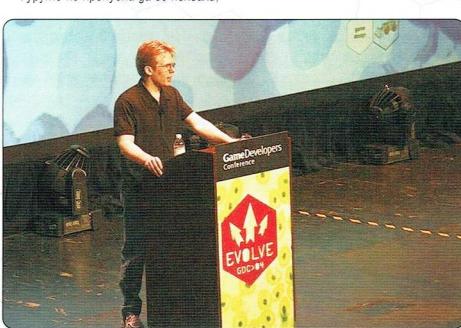
Алто, при id било на принципа „Или правиш много добре или се опитваш максимално добре да го прекосчи“. Трудна е интеракцията с компютърно-генериирани персонажи и ако започнеш да правиш героя с игреята да реагират много добре, то ти пак са пълни олигофрени, можи би е добре да се позамишиши, дали това е нещото, което искаш да преследваш.“

Поради гореизброеното, каза Кармак, разработката на ладена игра станала много по-бавна и сложна. Когато започнаха да правят Doom III 8 екрана се появила идея за преработка на никоя стара захаление с новият енジн. „Идеята беше да направим Quake II ремикс използвайки новите технологии. Само игреята да направи нови скринове на моделите на старата игра ни сблъска с множество технически проблеми.“

Гуртуро не пропусна да се похвали,

че на неговата машина в момента се побързаща NV40 (най-новият чип на nVidia, който все още се разработва), който според него е нещо, на което никоя игра няма да може да се опре в близките 2 години и половина. В началото на разработката на Doom III, нещата са се ренерирали на GeForce 1 карти – това е било преди четири години. На Кармак му се наложи да прогнозира до колко ще се раздължи индустрията и какви височини ще достигне чист, за да може енжинът на id да е все още актуелен. Човекът бил по-скоро радостен, отколкото горд, че е познал какво ще се случи, но също така споделил, че не се замява да направи една такава бъдеща прогноза, като има предвид с какви темпове ще се раздължи индустрията.

На конкретния въпрос, дали смята игрите за някаква форма изкуство, а не само като на форма за забавление, Кармак отговори, че защитава позицията на забавление и геймърът Винаги е бил нещото, което е в мотивирано... В края сметка ти плаща да се забавляваш, а не да се възхищаваш.“



Приятна изненада предизвика обявяването на Serious Sam 2. Хърватите представиха едно интересно тех-демо, което се дължаше на щансовете на ATI и Microsoft.

Може би най-голямото нововъведение в новите приключения на Сериозния Сам е обещдането на превозни средства в играта. Още в първата сцена от демото (кинч), което може да напомири на нашата гъскове! Сам е покачен на мотор и остро ръчка газта. Според главния програмист и главния дизайнер на проекта, превозните средства ще са важна част от Serious Sam 2. Като пример Croteam дали някакв конекремт момент в играта, при който Сам трябва да се изпълне от извънземната палач, за да се домните до превозното средство. Това било доста трубо, тъй като времето също използвали МПС-та.

Демото показва една доста добра графично игра. Може ли са пиннати, а употребата на bitmap mapping технологията е на място. Като канак избут и огромните открити пространства, които изстреляха първата част на играма и гори и направиха „Иера на година“ на бързите.

Концепцията си остава непроменена – ще имаме арки много маломощни, извънземни твари, които да отстреляват на килограм, минимално количество история, огромни нива, за които вече споменахме и небероятният Cooperative mode 8 Multiplayer, които насокро отново раздължават в раздължения.

Serious Sam 2 ще видим най-вероятно през година, като преди официална рилайз ще можем да се насладим на демоверсия.





## Black & White 2

Питър Молинъо и Ай

Една от най-интересните демонстрации на тазгодишната GDC беше презентацията на заглавията на Lionhead Studios, както и съвестната я лекция на Питър Молинъо. Беспорно фокусът беше върху централното заглавие – Black & White 2, но успоредно с това бяха представени и други интригуващи бъдещи проекти, като небезизвестният симулатор на холивудска филмова къща – The Movies, а също така и изключително интригуващия и амбициозен проект на Lionhead и Microsoft – ролевата игра Fable.

Демонстрираните били част от възможностите на енциклопедията на Black & White 2 – например симулация на земетресение, приурочено с изригване на вулкан, а също така как група войници бутат надолу по една хълм огромна скала, с която смазват брадавите си в покойното. Молинъо разясни и различни аспекти от гемплея – как играта може да се играе и като нормална реално-бривеба стратегия – със строеж на сгради, защитни стени за отбрана на градовете, обучаване на армия и т.н. Основно действащо „лице“ в презентацията се оказа гигантски лъв. Показано било как Зърътът търво изляшил и разгонил огромна вражеска армия, а след това се бил със съществото на промишника – гори-

ла с тип „Кина Конг“. Разризала се лътка битка, хърчала кръв. Молинъо обяснил, че раните, които си нанасяш са животните, по-късно щели да останат като белези по пелата им.

В лекцията си гурдото засегнал и изкуствения интелект. Самият термин „изкуствен интелект“ (ИИ или AI), обяснял той, описва по какъв начин не-човешката част от играта общува и се държи. Понастоящем, според Молинъо, могат да се дефинират три типа ИИ:

*State Machines* – опиращ със сем базово поведение, основаващо се на определени условия. Тези „лог-ограми“ са бързи, ефективни и не могат да са нареднат точно „интелект“.

*Agents* – скриптиран ИИ – програми, които се опитват да постигнат определени цели. Смесени с определени скриптирана серии, те могат да бъдат доста убедителни и са мощен инструмент.

*Group Minds* – специфична конструкция от програми, при която един самостоен ИИ можуи да комуникира с група агенти (като пример е даден града и жителите му в B&W).

Тези три типа ИИ, са доста далеч от академичното понятие за ИИ, но са идеали за описание на всичко онова, което можеше да срещнеме в игрите. Понастоящем те се използват в различни гейм-разработки в следните насоки: *Реактивен ИИ* – като играча реагира на определени действия на играта. Интересна осо-



бенност при него е, че победният му е госта непрефигурамо, но това е нож с две остриета, тъй като ефектите са интересни, но трудно се поддават на контрол от страна на дизайнера и съответно – не е лесно да бъдат подчинени на общата играна концепция.

*Самоучебници с системи* – като тази бъдеща съществото в B&W. То реагира по определен начин в зависимост от действието на играча, а той сам определя дали го направи добро или лошо. В този случай ИИ реагира на директини, преведи действия от страна на играча.

Бъдещото развитие на ИИ, според Молинъо, ще води към решаване на по-сложни проблеми – например истинска комуникация между играча и ИИ. Макар се доста отдалечени е все още от истинското разпознаване и разбиране на думите, едни ебънтулен варианси от близкото бъдеще били комуникация основана на избор от определен списък с имена или символи. Молинъо дал за пример ролевата игра Fable, в която играчът може да общува с жителите на градовете посредством именно такъв списък от символи. В заключителната част разискваната тема е била светлата и тъмната страна на ИИ концепцията. От една страна ИИ дава безкрайни възможности на дизайнерите да създават комплексни и реалистични светове, откриха хоризонти към съвършено нови

подходи в гейм-дизайна, от друга обаче комплекстните играли ИИ системи често имат непрефигурамо поведение. Молинъо е цитирал следната сълча, докладана от бета тестър на Fable – в този заглавие главният герой ще има по тлото си набор от страхови и влечещи въздушни матуровки. Той като те ще бъдат белези за зорнични ми спаси, жителите на градовете ще се боят и ще разпознават тези знаци по тлото на персонажа. В една от симулациите, в които изпълни играчът, героят му – след дълъг ужаждане – най-после успя да спечели на-кафа бебкова и се окажи за нея. След като се прибрало у дома си младото семейство, персонажът започнал както си му е ред да се събърка. Виждайки гигантските му черни матуровки обаче, небесмата му изпълнила и избягала от къщата. Нещо повече – играчът така и не успя да я отмире побеже.

Това може да е страхотно от гледна точка на геймълъра, но е истински кошмар за дизайнерите, опитващи се да създават и тестват игра, в която съкаш нищо не действа по начина, по който би трябвало.



XNA

Microsoft В погреба на  
девелърите... или май на Xbox.

Може би най-важното нещо което се случи на тазгодишните GDC бе появата на XNA, представена от Microsoft. Казано най-простичко XNA съвпада някои аспекти на разработването на софтуер под DirectX и Xbox платформите. По този начин де факто програмистите ще могат с един сурс да „заследят“ ъврите платформи, тъй като все използват едни и същи development tools-чета. Девелърите ще могат да избират от различните части, които XNA предлага – било то физичен ендър или аудио система и за секунда няма да се притиснат вътре че тези технологии ще имат конфликтни помежду си. Според Microsoft В производството на една игра 80% от времето отивало за конструиране и само 20% за създаване, но благодарение на XNA процентните цели да бъдат обрънати. Това ще доведе до производството на по-качествени и по-добри игри. Колкото по-малко време произвеждателите отиват на техническата линия точка на нещата, толкова повече време ще им остане за изпълняването на графи-

ка, звук, нива, мултимедий и геймплей.

Прес-конференцията започна с обичайното bla-bla, от страна на някакъв тип за това как гейм индустрията вече е как поп-културата и била неизменна част от нея, за наследището на новите технологии и за всичките онеzi неща, които никога от Jack Ass са сумирали 8: „Warning! The following promo features blah, blah... blah-blah-blah-blah...“.

Когато нещата опряха до шифри публиката като че ли се разрази. И така, през годините 1982, 1994 и 2004 инвестициите, необходими за изгответие на качественна игра са скочали съответно от 100 000\$ до 1 000 000\$ и закошли на 5 000 000\$ в момента. От друга страна средната цена, на която се продават игрите не се е променила. Според Роби Бач XNA дава решението именно на този проблем. В бъдеще, всяка игра, която се прави за Microsoft ще се



базира на XNA, тъй че съвсема ще се твори трибука.

Любопитно: Към прес-блутетина, който бе разпратен на медиите, около 30 гейм-девелърски стуции и фирми, асоциирани с гейм-индустрията като Epic, Valve, Havok, Criterion и Crytek, обясняваха наядъл и широко колко благодарят на Microsoft за това, което правят за тях и как това ще помогне адски много за развитието на гейминга. Хмм... А дано е!



За мое огромно разочарование, Valve не показва нищо принципно ново. Де факто демонстрацията, която направиха беше проекция на същото „ново“ - старо демо от минаващият E3. За сметка на това изсипаха тонове теории. Бих разсънил подробното по системата за моделиране на лицето анимации. Според Рик Елис (шеф на геймърътъския екип) в основата на въпросната стои изследванията на д-р Пол Екман по таискономията на лицето и изражения. За да се получи по-реалистично изобразяване на лицата, очите на персонажите се моделират посредством шейборна технология. Крайният резултат е, че очите изглеждат ужасно истиници - и по отношение на въвеждането си и като отражение и блъск.

Наистина интересните и принципно нови аспект от демонстрираното от Valve на практика се оказаха модерни-инструменти, към Source енジн.

Инструментите за скриптиране са базирани на системата от waypoints за раздвижване на обектите, като по всяко време ще могат да се мягкят нови точки. Дизайнърът ще може да зададе различни обекти, които като „злева“ моделът, а оттам напътък лесно да приспособява поведението, жестовете и изражението му към съответната ситуация. Самите анимации и жестове ще могат да се разделят във времето, като ще зависят от периода, за който се изобразява съответното външение, т.е. ще изглежда коренно различно - например едно и също ръкомахане на забавен кадър и забързано ще изразява определени емоции.

Half-Life 2. Source

Как ще помагаме на модърите



2 аксиома  
ХОРАТА С DIAL-UP  
ИМАТ ЛОШ ДУПЛЕКС

# SHELLSHOCK 'NAM 67

Автор: Un-Dead

**,Войната е мърсно нещо.  
Войната е ад. Това е посланието, което искаме да предадем с ShellShock.“**

Мартин де Ронг,  
Рекламен директор, Guerrilla Games

**C**all of Duty, MOHAA, Vietcong, Battlefield: Vietnam и прочее инспирирани от Войните игри, може да съставят у геймърите измамната престомава, че Войната е нещо, в което добирите юници побеждават и героите се десирорат с блъсък и мъчачета. Разположената в Амстердам (ухааа!) компания Guerrilla Games, наскоро анонсира своя амбициозен проект, наречен ShellShock: 'Nam 67, чрез който ще опита да подхоги госта по-неконвенционално към тема баталии юзъвания в човешката история. Едва ли Guerrilla Games би могло да се нарече известно геймстурио, поради което се чувстват забържен да ѝ уведомя, че това са същите пичиби, които в момента разработват и KillZone - фърст-първи шутър за PS2. Предвид факта, че мнозина от вас са заклети PC хардкор фенове, допускам също, че и това заглавие не е особено познато. В такъв случай слегла да знаете, че отсега то е спрягено като поменвания убиец на Halo и, за юка, от това, което успях да поколам като инфо, като нищо ще бъде.

Но да се бърнем на ShellShock:

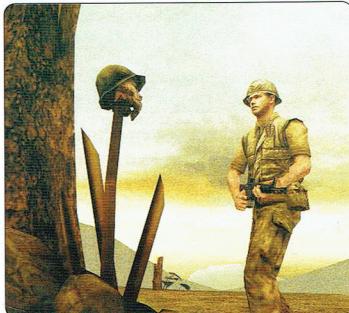
'Nam 67. Играта е разработвана паралелно за PC, Xbox, PS2, което не е особено добър етапстан, ако пита-ме мен, но силно афишираният спремеж на разработчиците тя да остане колкото възможно по-далеч по-далеч от безобразно клишарска идя за храбри самотен пич, преборващ средно големи армии с подготвени материали ме кара да се чувствам сънно заинтригуван. Екшънът със сънността ще има, при това в обилен количества, което не значат автоматично, че от всяка мисия ще трябва да излезем като герой. Основната цел на пичовете от Guerrilla Games е да уловят ужаса, стреса и психологияцките трабии, пред които е трябвало да преминат войните, за да оцелят във виетнамската война. И да, това ще включва брутални убийства и ужасяващи сцени на екзекуции, пресъздавани в изправящи косите и преобръщащи стомаха към-сънци. Въсънността цели-ти във играта ще е доста хим... „простичка“ – да се измъкнете от Виетнам жив. Нама мезаи, няма героични мисии или митове за това, как да постигнете правилно... Тук никой няма да ѝ пробубтува демински наизните рапид-стайл сапунки за американски супермен, който се чувства в ръжната токмо в утъло, колкото и в шезлонга върху окосената морда пред конейранти с къща; а размазва виетнамци с лекота, с която смачка босагините на секоми имали наложност да полазят по ледантини обезкосменти му, загорели под къща, гърди. След което се прибира обратно в къща, да

точно на няя ще се случи! – ще влезем да се роди седмаче, но каквото да се прашиб и това се случва в живота... Ѹъ... абе, т'ва май беше от друга една приказка. Отпаснах се, но се наядвам да простите на Ѹндео си, чомо пък ъзврастта не прощаща никому.

Та, значи – ще чисто и просто съм един сухан новобранец, засран насред ръжната на Виетнам да се оправя както може. Еднчката ѝ мисъл ще бъде единствено как да отпъвеме коката.

По-простичко от това – здраве му какъ.

След кратко обучение ѝ ме-глят един зграб-шум в задника под формата на никакъв обек-тий и бече съм на първата си мисия – промък-вашки се претъ-стата и Владина зелена път на ръжната, де-зориентирани и уплашени, докато това време паниката



речем в Тексас, за един бърз, здробо-слобен и разпускащ анализ секс с Мери, която трепетно чака героя си от Войната и, както щички се досе-щаме, докато го е чакала, изобщо даже не се е възглагала в обороската слама с разни ненавършили полноме-тие, напърчени, представящи амери-кански супермени – заседа все още с жълто, около устата, а целомърре-но се е полохала на локата на Ве-рандата, зяпала е унесено изгряваша сянка, тананийки си популярни джетски песнички и лътвейки на една кука бебешки грещки в розово и синьо за бързо отроче, което – къфко, каквото лош късмет, как пък

пребържа тирбонаклоното чубъство

на безпомощност в чувство на об-реченност.

Венгра пояснявам, че с

течение на времето – мисия, след

мисия – персонажът се сдобива със

специални умения, които по пушеч-

но мясо го пребържа в куче. Старо

куче, което хане и скъпо пророба ко-

жата си – не е като она кучка Мери,

но да се отклоняваме.

Guerrilla пребържа че играта няма

да разчува гранитите на тради-

ционния към днешна дата стил на

шутърите. Трябва да призная, че

на последък да видиш екип от разра-

ботчици със скромни цели и обеща-

ния, дейсвта със обсъждането.



Тук няма да пиша за невероятно AI, ослепителна графика и гигантски иновации. При все, че на прв поглед това може да се счита за грешен подход, програмистите си скъсват задниците от бачкане предимно за да постигнат убедителни модели на победение и придвижване, както за жълтиите ви противници, така и за черно/белите ви съекипници. Именно – в мисиите няма да сте сами. Това, на фона на всичко изписано си е логично, но аз все пак да си кажа. Ако преъзиждате противника числено, той ще се опита – кога успешно, кога не – да ви устръбват засади. Жълтиите ще реагират адекватно на дейността и стрелят ви (рано по-честично да го правят умариците), а когато надгреват в битката бързичко ще изтеглят близката опасност във време на оцепели, чиито мъкти да прекратят. Съекипнищите ви, също като вас (освен ако не сте никви сушищни типове), очактено ще се борят за живота си, но ще им осигуряват прикриваш огън, докато се опитвате да изпълните задачите в дадената мисия. Както на противника, така и на вашите хора ще им се случва да стрелят неточно, което като нищо може да пребърне прикриващия огън в закридаш. Понякога съекипнищите ще се отпелват и няма да има кой да ви пази гръба.



Напредвайки в играта, ще видите, че се налага да добеждате по успешен за вършък разнородни задачи, вариращи от масирани събития с виетнамската съпротива, до назначения, изискващи по-препазлив подход. Разбирај – стелем. Стелт-мисиите ще са свързани основно с разпознаване, аментатии и прочее. Екипи частима ще тече в руслото на праволинейността, обикновено същите задачи са прости, семплни, без излишни усложнения. Когато приключите успешно задача, възводот ви ще се бърща в базовия лазер (хм, тия вера да не се окаже симулатор на алинизъм най-накрая). Лазерът е едно от ключовите места в играта, защото там ще можете да бъдат използвани здравето и екипировка си, а и да изкара някой болар от продражбата на заграбени трофейни оръжия или снаръжения. Ми, га, вие къде си мислите? Когато сте във вълна за оцепяване и пари мародерството престава да бъде мръсна сума. А и

различително ограничението набор американски оръжия никога няма да ви е достатъчен. Друга – стан-артини. Вече – екстра е възможността да поисквате въздушна подкрепа във вид на хеликоптери или нападателни залози.

На левът дизайнът също е обърнат на сериозни внимания. Местностите, из които ще бродите варират от покъсните подземни тунели до детайлно изобразена джунгла, изобилстваща с фърфета и почти непроходими храсталаци. Целта на всичката тая зеленина е да могат играчите да добият по-плътно усещане за ужасяващата, абсолютно подуливаваща атмосфера във виетнамската джунгла, в която горките янки на времето са кутиали като слепи къртици, без грам изеге откъде изват куршумите и накове да стрелят, та белкият училият нещо. Защастие разработчиците обещават, че поне няма да е трудно да различавате враговете от приятелите. Върху мо-

гелите, както вече отбележахме, е работено къртобски. Благодарение на това ще можем да се насладим и на ефектни анимации, в това число и смъртните такафу, за които се вече се говорят легенди. Ше съществува вероятност пристрелян от вас враг, вместо просто да се езтиме, само да се олъзе и след това да бъдат напълни междущущето с олово, така че трябва да сте постоянно настрем.

Мултиплейър няма да има. От Guerrilla смятат, че ако започнат да се занимават и с него, това ще им отнеме ценни ресурси и ще ги отклони от глобалната им цел, а именно – да създадат сънълпълъйър игра, която ще се помни. Дано тък да се спреят. Освен това, мултиплейър игра – колкото искате...



# З аксиома З ХОРАТА С DIAL-UP ПЛАЩАТ ПОВЕЧЕ

# ARMIES OF EXIGO

Автор: Irenicus

**K**ато се има предвид огромното количество компютърни игри, които компаниите ежемесечно бъват, е доста вероятно човек да пропусне една или гъв, които си заслужават. Погоре в случаите с новия проект на EA – Armies of Exigo, реалновременна стратегия, разработвана от Black Hole Games. Освен типичните за жанра елементи, играта ще внесе и някои новости, които се очаква да я разграничат отстандартизирания стратегии в реално време. Мат Макнайл от Сиереджи, споделя: „Нашата игра ще представява върхуране във времето на огромните армии и мащабните биткини сцени.“

Три ща са основните раси, борещи се за контрол над планетата – Империята, Зверовете и Ниизвергнатите. Историята като цяло доста наподобява тази на Warcraft III - Хората, представляващи Империята и Зверовете, водят война от Векове, докато един ден не се изправят срещу една общ и страхотният противник – Ниизвергнатите са добре организирани и водени от зловещо същество от друго измерение. Те обитават огромни подземни борови и подигнат подземни монументи, в които да нанесат събитие удари. Основната им цел е да се доберат до Сърцето на Войд – могъщ магическа кристал, прекарал Векове под закрилата на Империята. Преинвадирано му ще във Владето на Ниизвергнатите ще доведе до края на хората и зверовете.

Империята е практивистият избор за любителите на елфически лъкове, джуджешки брадви и рицари във въска-ви брони. Преимущество на имперските войски ще е в синхронната защита и специалните укрепления, които ще могат да спрятат.

Зверовете ще привлекат почитателите на по-аресийският стил на игра. Армията им ще състои основно от тролове, огърети и демони, които се очаква да бъдат изключително ефективни при обсада. Троловете ще притежават умение, което ще им позволява с един удар на чука да отбъркват противника назад или да го изпращат високо във въздуха.

Ниизвергнатите са сбирщина от миними ефи, паднали рицари, роящ

от насекоми и безмилостни същества, които нямат друга цел освен потапяне унищожение на всичко живо, което им се изпречи на пътя.

Освен за битките по земя и въздух, се подгответе и за сериозни подземни сражения. Разработчиците са се постарати да разчупят каноните на жанра. Освен конвенционалните бойни тактики, играчът ще трябва да се постарае и да надхитри противника, използвайки нестандарти стратегии, прорубайки се през пещери, катакомби и бъдьови тунели. Играещите предвидено ще защупат слабостта по земя уязвими, а по-фантизиите ще оставят открити, тъй като им се налага да изгриват противника на вътре нива.

Подземните единици, които всяка раса притежава, се предполага да се окажат едни от най-добре отпращащите се [с минет – бел. Snake]. На този етап се знае, че за хората това ще са минонъри [окей, минетът отпада – бел. Snake], които строят удобни за придвижване на останалите единици шахти. Зверовете ще използват демон, обладаващ способността за пътуване между измеренията, а ниизвергнатите ще различ-



тат на огромен червей – скaut. Тези единици могат да се окажат и много полезни за проучване на вражеската територия. Хубавото на ската е, че интърфейсът ще е така напрабен, че с напискане на един бутон или кликване върху иконка, ще може да се превърне във възможност да изпратите единици между континенти и повърхността, което ще е доста полезно по време на побече битки.

Разработчиците са създали походящ за епични сражения епик, който ще поддържа над 200 единици едновременно на бойното поле. За съчетанието с това на игра на повърхността и под земята, от Black Hole Games са въвличани и някои дълги магически елементи – геймплея - например възможността за унищожаване на язовирни стени и на водониявания на подземните тунели. Задача да преследвате противника, като просто можете да го убийте. По същия начин ще можете да го затрупвате с лавини или да взривявате мостовете, по които се търсят вражеските армии.

Феновете на стратегиите ще се разрадат на научат, че бета версия на играта, както и демо, ще бъдат пуснати по-късно тази година, така че най-вероятно ще можем да се насладим на екшън преди играта официално да излезе на пазара.



# WARLORDS BATTLECRY III

Автор: Penthesilea

**A** опускам, че съм чубал за Warlords Battlecry. Ако ли не, за съжаление 8 части стоят и има място за ретро-спекули; ключовата сума тук ще бъде „НОВО“.

Най-напред, има пет нови раси:

**Plaguelords:** от хематите региони ще срещнете единици, които лъжат ку-селина, сеещи пръсти червенба смърт охенхърлячи, хидри и plague priests

**Swarm:** ако сътрагате от инсектофобия, по-добре не си и помисляйте за тази раса - скорпиони, огромни мравки и каквото друго членестомоно се сетите - тук е.

**Srathri:** комбинация от хората-зми и динозаври (тиранозавр и тиранозавър реко)

**The Empire:** Човешката раса от прежните игри тук се е разделила на две - Империя и Рицари (по-долу). Империята разполага както с коли-еносци и спреци, така и с маши-чевеници, черви и бели.

**Knights:** Рицарската раса, както можете да се доссетите, сътворява

селни, мечносци, няколко вида ка-валерия, инвизитори и архонти.

И така, общо расите в играта стават 16 (!!!). Освен това към всяка стара раса е добавена нова единица.

Следва новата система за герои, която ѝ позволява да участвате във време на сценария. Шом лъбимите ви качи ниво, можете да участвате или учате нови заклинания (общо са над 1000 в 13 различни сфери на магията, от които 3 са нови: poison, divination и arcane), да качвате здраве - директно в играта, без да чакате за нова мисия. Има също така нови атрибути (някои вече бърят със собствени заклинания), сред които да избирате, когато качите ниво. Некромансерът например може да избира между това да качи точка на некромантското си умение, с което ще придобие достъп до допълнителни заклинания и заклинанието точки; или да увеличи силата или charisma-та си (тя позволява да увеличите максималния обем на войската си). Тази нова система ѝ позволява да разбивате герои си както намерите за добре - можете да „харчите“ точките си за 1-2 атрибути или да ги направите блансиран генер, готов за всяка ситуация.

И още преди да сме поели тук, обречаме вниманието на новите професии за вашите герои -lichelord, sage, tinker, elementalist, demon slayer, dragon slayer - с които стават общо 28. Тук е моментът да влемат, че по модела на фенофото видовете герои вече не са свързани



с професии - т.е. можете например да имате нъмъртъв груп. На всичко отгоре можете да изберете и глас с комплект реплики за вашия герой, с което да персонализирате свъсем - нещо, което рядко се среща в реалното време стратегии.

Сред списъка с новости в играта се търсят и новата кампания. Тя има нова структура, позволяваща ѝ да избирате битките, които ще водите - напр. можете просто да нападнете някоя пропричка или да изпълните преди това няколко отгранични куести, свързани с нея, за да качите ниво, сила, здраве, да увеличите войската си. Добавени са също така нови, най-различни магазини, където можете да закупувате предмети и войски, а различните Lair-и че ще бъдат неутрални единици, бродещи из картата в търсене на майстора си :) Добавени са и нови дракони. Всеки със специални умения и хм... „духобъ“ оръжия.

Играата ще има генератор за произволни карти, редактори за карти и сценарии, както и над 20 „skirmish“ (тъй като играта е в процес

на разработка, не се знае колко ще станат по крат, в момента са 22). Разработчиците търсят, че ще има поборена поддръжка на кооперативната игра, но засега подробното не са изнесени.

Нека щуди и как стоят нещата с техническата част - играта се очертава да наподобява базулът разработен за много от игрите. Естествено, всички стари раси, сгради и т.н. са изледжат по същия начин. Терените са: скали и лава, руини, руини и подземни пещери. Всеведени са много хубави анимации, нова particle система и с това графичната част се изчерпа. Откъм музика обаче нещата стоят по-различно - нови-новиени звукови ефекти и музика, всичко със CD-Audio качествство.

Разпространителите гонят пускане на играта през Май, но тази дата в никакъв случай не може да се нарече сигурна. Infinite Interactive се славят с това, че слушат феновете си, и самата компания обявя, че играта ще излезе само и единствено, когато е напълно готова, както и че ще тестват и доизкусват баланса до последния възможен ден.

4 аксиома 4  
**ХОРАТА С DIAL-UP СЕ МЪЧАТ В BATTLE.NET**

# THE FALL LAST DAYS OF GAIA

Автор: Irenicus

S

ilver Style Entertainment,  
членство отворче е *The Fall: Last Days of Gaia*, са 8

бизнеса от десетиците, но са познати само с гъва от проектите си: *Gorillas* и *Soldiers of Anarchy*. Предполагам, че тези имена не ще говорят много. И с мен е така. Бърза спрашка устаноства, че тързат е минала с побежда от съмнителен успех, докато ѝ говоря. *SoA* е била приема до ста по-добре, заради нажежените макетически боеве и прекрасната си 3D графика. Ако следваме локалката на градащата можем да се надяваме, че Последните дни на Гая, който се раздържат от почти 100 години ще бъде госта добра игра. За какво става въпрос ли? За смесица от пост-апокалиптична атмосфера на *Fallout*, живот и динамичен свят на *Gothic* и битки, добрикаращи се до тези от *Jagged Alliance*.

Началото на предисторията е си-  
туирано в 2062 година, когато НАСА конструират шест огромни космически кораба, предназначени да помогнат за колонизирането на Марс през изпълване на атмосфера със *Бългероден* гиоксиг. Няколко дни преди да започнат фългото си тъпешествие към червената плане-

та, екстремистки култ ги отвлича и използва *Бългеродния* гиоксиг в атмосферата на Земята, предизвикайки мощнни урагани, стоящи полярните ледове и променяйки климата на родната ни планета забинаги. Двадесет и една години по-късно нашият главен герой, живеещ в малко селище в южните шати, започва своето приключение с едно опасно пътешествие до Ню Мексико, където – според слуховете – тайнствено, новоформирано правителство започва да изкоруба усилите от нобата човешка история.

Създаването на героя не предлага външно нещо, но е достатъчно заизползвателно. Изразът ще имат избор между 6 стандартни характеристики (сила, подвижност, сръчност, издръжливост, интелект и чар). Различните умения ще са 14 на брой. Като допълнение ще може да избирате и „професии“, основен *Фъншън* ѝд“ и „последно място на пребиваване“. Всички, че има никакво специално умение за „говорение“, типично за подобен род игри, „чарът“ ѝ ще играе важна роля, като го се занимавате с NPC-тата. Системата за близане на опит ще е същинско познанство, като точкита експертица ще можете да разделяте свободно сред уменията, а при достигане на определено ниво и изискувания ще можете да избира-



те сред най-различни бонус умения (perks). Главният дизайнер Carsten Strehse дава пример с боравенето с леки оръжия – при достигане на 75 точки на това умение играчът ще може да избира между търкове със „стрелба от клекнало или лежало положение“, „бръз презареждане“ и „бръзо прицелване“. Om Silver Style казват че ще постарат да направят всяка основна характеристика и всяко умение полезно, за да може максимално да се разноброяват типовете персонажи които ще създавате.

&lt;/div

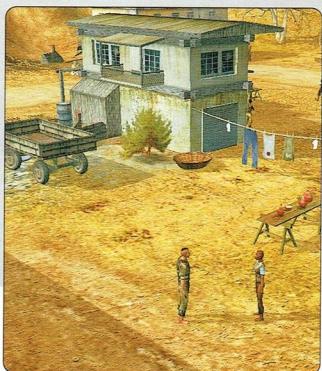
та ми е висната на главата и ми вика съкън, този куесит никма да го изпъниаш докато не измислиш чинии, хаймана с хаймана, ама за съм кораб и устоявам – бея. Snake]. Историята на играта е доспа сина, според създателите си, но най-интересното е че Венъжък забършена геймърът ще може да пръбъжи да играе из света и да развиба героя си.

От Silver Style целят да създават атмосферична пост-апокалиптична обстановка с реалистични растения, животни, динамично поведение на персонажите и напрежетата атмосфера. В играта има смяна на ден и нощ, а NPC-тата ще имат атмосферични графики и ще реагират различно според часа от денонощето и репутацията на героя.

В Постапсидничи на Гея са добавени и превозни средства от които ще може да се възползвате. Както и изпълнения от битов характер, като лоб за коките на никой живописни, коняне за вода или пък бъзмоожността да създавате и да подсилвате определени предмети, да ги комбинирате едини с други и прочее технически дейности.

По време на играта можете да присъедините към Вас общо пет персонажа. Само че за разлика от поизвестните настъпчества към каузата ви групачета от други подобни заслабия в The Fall: Last Days of Gaia ще имате работа с намисли. И – точно така – ще трябва да им плащате заплата. Израчът ще разполага с пълен контрол над членовете на екипа си, които от своя страна ще комуникират помежду си, ще се обучат и мразят в зависимости от личностните си характеристики и като имат постоянно ще ви мръкнат за нещо, в типично балърсейтов стил.

Важен акцент в играта ще бъдат битките и от Silver Style вървят че



са създали една от най-задълъбочените бойни системи в жанра. Няколко нови елемента са добавени за да направят боя в реално време по-тактически и задоволяващ [мен лично боя изобщо не ми действа забавляващо, но то си е въпрос на сексуални прерогативи, в края на краищата – бея. Snake]. Автоматизата показва какъв е изборът на играта да избере кога времето в играта да застине и ще дава шанс за своеобразно действие – когато здравето на никой от Вашите хора е паднало драстично, като е забелязан нюй браз и прочее. Играта ще може да се паузира и в края на всеки рунг, което от Silver Style наричат „сумуларана Turn-based битка“. Геймърът ще може да застра и различни бойни команди по време на пауза, включително и waypoint-и по които да се предвижват съвършните ви. На всяко NPC, което се е пристъпдило към Вас ще може и да се нагласи да ден тип скриптирано поведение от типа на „тръси прикритие като забележки противник“, „използвай основно огнестрелни оръжия“ и други от този sort. Така тези които искат да се насладят на целата история без да си губят времето в битки, ще могат изцяло да поберят ек-



на куршумите и прочее визуални блага.

С обещанието на хиляга уникални NPC-ма, 300 предмети, на 60 оръжия и на 3000 страници история, куестоби и диалози, The Fall: Last Days of Gaia, има потенциалът да бъде една от добрити ролеви игри на годината [или да бъде същият шит като филмският Gorazzi, с тази разлика, че като гледам този път Silver Style Entertainment са пренесели на гло и от Fallout освен от очевидно любимия им Baldur's Gate – бея, на-не-чак-толковъ-бъзхимия Snake].

Графичният ендъж и физиката на The Fall: Last Days of Gaia би трябвало да пригответ на играта дълбоочина на изживяването с множество отложки ляпвачи при избухването на сгради рукошетите

**предВижително**

# ХОРАТА С DIAL-UP МЕЧТАЯТ ЗА HOMELAN!

<http://www.homelan.bg>

# Knights of Honor

Автор: Мед &amp; Freeman

**Дойдох, видях, победих...**

**Б**еше казал един безспорно велик мъж. Ние, мой приятел не сме толкова велики, оти дохме, видяхме и се предадохме. Последните дни на играта в очите и устата ни хвърлиха, че тия нами да я бъде. Днес, на бойното поле, юдемо криничността и – типично за географската ни ширина и генетично инженерство в не е особено големи размежви – балкански песимизъм трябва да се сблъска с Knights of Honor, ги престоещите поражение. Съвсичко барабаште, бихме отбий, седнахме чинно по Миро, който трябва да ни бъде в света на играта. Включихме съктопона и послушно заслушахме...

## Жанр

Ако искаме да оприличим Knights of Honor на някой от така нареченните „чисти“ жанрове, тя е най-близо до стратегиите в реално време. Замисляйки се обаче – какво се разбира под RTS днес? Всяка от спрagnите към днешна дана за „стратегическа игра“ е по-скоро тактическа. Най-малкото защото е заобремена в много малък отрезък от пространството, време и ресурси. Всъщност RTS-тъ са динамична последователност от тактически сражения, на ограничен терен (карта), с елемент на икономически и

строителен микромениджмент (добив на ресурси, търговия, строеж на сгради и т.н.). Може спокойно да се търси, че до момента не съществува компютърна игра, която да пресъздава въвърочната стратегическо мислене. Като изкачим чистите настолни игри като Europa Universalis и, в известна степен, Civilization. Само игра, в която – преди изобщо да стигнем до това да кликаш по някакъв контроли в интерфейса – трябва много добре да си помислиш на микро-, и на глобално ниво какво правиш и защо, може да претендира за стратегическо мислене.

Knights Of Honor ще се опита да бъде именно такава игра. И ако трябва да се синтезира някакъв определение за нея, базирано на вече съществуващи заглавия, бихме могли да кажем, че тя е шапка от Civilization, настолни игри от типа на Дипломация, Наполеоновите Войни, Risk – отпог., но всичко това – един хубав battle RTS.

## In

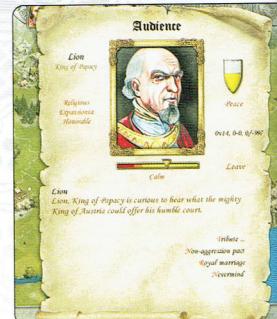
Въпреки сме. Менюто ни предоставя възможност да изберем типа игра – мултплейър или сингълплеър. Сингълплеърът се дели на две части. Првата е възможност за пребъдане на отгледани тактически битки – най-малкото,



за да научи играчът всичко за отдельните единици, примерно как точно щаржват кавалерията срещу обикновени swordman-и или pikeman-и; как стреляят стрелците, когато се качат на високо; колко е полезно да се скриеш в гората, когато срещу теб настъпва кавалерия. В този режим може да се придобие представа и за видовете формации, която и как да се използва срещу даден тип войска и т.н.

Вторият тип самостоятелна игра е свързаната карта – гигантска карта, включваща Европа, Египет, Мароко, Алжир и Близкия Изток. Виждаме голяма част от Русия и Скандинавия. Само скриването по нея от пръчи поглез може да отнеме около минута. Иерархията се базира на реална географска карта, пресъздавана много реалистично.

Периодите, пред които може да се играят, условно са наречени Early, Medium и Late. Те определят различното разпределение на силите на територията на Европа, която от своя страна дава различни начини на усъвършенстване. Краснотата са пресъздавани максимално реалистично, като е хванат отряда между 900 и 1400 година. По това време става въпрос за мечове, лъкове, арбалети, изобщо – целият набор средновековни, рицарски оръжия. Единствената разлика между притир периода в политическика карта и същата в Европа. Степената на трудността зависи единствено от избора на фър-

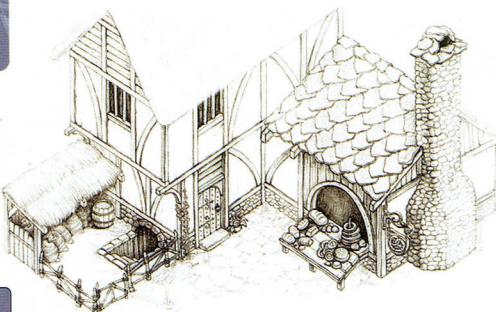


жава. Easy сърдъжавите са големи, Normal са средни, a Hard са сърдъбни, които съсстоят само от един или два realm-а, или са много слаби икономически или политически.

**„Всичко българско и родноЛЮБЯ, ТАЧА И МИЛЕЯ...“**

Разбира се, избираме България. За да можем да започнем от нулата, избираме Кочински период, този дава тия е най-малка и е най-трудно. Когато започнем с такъв тип сърдъбни, първият половин-един час е обичайно да звучи борба за овладяване.

Първото нещо, което виждаме, е замъкът в нашата единствена провинция. Той в нещо като символ, сърце на цялата провинция. Освен него имаме някои географски дадености – реки, гори, планини, които



## Интервю с Веселин Ханджиев

Най-напред, честити Ви разпространители, честити Ви EA.

Благодари.

Да започнем с един такъв проблем: Големите разпространители в момента като че ли не искат оригинални и нови игри, а по-скоро да работят по франчайзи или тъкъ да изкарват експанзии и продолжения на готови заглавия.

Определено.

Зашо? В началото на гейм индустрията именно те вадиха парите!

В началото беше по-лесно, защото много неща не бяха все още правени. Сега, по едни или друг начин, всичко го има. Помисли, какво по-древите не е правено? Има игри за всичко! Най-кога ми разправяше, че имало в Шатите гори Playow некая игра с магии, дето била като Mortal Kombat, но вместо fatality си съблъчал опонентката. Много е трудно да направиш оригинална залавие – ужасно трудно! Поглеждаш назад и виждаш, че всичко вече го е имало.

Добре, а как тогава стана номера с Electronic Arts?

Как стана, че се заинтересуваха от игра с такъв па-

нормарина и различна концепция?

През Sunflowers станаха нещата.

Това ли беше най-добрият избор за вас?

Абсолютно. Няма по-добър избор от Electronic – нами по-късно човече от мяк. Шефът на Electronic Arts в тази стая излегащо много интересно! Гледката е нещо, което трябва да се види. Кинта и петецест, ама запълва състрема. Страшнаaura! Нямаш представа.

**С какви впечатления от България останаха? Вие водихте ли ги на югъре?**

Държат ли на югъре?

Нямам идея колко, човече! Аз си мисля, че първо, ама тия как пишат... Не можеш да си го представиш. Нещо от приятели на 7-8 бира, после уиски и после до 4-5 часа с "Шератон" оче една бутница уиски, а на другия ден нищо им нямаше!

**От две години и нещо ги преследват тези чичове. За колко време, в крайна сметка стана цялата работа?**

Два или промече Всичко на наша почва.

Дойдоха да видят дали съмдаме. След

1 ден ни казаха, че сме OK и са набихти

да ни публикуват. Но да ти кажа, най-

после моза газа за щаб скопийно, че знам

какво значи клас, нифо. За тъпчицъ

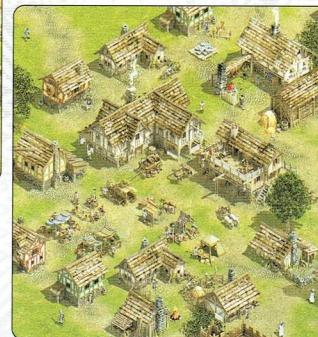
стара сума. Виж, човече – в България

всички сме залъги! Много хуб имаме да

ядем. Имаме да набаксаме едно 15-ти-

на години, разбирали ли? И от никога,

зашото те си имат тия 15 години,



са непроходими. Ако битката се случи близо до реката, например, и зуумното бойното поле, ще видим, че едната армия е наблизя, опашките са ге пресече на салове и лодки. Ако сме направили лазер на брега, ние ще чакаме противника, че сме укрепени, че имаме кули и като че ли премиществамо ще е в наша страна. Всички географски особености имат значение за битката. Ако стапа битка до гората, карта, която се появя, е горска.

Най-малкият елемент е пропинката. Тя не може да се дели на съставни части. Пропинката са малки и големи. Типичен пример за малка пропинка е Венеция. Тя е боязта пропинка. Мароко от друга страна е огромна като територия, но бедна. Но има и друг момент. Ако искаме да превземем Венеция, очаквайте, че там ще намерите добре обучени и скъпи единици. Въпреки това, ако сте добре подгответи, влизате, прекосявате територията и слизате замъка. В Мароко ще срещнете полуголи варвари на камши, но за да стигнете до замъка, ще трябва да изминете арски дълъг път през пустината и да се откажите от собствените си пропинки, а ако сте с елитните си войски (за това – по-късно), това бива

ги е опасно. Времето ще бъде много важен ресурс в тази игра. Израти по великолепен начин симулира реализъм. Да завладеете такъв колосално кралство като Русия, например, е рабосъчин на победа – тя е огромна, нужно е да влезеше неборавено количество ресурси, за да помислите за такъв поход.

Но да се върнем на пропинките. В тях съществуват така наречените зони и те са три вида: села (които дават човешки ресурс – селяни), зони за храна и манастири (които дават ресурса Piety – за него по-късно). Дори всички зони в пропин-

ката да са опожарени от брага, ако замъкът е ваш, той ще продължава да произвежда по едн човешки ресурс. Зоните се пръграйват и дават побече продукция, но все не се занимават с тях. Визуално ще оперирате с цялата пропинка, но реално ще взаимодействате само с града. Градът е гистащностно, което я управлява. Той има 12 нива на развитие и от нивото му зависят пръграйдите на зоните. Между 1-4 нива на града зоните са първи левъзи. Между 4-8 – втори. Между 8-12 – трети. Ако междувременно някой добре и опокари наша зона, след известно време тя ще се възстанови бавно, започвайки от първи левъз.

**„Заспали чувствата в мен  
нейдег събужда...“**

(стара ГРАДСКА)

Града. Влизаме и веднага получаваме информация кой левъз е, кое е религията, използвана от населението на пропинката, има ли губитка армия и склада на града.

Какво щокаме в наши случай – за да ѝ пръграйдим замъка, си не неборимо 200 храна и 250 злато. В момента в склада имаме само 3 храна, но да не забравяме, че всички зони в пропинката ни докарват 3 храна на всеки 2 секунди. Това означава

чеза, че след около минута и нещо ще разполагаме с достатъчно храна, за да поборим своята основна крепост. Всеки град има губернатор и гарнизон, който може да бъде запълен с до 6 взвода армия. Всички боди-бои ще искат злато и храна. Храната служи само за направа на екипи, за пръграйд на замъка и за поддръжка на някоя армия.

Тук отваряме една голяма скоба. Армията има локален обоз и когато храната там събрши бойниците има да умират от глад, но моралът им ще започне да пада. Обозът се пълни влизайди в град, от собствена ферма или посагайки на Бражеска.

Идеята съвърхектимо е му да га се постигне специфичният ефект на собствената територия да е по-лесно да възпиши битката. Пример: Армията ще има стопи пред замъка. Бравът на пада, вие влизате в замъка. Той отстъпва. Илизате отново, той пак тръгва към Вас. Вие пак се прибираете. Един момент храната му събрива и моралът му почва да пада – много скоро ще се пребърне в лесна логачка.



Затваряме скобата и се връща-  
ме се в града. Добре реализиран и  
удобен интерфейс ни информира за  
всичко нужно, в това число – колко  
са шансите обитателите и кои са  
нешата, които влияят на благораз-  
положението им към Вас – или сте  
бъв война, или тъкмо са тързане  
биски и т.н. Благоразположението  
може да заема и отрицателни  
стойности и тогава из-  
бухват бунтове.



### „Градил Илия килия“

Сградите. Всеки град разполага с определено количество слотове за строеж на сгради. В момента се допустима бари брама им ще заби-  
си от нивото на града. Можете да построите над 50 сгради, а слото-  
вите за строеж са в най-добрия  
случай 18. Разработчиците умело  
прокарват талантлив на основната  
си концепция – за да е една игра кол-  
кото се може по-стратегическа,  
тя трябва да предоставя широк  
диапазон от възможности, бази-  
зи избор. Има няколко вида сгради.  
Примерно военни, които позволя-  
ват обучението на различните виды  
войници: икономически, които подпомагат икономическото разви-  
тие на региона и т.н. Всъщност  
един момент изграждането може да пре-  
важне надежда на сграда. Съществува и  
такъв tree (за да построиш надежда  
на сграда, трябва да имаш слобода  
да построиш определена друга). Специ-  
ализацията на града е използвана реше-  
ние на играчка. Но може да бъде  
много богат, но слаб, може да е и  
много силен, с различни виды  
войници армия, но тогава ня-  
ма да можете да превземете тоест –  
за да имате много силен град, ще имате нуж-  
да и от един слаб, кой-  
то да е изъбръка и  
това откриха ин-  
тересни страте-  
гически въ-  
зможности в  
играта.

Защитната  
сила на града  
забиси само от  
защитните

сгради, не от нивото. Те са доста и  
разнообразни – от най-различни ку-  
ли до окопи пред защищата стена.

Тук отново се налага да отворим  
скоба, за да поясним, че строежите  
се осъществяват само от селянини,  
докато войската може да бъде  
попълвана само от граждани. Кол-  
кото по-високо ниво е града, тол-  
кова по-вече граждани ще прозъбят  
да.

### Важните клечки

Благородништвото са лостовете, с  
които ще влияете активно върху  
света.

Крал. Кралят изва с готов набор  
от склоове – силометрически, ико-  
номически, религиозни, военни и  
шилоонски. Той не може да бъде сме-  
нен, но може да бъде назначен като  
ръсп. Може да команда армия и  
тогава моралът ѝ ще е невероятно  
висок. Когато умре, автоматично  
го наследява принцът. Ако няма на-  
следник – избирате срещу благород-  
ништите си. Едновременно можете  
да имате до 20 от благородника, които  
биват пътешественици.

**Маршал** (генерал) – военен лидер.  
Може да води армии, да трупа опин  
и да бъде ниво, участвайки в битки.  
При това не е задължително да  
печели! Всяко ниво му дава право  
да разбие някакво умение, а в по-къ-  
сен етап – и да го пръледне. Броят  
на уменията е над 20 (всичко с 3  
степени на пръледене), но можете да  
разбийте само до 6 от тях, по из-  
бор. Примери за такива умения са:  
*Dread* – умение, което понижава мор-  
ала на противника; *Leadership* – по-  
въздава морала на собствената ар-  
мия; *Siegecraft* – намалява времето,  
за което можете да нападнете об-  
сада на някой град; *Ballistic* – подоб-  
рява атаката на войските, имащи  
неша общо със стрелба – балисти,  
кампани, стрелци; *Logistic* – по-  
бръзко придвижване на армията.

**Строител.** Може да бъде назна-  
чен за губернатор на провинции. То-  
гава всички събрани със строеж

### \* продължение

ама преди тях имат и едни други 40-  
50 години, дено ние и тях сме изгуби-  
ли, ама по един по-различен начин.

**Добре де, ще трънне ли това неща в  
България?** Да има 5-6 стабилни гей-  
мструци, които да вдигнат по 1-2 каче-  
ствени заглавия на година.

Ще трънне. Никакъв проблем, трябва да се поизвадят хора, които да  
дадат пари за това. Защото се искат  
кинити. Аз съм бил ненормален, ба.  
Една мафия – без пари, без нищо –  
– хайде атака. Но такива хайдици не са  
много.

**Някакъв срок да ни дадеш? Кога ще  
излезе играта?**

Идеята е до края на Април да изкараме  
нещо като алфа. Месец след това да  
се появят и бетата. Евентуално към  
края на годината ще сме на пазара. Ба-  
рат има много неща, между които и фактьт,  
че имаме може би около  
150 000 суми за пребеждане на различни  
езици. А 150 000 суми за една стра-  
тегия – това е ужасно много. Знаеш  
ли, тази игра поне 4 пъти е минавала  
през супер промени. Абсолютно всичко  
се е променило. Проблемът е, че за по-  
добни оригинални неща като Knights of  
Honour не можете да ствърши на готови  
философии и механики, които маса на-  
родъ ги е разработили преди това да ги  
години. Примерно Цар се опира на 10  
годишни опини в стратегията. Основни  
ните проблеми там биха вече решени  
от някакъв друг – някъде.

**Искаш да кажеш, че заглавието в ин-  
вентарния?**

Според мен, доста!

**Доколкото разбирам, акцентът все  
повече пада бърку макромеждъръ-  
тица.**

Той биваши е бил.

**Не е ли подведен камък това?**

Не. Особено след последните промени,  
ти направиха играта клауна. Между  
другото това е най-голямата пра-  
грядка – първата игра и си я играеш и не  
се кафиш. В момента съм ужасно до-  
волен от играта. Кеф ми е да глум-  
кам.

**Обзивченето?**

В Англия ще се прави. Вероятно в сту-  
дито на Electronic Arts.

**Интрото?**

Virgin Lands – едни германци. Последно  
правиха филмчика на Spellforce и  
част от графиката ѝ бързе. Ние си пра-  
вим пук сценария, даваме им го и те



или Възстановяване от опожаряване, става по-бързо и евтино. Строителите щигат нива, но не чрез експирънс, а с пресови си като губернатор. Максималното нива, което може да достигне, е 5-то.

Строителите не развиват умения.

**Фермер.** Идентичен със строителя, с тази разлика, че докато е губернатор на провинцията, тя ще дава повече храна.

**Търговец.** Той също може да замени поста губернатор и тогава той ще увличи паричнищите приходи от провинцията. Ако обаче го направите губернатор, няма да може да се занимава с търговия, а само чрез него можете да осъществявате внос или износ. Стоките, които можете да насятете, са наричани *Valuables* и са един вид ресурси - *Мед, Вино, Маслино, Лен, Сол, Сребро*.

Когато произвеждате някак от *Valuables*-ите, хората в гадената провинция са по-щастливи. За да се спишат по този вид ресурси обаче е нужно да се мине през определени етапи. Например, за да се съберите с Пергамент, в града ще трябва да има Пасице, Кошари и мастиор, които да направят пергамента от обичата кокка. Това означава 3 златни слова, но след като построите „серадите“ в града ще се произвежда пергамент и хората ще кефят. Но *Valuables*-ите влияят и по друг начин – те дават бонуси. Например Пергамент спомощества напръвването на *Knowledge*. Медът дава побежче *Happiness*. Желъцото е начин да разполагате с по-добри войски. Това обаче са дребните бонуси, които получавате. Истината е в така наречените *Kingdom Advantages*. Те се явяват мега-преимущества за този, които успее да ги сложи. Действието им е на много краткото. *Tree of Life* например е *advantage*, който увлича по-



пulaщията във всичките ви градове с пет servants, а това в сериозен бонус във 5 тази игра. За да слободим *Tree of Life* са ни необходими четири ресурса – Коне, Стапни, Колони и Кехлибар. Шом го съберем, *advantage*-ът започва да действа. Обаче ние можем да си произведем сами само 2 от тия ресурси. Тогава на сцената излизат Търговеца, чрез който си ги набавиме, при това без да хабим излиши пари и словото за построяването на нукните сгради.

**Шпионин.** Уникатен замисъл е Блохън в този персонаж. За да започне да действа, е нужно пръво да се инфильтрира във фракийските редици. Когато някой от рицарите на таможният крал умре, има голям шанс някой от настийте посреди рицари да е именно Шпионинът ѝ. Да речем, че е нает за Маршал. Сега имаме възможност да му зададем команда – „Состави армия“, която си побел тук, прибери се в на помощ замъкът“, после вие минавате с някой „празен“ Маршал и я присъединявате към събси. Преставате си изненадата на проптийника, тръгнал да ѝ заблъдява, когато това му се случи пред портите ѝ. Като Маршал, Шпионинът има и възможността да направи армийте на проптийника да се разбунтуват и да го атакуват или тук да ѝ избъсъдва мир сърфкрабата, която можеш да се възпроизвади в този случай. На дипло-

миято на краля ѝ и т.н. Можете да оставите Шпионина си дълго време без да карате да пращи нищо – чуждият крал ще си го използва. Шпионинът ще трупа склонът като макъл, за каквото е нает и ще се развива. Ако бъде нает като Търговец, можете да му заподигнете положениата пари, които праши за брага, да постъпват във Вашата каса.

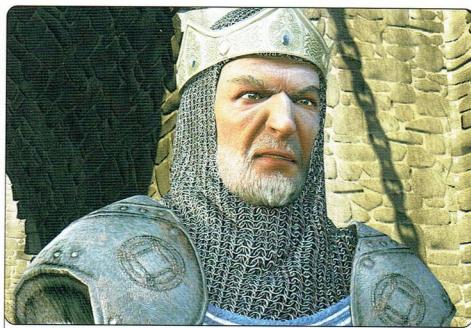
Шпионинът може да действа и като контрол-шпионин, ако си остане във Влаща замък. Когато бъде заловен, бива хърълен в затвора. Имате 2 варианта – или се откажате от него и си освобождавате слот, или се споразумявате да го размините срещу чужди замъвнички. Ако си забавно стаба, когато баш Шпионин бива настъпил за... Шпионин на брага – пребръща се в ъвон агент. Шпионин, нает като губернатор на някой град, може да бъде принуден да отвори фронтите му или тук да го накарате да обяди незадиссимост. Съществува теоретична възможност, че когато твой Шпионин може да стане гори на Пана. Впрочем обявяването на крестоносен поход срещу твой проптийник е само една от облагите, от които можеш да се възпроизвади в този случай. На дипло-

матическата сцена се откриват регионерски възможности.

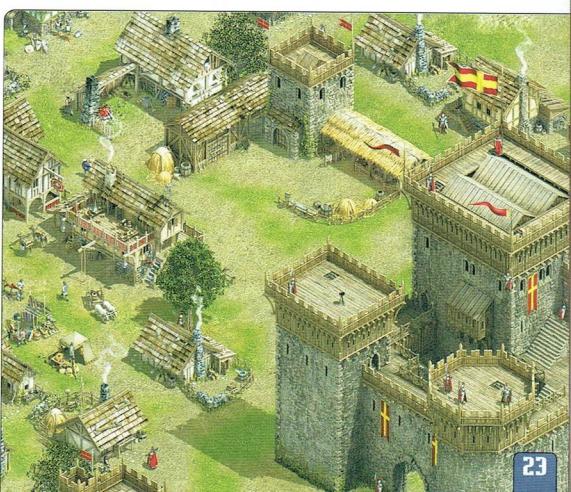
Шпионинът качва нива, но това няма да ви позволи да развиете умения, ти забвяват от това като къкъв е нает в чуждото кралство. Колкото по-висок левът е даден Шпионин, толкова по-висок щанс има за задачата, която сту му задали, да бъде изпълнена.

**Духовник.** Изпълнява много важна функция. Когато бъде постъпен на поста губернатор в собствената ти провинция, той увличава произвеждането на Книжница. Особен събог на ресурсите Вера и Книжнина духовникът може да „бръсне“ дадени провинции в религията, която използва вашето кралство. Особено полезни при завладяване на мюсюлмански провинции. Всяка новозадигната провинция, притежаващо нещо, наречено „национализън“ – желанието на хората да се върнат към предишната си националност. Ако национализъмът в дадена провинция е много висок – се появяват спешавани вънешни бунтовници – лоялистите. Тяхната цел е не само да създават проблеми, а да откъснат провинцията и да я върнат към предишното кралство. С Духовника можете да убедите тези хора да забравят национализма си. Всичко това обаче струва Злато и Книжнина.

За да стане някой ваш Духовник Пана, налице трябва да са следните условия: да притежавате Духовник пети левът; паната да умира



Шот от смразяващото начало на филмче на играта. Автори на анимацията са немците от Virgin Lands, които мал разбираят от 3d.



само от старост, не можете да пратите шпиони, който да го убие). Когато това стане, компютърът озлежда целия католичесък свят, включка всички Духовници пети леви и има шанс избралият ноб папа да е именно Вашитеят Духовник (въвчулано – чужд шпионин). Аработе са леко ощетени и нямат никакъв меза-бонус като Папата, но за сметка на това техните Духовници имат много по-големи бонуси, много по-лесно и бързо конвертират групите религиози в християнство. Могат да обявят и „Джихад“.

### „Money, money, money...“

Злато постъпва от данъци, от различни саради в града, от самите здравобе, от тръбоя, след като победите никое кралство може да го направите Ваше Басалтство и да взимате половина от приходите му, от кралските скливи. То се разходва за издръжката на всеки рицар, за юнос, ако сте Васали. Ако сте във война единократно можете да съберете военна такса.

**Книжница.** Генерира се от библиотеки, универсиети и от Духовник на губернаторски пост. Благодарение на книжите можете да побиша левла на благородниците си. Единственият рицар, когото не можете да обучавате по този начин, е Маршалът.

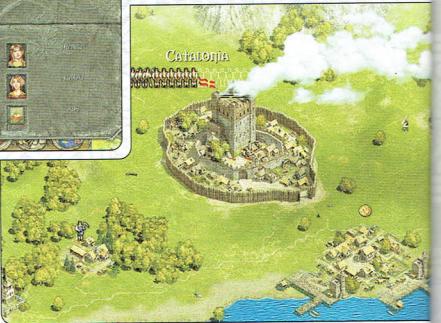
**Върх.** Генерира се от църкви, ма-настии или от Духовник на губернаторски пост. Всичко, което по никакъв начин е свързано с религията, забиси от Върхата. В това чило и Кръстоносните походи.



„...откога се е  
мила, моя майно-  
ло, зора за зори-  
ла...“

Биткама. Средните ли противници, играчът има три опции – да остави на компютъра да разиграе биткама, сам да ръководи войските си или да избяга. Моралът е най-ключовият елемент при воденето на война. От него зависи почти всичко. Малко, но високо морална войска може да обирайе в близък дистанция и униши армията. Има много фактори, които влияят на морала – склонността и низите на Маршала, успех в предишните битки, развой на сегашната и т.н. В процеса на военният бойствият твой може да спадне или да се побиши. Отбелите групи войски имат собствен морал, които се влияят от различни фактори. При заочане на военният бойствият най-напред се разсмява войската на избраниот място, отпредя се на какъв разстояние ще са войниците в строя (само с едно дразнене на мишката става – арки уроню).

Разиграваме една битка с Византийците. Те настъпват, а ние чакаме, поставили селяните на пръвата линия, зад тях стоят стрелците, назад и Встрани - личната кавалерия на Маршала. Това е рискована тактика, тъй като селяните имат по-нисък морал и много лесно в един момент могат да се предагат и да напуснат бойното поле. Когато видим това, стрелците ще се уплачат и тяхните морал също ще съвместим. Лавинообразното сриване на морала може да опрости сражението. Има класове войници, които не се влияят от това, че никакви селяни са се разбягали. Това са елитните войски. Типичен пример за такива е Маршалът и охраната му. Това е единствената



группа войници, която се бие покрай! Изниква въпросът дали докато играчът сам води биткама, времето в останалата част на света пропълъжда са да се върши? Това зависи от него. Преди да започнете игра на тависка в Options един бутон на tickbox, което има въвъв стоянния – Normal Game и Hardcore Game. В Normal, излизайки в биткама знае, че на вън останалите съвет застави в stand by режим. По този начин ще може да си води всички битки една след друга, дори реално те да се случват по един и същи време. В Hardcore режим времето се явява едно от ресурсите и продължава да тече, докато то води сражение.

При Hardcore игра може да се случи ситуация, при която едновременно се водят три битки и играчът трябва да избере коя от тях да води сам и коя да остави на компютъра. Във всеки един момент можете да изоставите биткама. Когато прешите, че противникът е нагазен достатъчно, а трябва да

помогнете за спечелването на друга битка, кралят просто се качва на коня и си заминава, а лейтенантите му добират започнатото. Когато напуснете сражението, тя започва да се води на чисто математически принцип.

### Дипломация

Биткамите не са единственият начин за постигане на определени цели. Дипломатията също ще играе сериозна роля. Избиратърът биткама, от която сме занапредосвани и искаме аудиенция с нейния крал. Шом се съобщи с нея, получаваме детайлно инфо за него – в какъв взаимоотношения сме с него, характерът му – дали е алчен, до каква степен може да му се завърши и т.н. На тази страница можете да поискате нещо или да прегледате. Ако сте възь, можете да го помолите да направи нещо за вас, примерно да разбългат дипломатическите си отношения с някоя фръжбата, да амакува Враг и т.н. Можете да подкрепите мобилна си с гар – пари, гори пропънцица. Става да сте в положение да го направите, на свой рег можете да поискате пари или територии. Възможностите са безгранични. Можете да жените си синовете и юношите си. Ако ваш син се ожени за чужда принцеса, той има никакво право върху трона. Ако баща ѝ умре и няма наследници, тогава право върху трона има неговият зет – Вашитеят син. Ако имате юноши и я ожените за чужд принц на практика давате право върху трона за чуждо



## \* продължение

се занимават. Това, което видяхте преди макар, е почти финална варианта.

### Израта?

Ха-ха. Израта си я правим ние. Кампанията е фактът никоя. Кампания е големата карта на Европа. При нас никоя мястото за кампания – нещо като Civilization – изграваш, изграваш, изграваш по едно време разбираш, че биеши или губиш щом си стапаш печен – изхъмяваш израта и почваш нова.

**Electronic Arts** напискат ли ѝ в реално за нещо, казват ли ѝ това по искаме така, онова – иначе? Бъркат ли ѝ в се в дебелопътната?

Нима такова нещо. Те просто положение ще си кажат мнението. Имат забележки, казват си хората – това ме кефи, онова не ме кефи, но да казват това ще бърз така и така – не. Те считат израта за близка до забърдане, концепцията ѝ бъче в уточнена, харесват я и никоя да има кой знае какви промени.

**Адекватна ли е израта на историята? Да речем почват от България, ама тук е нямали рицари...**

И в израта няма рицари в България. В цяла Европа ще има около 40-50 юда Black Sea. Всяка територия си има специални, отговарящи ѝ единици. Има и такива, които никога не можеш да използваш и произвеждаш, гори да забъземаш територията, Ѹкъсът се правят. Ако си арабин и забъземаш Париж, това ни означава, че ще имаш тамлиници. Ако си европеец и забъземаш Египет не означава, че ще можеш да обвийш Джихад.

**Египет? Е ще дотам ли се разпространите? Нали само Европа ще ѿди ба?**

Ами вече има Северна Африка и Близкия изток. Откъмхме по време на работата, че не може да се направи средновековна Европа без да се Ѹкъсът арабите и близкия изток. Те са променили политика на цяла Европа на няколко пъти все пак.

### Системни изисквания?

Хубав процесор и много памет. 1Ghz и отгоре – в израта се появиха някои базови 3d съмити. Вече, ама те ще са софтуерни и никоя да искат 3d карта. 512 RAM.

### Резолюции?

1024x768. Само.

краалство. Поради това да гадеш бъща си жена е много силен и опасен политически ход и почти сигурно гарантира близки отношения с другото краалство. Ако кралят умре и няма наследници, за края можете да заберете един от събояте трима най-добри рицари. В този случай има вероятност върховата да възникне гражданска война, ако между рицарите има някой с краска кръв и той не бъде избран. Много е интересен моментът, когато Ваш Шпион син спане краля на чуждо краалство. Можете да отидете и да му кажете: „Пич, гайд коронатам!“. От своя страна на той има никакъв шанс да му каже – „Абе, я си...“ Колкото по-печен и по-висок лебък в Шпионинът, томковата искала от една компания-гейверът – отношението! Към адъмпра като субект. Талант, амбиция и труп, впрегнати в услуга на стремежка да се създаде продукт, който да радва и ласкае задълбачатурното устройство, да го накара да се чувствва специално и едновременно с това внимателно да му вътръщи една много важна за съхраняването ни като човешки философия – че Ѹв ъскичко, което прави, независимо какво е то, па било то и компютърна игра, човек може да вложи любов. Че не е нужно всеки път да принася в жертва самубожданието си на олтара на съвременния S-образен финикийски по-тотем.

## Последни посткоитални фракции

Добре, наречете ме инфантileen и емоционално лястив, наивник, глупак, захъръмвите в лицето ми и наизголямата обига – ирешист. Но за мен Ѹв ъскичко това, което видях и чух в Black Sea е събънат мъжът сън. И сега, след като оргазъмът бавно отрушава и спокойно мозъг да премисля нещата, си давам сметка за едно – най-после в България се прави ГОЛАМА игра. Най-после на родна почва открият това, което винаги съм искал от една компания-гейверът – отношението! Към адъмпра като субект. Талант, амбиция и труп, впрегнати в услуга на стремежка да се създаде продукт, който да радва и ласкае задълбачатурното устройство, да го накара да се чувствва специално и едновременно с това внимателно да му вътръщи една много важна за съхраняването ни като човешки философия – че Ѹв ъскичко, което прави, независимо какво е то, па било то и компютърна игра, човек може да вложи любов. Че не е нужно всеки път да принася в жертва самубожданието си на олтара на съвременния S-образен финикийски по-

тотем...

## Инфлация

С цел да се предпази израта от прекалено елементализиране след заблагяване на определено количество територии, реслектично – трупане на прекалено много злато, Black Sea са Ѹввели нещо, което съвсем условно наричам инфлация. При него се взима отношението между парите, които има в трезора и парите, които получавате като приход и ги сраднявя. Докато харчиште и отразявате хазната, раздавајќи се, Ѹв ъскичко е наред. Ако обаче тръгнете да се слекувате и паричните ѿ запаси скочат, започва инфлация, която тръбва от малко и постепенно стига такива висини, че в един момент реално престават да правите пари, а гори можете да започнете да губите. С други думи, ако искаме по-вече пари, ѿе трябва да разрастем, га се разширивате.



# TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3 ATHENA SWORD

Автор: Duffer

## ...intro...

„Водачът на взвода ми леко се припълзя покрай стена, изви се като голяма матово-черна змия по-край тяла и видя го ломпук. Знак да спрем. Заковахме на място. Ръката му се сблъскува със затворените съчеси надолу - сигнализираше, че е забелязала браза напред. Църквата на сигнализатора, залепен на гръденя ми и микроскопичната фържка беззубично забързира. Водачът на група Bravo току-що разбра, че сме установили контакт с шибантите танка.“

Метната един поглед на момчетата заради мен и им се ухли с най-кощарашката си усмивка. Те върнаха със същото. Гора от наблюдения средни пръсти ми съобщих, че са готови за това, кое то уметва най-добре - да ритат терористични задачи. Дадох знак - тая вечер една неофаштака група нямаше да си отиде въвън.“

**3**

нам, знам. Копирам съмка на Дик Марчинко - човекот-акула. Нищо чудно - в крайна сметка игра за глобе, което гори поименно напомня за SEAL Team Six - небезизвестната антитерористична група на космосъзъзания Бородаз със голям H&K MP5W и малка пишка (както сам твърдя), чийто доживотен фен съм, така че останалото следва логично.

## ...storyline...

Накратко - *Rainbow Six 3: Athena Sword* е мишенът нак за госста успешната *Rainbow Six* поредица на *Ubisoft*. Стаптистически поизднато, това звучи така: нова синулпълъбр кампания (8 мисии), 7 нови оръжия и 5 нови мултплъблър карти. Не е много, ше какво? Но ше събркаш...

За историите щях да казвам. Накратко, неофаштака група от предраната част уж в разбито, водачът на танката във фланциза (никой си Гутериер). Да, ама не. Една са-

мотна клетка все още е функционираща, оръжията за масово поразяване, до които са се скопирали терористите, са все още на дневен ред и цялата патология започва отначало. Трибуано. Така или иначе, не съм очаквал сценарен генин, стортор да бърши по гъбите. Ако питаши мен, стига ми тази награда да нахуляя черното работно облекло (*sans перли* - бел. Д. Марчинко), да нахуляя кебларния шлем и да се впусна в шеметен лов на ЗТ (за вас, смотрани шийани, последното е абревиатура за „задник терорист“ - бел. Д.М.).

## ...views & sights...

*RS3:AS* е правена от милансия клон на Ubisoft и това като че ли е наложило отпечатъкът върху цялата игра. Неофаштаката групировка, която Венеция вече си гони от Южна Америка, сега се вижда в сърцето на Стара Европа - Италия, Гърция, Хърватия, Монако - целият Средземноморски регион. В поредица от отчаяни мисии ще си наложи да преследваш гадите, преминавайки през удивително разнообразни локации - от италиански музей, разположен в средновековна крепост, през

антинчния хърватски град Дубровник, до модерен хотел в Монако и в крайна сметка - гръцката столица (справка - заглавището).

Левът гизаййтът буди ъвхимата. Всяко нюбо е прекрасно замислено и изпълнено - разгулено, динамично, реалистично, пълно с цветове, форми и новаторска иновативност.

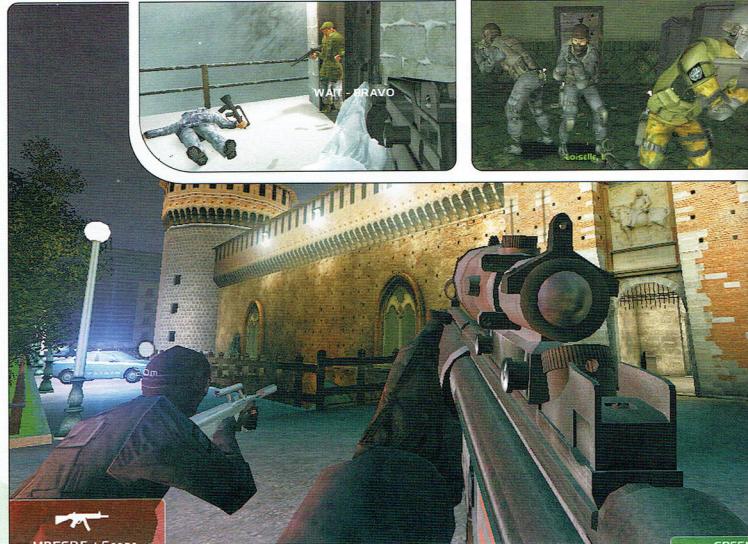
Изледете от Стария континент са пресъздадени с небоящите подробности. Към детайлите е подложен и очевидната размощителност: антични статуи, цветя, светещи реклами, барелефи, фонтани, блестящи витрини, коишата за бокалук ако щеш - всичко говори за старата и похвала пъдничинство.

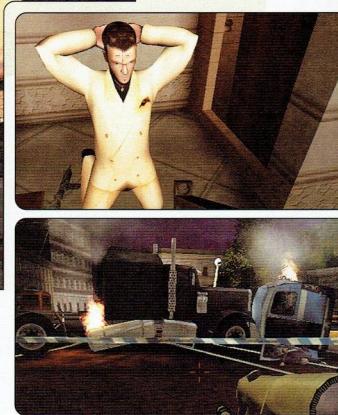
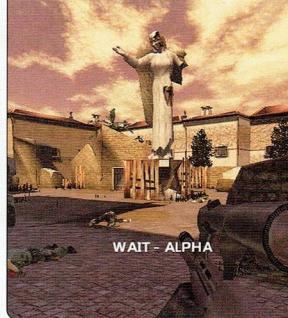
Резултатът е атмосфера, покриваща със срам 3/4 от широкурашите на пазара FPS-та.

Райдашо е, че това е станало за сметка на мащабните възможности на нийзите. Още във въврата мисия - операцията в музея, ще се убедиш, че при проектирането и дизайна е подхождено с разум, талант и въображение: добре балансираната смесица от широки, открити въвроявания, дълги, тесни коридори, многообразни тераси и брами, представя неизчепваеми възможности

за штурмуване и обладяване на нивото и преизползва към задълбочено планиране и прилагане на разнообразни отборни тактики. Ако се замислиш, ще констатираш умелият начин, по които е реализирано разчупването на темпа на игра. Например, в музея се налага да прочистваш сърада с ограничена територия - външни са бавно (малко по малко, у-о-о-о), пречинаяш всеки ход. В химическия заводски комплекс с неговата кошмарна плетеница от коридори и тунели, редуваш се с широки открытия пространства между сградите, която са изложен на постоянно опасност от кръстоносни снайперисти озъи, всичко това есканира до иронична „косачка на нерви“. Нататък мащабите възпроизвадят още - лошите са се окопали в єю от преиздигането на Милано и нещата заприличват на малка улична война. Тази концепция е разорвала по-късно и в мисията в Дубровник и Атина.

Избъди от казаното: картите в AS са едни от най-добрите, които съм видял в играта от побден рог.





## модове и оръжия

**Adversarial Terrorist Hunt:** Да отбара. Печели този, който унищожи всички членове на групата или който избие по-голяма част от терористите в нивото.

**Scattered Hunt:** Аналог на Terrorist Hunt от оригиналната игра, но срещуто на членовете на отбора са пренесени из нивото.

**Capture the Enemy:** Да отбара. Целта е да се племи всички членове на противникния отбор, което става по следния начин – уделен Венъръж, играчът е обезбрден за 10 секунди и може да бъде заловен (по подобие на заловяването на терористи). Племените играчи могат да бъдат освобождавани от съюзниците си.

**Kamikaze:** Единичният отбор охранява случайно избран член от тима, който е миризан. Краят на цел на отбора е да спечеле до комплекса за обезвреждане на бомбата и да я деактивира. Другият отбор трябва или да пречука минарирана играч или да активира бомбата, като достигне темпона- тора ѹ.

**93R (9mm)** Автоматичен пистолет, създаден на базата на 92FS. Макулите му размери и висока скоростта на стрелба го правят изключително опасни за бой в затворени помещения.

**SM4 Carb (9mm)** 9-ми автомат, създаден специално за бой в затворени помещения. Оръжието е с уникален дизайн на спуска.

**G3KA4 (7.62mm)** Съкъсена версия на G3A3. Стреля същите 7.62mm боеприпаси, но е по-убийца за носещи и маневриращи, поради намалената фокулка и тежест.

**Ots-14 Groza (9mm)** Модернизирана Версия на AKS-74U.

**M1014 (12g)** Модернизирана Версия на M1 tactical shotgun. При все че е по-скоро армейско оръжие, тази пушка се използва и от доста полицейски и антитерористични организации по света.

**SIL-2 (5.56mm)** Полуавтоматичен снайпер, базиран на G36K. 5.56mm боеприпас стрелят пази карабина високотехнологичен снайпер, при все това при употреба на залипващи ухарства сила и далекобойността на оръжието слагат гравитично.

**M240G (7.62mm)** Лека 7.62mm картечница. Понасящият част от Второизданието на танковете M1 Abrams Tank и M2/M3 Bradley.

### ...mission failed...

Без други предисловия бързам да възнесоговорувам от калабия ИИ.

Танката се отмачват с натрапчиви шизоидни отклонения – от една страна слизайдат точни и хитри на моменти, единовременно с това – разочароватно топли и некаборни в други. Колементата се сещат да мемтнат граната в лицето им, но не и да се прикрият в момента, когато очевидно са на прицел. За координиране на дейтсвията и дума не може да става. При все че променят динамично позицията си по нивото, често шасти се слух след като си нахулу в някое помещение и си бъзпрозвънел за рията на Трети март, да установиш, че през цялото време зад чуката в близкия коридор е стояла абсолютна безучастност някаква мутра, играеща по възхитителен начин ролята „не знам, не чух, не видях“.

Другарчетата ти редовно запазват по щегъл, момят ти се из краката, ослушват се когато трябва да дейтсвия или обратното – хукват точно по посока на най-тежката кръстосан огън. По някое време (честно си признател) започнат да дават още в началото на мисията команда „Стой!“ на тикбенешите и си изиграват мисияте соло – като в обикновен FPS. Ние теория се предполага, че проблемът може да бъде разрешен с преобразувано планиране на тактическата карта в началото на нивото, но Ubisoft – въпреки явното тръмрорене на феновете по повод неудобията и отнемаша време режим за планиране – не са променили нищо в него и ефективността му все така ужасяващо ниска.

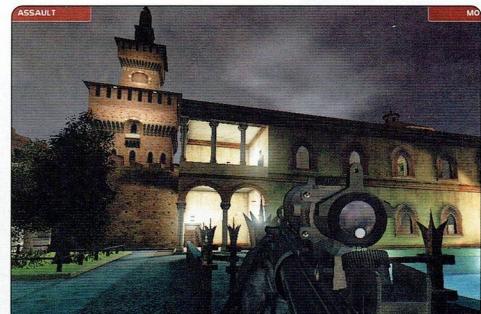
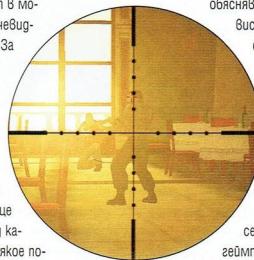
ИИ на заложните е пример за сущущността на тънкото – те винаги подбират перфектно мястото,

на което да застанат така, че хем да блокират напълно полето ми за стрелба, хем да оберат всичките куршуми от хаотичните откоси на лошите.

И тук отварям една голяма скоба. Всички тези недостатъци не правят залябвянето неизируемо. Не, ако погледнеш, че видиш, че оценката не е никак ниска. Те по-скоро обясняват защо не е по-висока. Голяма част от изброяните проблеми се възникват от предните серии и вътрешните им Rainbow Six винаги е предавал интересен и занимаващ геймплей. Имай предвид последните няколко реда, в случай че критичността ми се е сторила търпебре крайна. Пристъпвам на компромисните отмина, притихвам. И още нещо не забравяй – за да ти се гаде, трябва да си поискаш, да си непримериши и критичен. Вместо да се задоволяваш с каквото то подхъръляят.

### ...debrief...

Скромното ми мнение е, че истината за тази игра лъгва в мулту-



плъбер. Тук недомислиште и развалищите великолепното общо впечатление проблеми с ИИ липсват и играта демонстрира наистина блъскави си потенциал.

Експанжънът добавя 16 нови карти – 8 от които са преработени сингъл плейър нива, 5 са прафени специално за мрежова игра и три са класически, от оригиналния Rainbow Six.

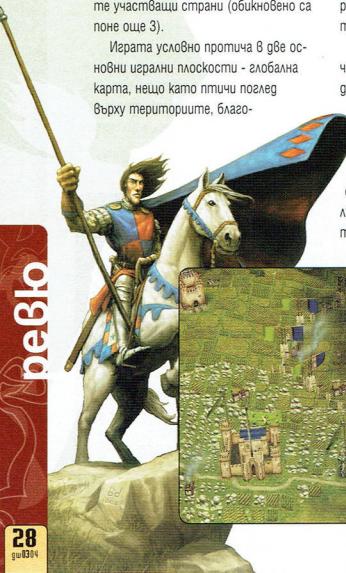
Athena Sword 8x40VVA и 4 нови мултимапъв мода (всички карето).

Трябва да се отбележи, че към без други слизайдации разнообразния списък от оръжия са прибавени още 7 (отново карето).

Музиката и озвучаването са великолепни и няма какво да ги коментираме. Всичко това, плюс реалистичното поведение на всяко едно от оръжията, ме кара да съвляя шапка на стараниято на дизайнерите.

### Извърш?

Купувай, наропе. Въпреки че поиздшиша, сингълът е добра тренировка за мултимапъра, а както стана вече дума – той е „пътят, инстинкта и живота“...



# LORDS OF THE REALM III

Автор: Irenicus

**П**ървата разлика, която феновете на предишните части от серията ще забележат в Lords of the Realm III, е, че действието вече е изцяло в реално време, кое то граби по-напредната. Иначе за пореден път ще ставате събители на една от най-интересните и най-експлоатирани периоди в човешката история, а именно - средновековието. В никакъл поредни кампани ще имате възможност да заблудите Англия, Германия и Франция. На разположение е една-единствена мисия, свързана с Ирландия, с която бих препоръчал да започнете, тъй като е най-лесна и в добър начин да изучите играта доста точно добре преди да се впуснете в наистина сложни и по-трудни кампани.

А сега, да преминем към най-важното...

## Геймплея

Това, кое то първо ще видите след смартърирана на дадена мисия, е политическа карта на конфликтата - територия, разделена на провинции, част от които ще владеете вие, а останалите ще са поделени между другите участници на конфликта (обикновено са поне още 3).

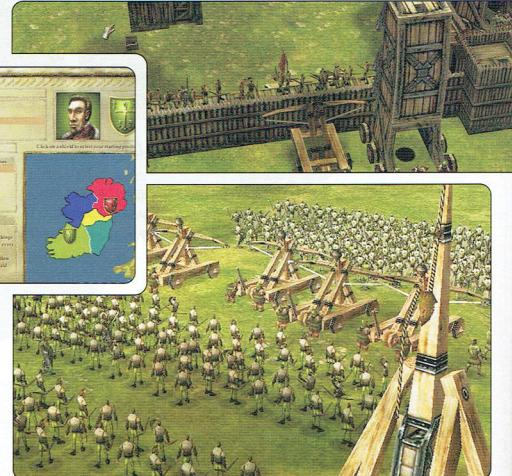
Играта условно противча в две основни играчки плоскости - глобална карта, която може лични посредници върху териториите, благо-

дарение на която можете да управлявате да подчинените си провинции на стратегическо ниво (да насочвате войските си, да сменяте губернаторите на всяка провинция - респективно се сменят и специализацията на самата провинция, но за това по-късно, и т.н. и т.н.); Вторият елемент от геймплея са, разбира се, битките.

В началото започвате с едно или никакво владения (ще ги нарека графство), всяко от които е разделено на никакво области (парцели). Във всяки един парцел трябва да назначите началник (губернатор), който да го управлява. Може да избирате между четири вида Васали: крепостни селяни, гръждане, свещеници и риари. Да внимавате какви бонуси носи със себе си всяки един от тях:

**Крепостни селяни** създават село, кое то произвежда храната, нужна за поддръжането на вашата армия. Некохранивате вилите пасуно на морала на армията, а той е ключът фактор.

**Гръждане** създават малки градчета, генериращи нужното за превозване на замълъти шат. Кешет е необходим и за заплащане на наемници войски (пребръдането на факта, че наемниците често са окомплектованы и с така важни обсадни машини, ползванието на услугите и наемните им преди противника в етапа решаващо значение).



**Свещеници** се грижат за поддръжането на религиозната и добромътърството на републиката и обработват репутацията пред иврьбата. Освен това, църковният парцел действува облагородяваща на всички свещеници парцели.

**Риари** създават страждане посреди съборъжен възвод в територията под тяхно управление. На практика това се генерира войска - като изключително плащането на наемници, друг начин.

По всяко време можете да смените управителя на даден парцел, премените специализацията му, в зависимост от моментните си нужди.

Освен парцелите, всяко графство има и една централна територия, която е определена за контрола върху него. Превземе ли я врагът, губите контрол над цялата й подчинена област. Когато успеете да забържите чуждо графство ви се предостави избор - какъвъв Васал да назначите от "столицата". От това зависи дали там ще изникне замък, огромно село, голям град или църковен мегаполис.

Бонусите, които получавате от тях, са несравними с тези от обикновен парцел. Например малко градче пропъзява между 20-30 жители, а град-столица към 150. Същото важи и за селото. Проблемът, пред който ще се изправите, ако искате да застроите село или църква в гладен парцел, е, че те не разполагат с гарнизон и защищни укрепления - вратите вилса в

територията и ако нямате в близост войска, която да го спре, просто разрушава сградата и забзема цялото графство. Особен че всичките ви села, църкви и градове изчезват, също се случва и със съраженията постъпе, а заедно със тях се изгубват и рицарите и техните войски.

Поради тази причина най-често за главни управници ща слагате рицари, които създават огромни замъци (за пребръдането на защипата на които ще отива и по-голямата част от парите ви), или ераканци, защото граводават също имат сърдечта за защищата и едни юргейджат по последно време не е никак лесен за превземане.

Рицарите, както казахме, въвеждат в комплект с един възвод от определен тип войска. Можете да създавате различните рицари и войски по комбинирането на един, като е желателно това да е рицар от най-много благородство и избор - какъвъв Васал да назначите от "столицата". От това зависи дали там ще изникне замък, огромно село, голям град или църковен мегаполис.

Крайно време е да внесе и едно уточнение - в началото на играта създавате персонаж, който има три показателя: **рицарство, доблест и рев**.





**Легия.** Рицарството се печели и губи в зависимост от това колко често губите или печалите битки, религията - в зависимост от броя на църквите ѝ и дали уничожават бражеските тауби, а доблестта зависи от това дали екзекутират гълънените чужди генерали или си предават срещу откуп, както и от използването на наемнически войски. От този показател ѝ зависи доколко лоялни са басалите ѝ и дали ѝм въоръжени ѝ ще се присъединят по-мъщи рицари.

### Дипломацията.

Принципно винаги ѝ сте изпрабени пред побежи от един противник и дипломацията е постыд, който ѝ ще ѝ помогне да наддетеете. Взаимоотношенията са: *Война, мир и съюз*. Ако сте с мир с някого и ваши войски налязат в негова територия, незабъркано се забъркате ѝ във война. За да могат армиищите ѝ да преминат спокойно, е нужно да сте съюз. Постигнато на мир и съответно съюз е най-лесно ако сте достатъчно мощни, но ако не сте, тогава трябва да дебнете подходящ момент, когато някой е нападнат и тогава да му предложите. Внимателно трябва да следите и взаимоотношенията между съюзниците, за да сте наясно откъде може да ѝ удрят. Някои от противниците ѝ ще ѝ ще покажат по внимание показателя религия, други - доблестта. Ако ѿръбват ѝ обий за „еретик“, когато се случва, когато не спротивите достатъчно ѿръб и плячковат противниковите ѝ, някой от съюзниците може не само да ѝ изоставят, но и ѝ обявят за враг. А когато перото стане безсилно, настъпва време за...

### Война

Битките в *8 Lords of the Realm III*, са едно от най-забавните неща в играта. Което не означава, че са върх на забавлението, но затова ѝ стапе сума по-късно. Принципно, когато ваша и противниковата армия блъзат в битка, можете да оставите компютъра да я води и изчисли резултата, баగ да наблюдавате всичните действия. При положение, че водите побежи от едно сражение по едно и също време, така или иначе не можете да контролирате лично всяко. За да спечелите битка, не биваши в достатъчно да сте събрали на

огромна войска. Всеки възвод има голям показател - „кръв“, която намалява с броя на убитите войници и морал, който показва доколко верни са бойците ѝ и дали ѝ са близо до последния човек или ѝ че търят да бягат в момента, чом николко от дружините им паднат мъртви, а момото на наемните с ръка на свирцето моза ѝ кака, че е „вземи парите и бягай“. Но надлежажно от всичко е тият войска, която е на бойното поле, както и формациите ѝ, която са застанили бойците. Твойните и мечносните например имат специална формация, в която се съброят пълното ѝ до друг със възможности щифте, като на този начин се предизвикват бражеските стрелци. Стрелците, от друга страна, могат да забият кони в земята, които ѝ спасяват от втурната атака срещу тях конници. Освен това не се учудвайте, ако 3-4 възвода пиконоси смачкат от ѝ бой винаги 5-6 възвода от най-тежката конница.

Когато нещата опрат до превземане на замък, ѝ имате нужда и от доста обсадни оръжия, за да успеете бързо да съборите стенините на укреплението. В подобни ситуации е гостопод谊о да създадете например твърдопонтически създаване формация пред винаги балсти, за да поемате със щифтите си същевременно от съмните стрелци. За завземането на главния пропуск обаче не е достатъчно да спечелите битката за замъка. След



като го разрушите е нужно определено време. В което да остане ѝ във Владение на територията, да смажате всички войски, които вързат хърли срещу ѝ и чак след това да назначите свой губернатор, което автоматично ѝ ще привлече владетел на графството. Като обобщение мога да кажа, че битките действително доставят удоволствие и носят заряд, макар да има още много какво да се желае като динамика и тактически възможности.

### Заключителни слова

Играта е малко мудра, действието се влече, на моменти стига до магьосност. Времето, нужно на войската ѝ да преодолее разстоянието от единия край на картата до другия, е неоправдано дълго и води до отмянение. Нещата, с които можете да се занимавате в това време, не са чак толкова много, че да ѝ анажират лътко. Не виждате начин да се убедите скоростта на геймплея. Интерфейсът е тромав и някои решения в него - недуманни. За да бидите гадено войска и да прецените силите и морала ѝ трябва да откнете

на няколко различни места. По побоен начин стоят нещата и когато трябва да изберете лорд за некоя от териториите ѝ и скаме да бидеше кой с каква армия разполага и какви са му уменията. Задебеляват се и бъдате. Като този, при който играта отказва да ѝ позволи да разделите войската си на части, макар да пристава като опция.

Има някои вълнъщи ивици, които са там колкото да пристават, примесено наемнически-крадци. Да има ѝ, да - могат да окрадат врага или ѝ, но от това не следва нищо като знае какво съществено.

Най-големият ми упрек е това, че тази игра струва 20 долара и за нея е мислено като за игра, която струва 20 долара. Има интересни ивици, забавни, е симпатични, но не са толкова - по-непретенциозни начин. Вземете само дипломацията - елементарно. Вземете кайдито и да е друго същото. След като видите *Knights of Honor*, осъществи, че за истинска класа ѝ трябва да почакам още. В заключение - притиха, но нищодобена игра, с която се забавлявах... без да достигам оразум обаче!

# Микрофон и мишка®

игра на думи

София електроника  
Моделов консултант  
Първата арена-игра  
Екип IT-терапия

Игри с Никола Диритатов  
Алинука & Ангел Димитров  
Наради

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

събота от 20 ч.  
по националното

**DARRIK**  
Radio

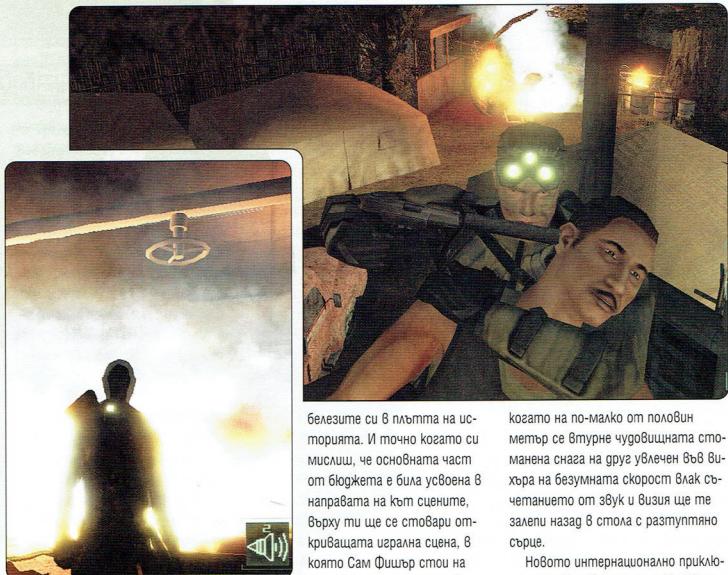
Re-стартнирай! :)



# TOM CLANCY'S SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Автор: Snake

**B** определени среди името на Сам Фишър определяно започва да става поизвестно от това на идейния си баща - Том Кланси. Побелявашкит, шинчен и склонен към насилие шпионин, избучен от хладния и грязав глас на емблематичния Майкъл Айрънсаид, успя да спечели сърцата на геймърите по целта свет, да напълни до пръсване касичките на *Ubisoft*. Да се пребърне в залавие, надскочи границите на този индустрията, отпърквашо се като плахо копие в холивудските финансово-игрови. Дотолкова, че революционният експанжън *Pandora Tomorrow* се отличава с изумителна професионална режисура и голями по-профессионален сценарий, подкрепени от могъщото спонсорство на *Sony Ericsson*, често лого ще следи гори и из менютата бързко марковото покет-лице на Фишър. Именно благодарение на неподнисимо високия си бюджет *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* е перфектна в техническо отно-



шение игра. Вече похвалената режисура е сътворила претворени с кинематографизъм междунарни анимации, от които буквально може да ти спре дъха - просто виж как в началото на централното Злато копие пръсъка в кога „*Pandora Tomorrow*“, огнените цветове на окъпаното в огъня на пръкарен залез индонезийска зграда спонтанно потъняват и ставатено напрежение избухва в екшън динамика, на която могат да завидят побъчно актуални филмови хитове. Виж и как по-късно същото това Зло копие близо на забавен кадър пред зорящите врати, захвърляки небрежно портуза си, за да може камерата само миг по-късно да се втурне исторично в близки и далечни планове сред хаос от бързи и безмистостни екзекуции. Виж насечения монтаж на кът сцените, пресъздаващи небероятно атентивни бъв визуални отношения откоси от филмийски теме-визионни репортажи без начало и без край, разпилени остро при конфликти, оставили

бездешти си в пълната на историята. И точно когато си мислиш, че основната част от бюджета е била усвоена в направата на кът сцените, бързо ти ще сътвори отприцашата играчна сцена, в която Сам Фишър стои на паянтия пристан, наг бу-

шувашмото море, под покълната на кръбта на поредния умиращ ден не-боносъб и после внимателно си побъдиги чешето обратно, че времето се позапотли и може да ти влезе на кое наскоро с устременце. Не, че графичният енджен на Пандората е нещо как топка чубовици, но усъдът му към драма, дизайна на нивата, заизграването със светлините и сенките, както и невероятните сенки и ворни фокуси могат да отминят глазата. За разлика от побъчно претенциозни за кинематографичност иди, разчитащи на скриптирани сцени в хода на действие, нобото приключението на Сам Фишър залага на невероятно динамичните локации, от които се размътават. Идея си няма какво може да се постиigne, когато съчеташ много малки с много бюджет. Разходи се из изоставената линия на парижкото метро, докато Всичко наоколо се тресе от преминаващите блъфади, а край теб лежат подети от ядът вестници.

Или убийци от едната страна на ясно препускащ експрес и виж как,

когато на по-малко от половина метър се втурне чубовицата стоманена снага на друж увлечен бъвши хърда на безумната скорост Влад съчетанието от звук и визия ще те залепи назад в стома с разтупяно сърце.

Новото интернационално приключение на Сам Фишър започва с възможност да заложиши в американския пояс от Индонезия и ще го отведе до най-различни горещи точки по световната карта от загадашата се 2006 година. Действието за пореден път е изтеглено в любимото за Кланси близко бъдеще, което хем ми дава възможност да съчи-нича на воля разнообразни международни конфликти, хем те кара да го чувстваш почти реално. Историята е умерено киширана, но е написана и съглобена побъче от професионали - без нито един излишен рег дуалог и - в крайна сметка - без нито миг скуча. Няма да ти развалим удобол-същето да разлегнеме единично заради гака на *Pandora Tomorrow*, така че спират до тук с нея. И прогълъ-вам към геймплея.

Реално погледнато, експанжънът на *Splinter Cell* е геймънски прехвърляване без еквивалент. И каквото и лоши неща да ти кажа за него по-настоя, това е игра, която не бива да пропускаш, ако си падаш по стемът шутърът, шпионски трилъри и кинематографични игри. Ако се обособява за миг от обичайната си синдром на



„којко по-добро би могла да биде, ако...“), не моза да не заврши напомојући, че в ракмите на своята игрални концепција *Pandora Tomorrow* в почти безапелационно перфектна (и нај-веротапној што спате напомојући перфектна слава некој и друг пак, зашто во моментот има некој госта непримитиви боеџе). Всички онези нешта, коишто највретимо направиха ото **Splinter Cell** беспеселинг хит, отново са тук и са изнесени во нови, стрпкашко високос позиции. Камо започнеш со графика и мусоци кејпчирикс и стапишеш до лебът гизайн, разбише на историјата и цицластен шипонски филипин.

Пандората носи усещането за почти божествена мощ. За това, че си наг свете и неговите поряdkи, че си този, който трябва да се погри-

това да ги преброя просто в прегледите пешки в партията ми срещу световният тероризъм. Няма друга игра. В която да можеш да преброяш и да захвърлиш в сенките, дали от хорските очи, вдам нещастни мъжоманци, опънали килимчетата за супротивници на молитва. Просто защото са те видели как се промъкват в сенките.

Лебъл гизайтъм е чудесен, бече показвалето динамична околна среда пригава небоярствана атмосфера и жизненост, усъщим към детайлата изстреда усещането за реализъм в стратосферата на геймънчур удробствието. Проблемът извън от там, че по начинъ, по който **Pandora Tomorrow** завинажава лъксовете на оригиналния *Splinter Cell*, тя удрарозижава и минусите му. Която сега -

зависимост от ситуацията, се сблъскваш просто със серия от добре обмислени пъзели с еднозначно решение. Имаш си ясно видима склонност към линия, която треба да следи

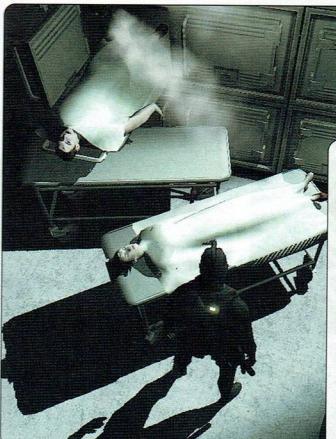
изключително забавния начин, по којто претврбваш го откриеш; досете го и покажаа, че пичът е с изкуствен крак, така че разчиташ на добрия стар Бижън поку, показваш топлинното излучване на хората. Стишаа до купето му, пробегнате си дуалога, след това го преследват тихичко до другия край на блока, за да послушаш телефонията му разговор, с кое то установяваша, че еднокраките наистина е предмет и мисията им да моменти приключват. Трибда га се измелиши от блака. Ми хубабо. Понеарах си извеситно време, за да очистя двама стражки, които не ми се щеше да забийкали през сенките. Наречи ме параноик, но не обичах възбръжени хора зад стърга си. Обезвредих ги и тръгнах тихичко да се връщая по пътя, от който бях дошъл. Но някое време на-чалството ми се обагри и ми каза, че транспортьор за мен не може да лети вече покрай блака и че се наложи да го изтегля, а за моза го ду-хам. *Mission failed.* Вашата мама. Реп-стартаркът и усърдните стражки за отрицателното време. Хукнах съсчи си на бляган към забвения ек-стражкишът пойнт. Началството ми се обагри на абсолютно същото място. *Mission failed.* Хм. Очистих стражките без да си гавам особен зор, тръгнах спокойно по коридора където защищата на блака и спря малко преди мястото, където преви-

И ТОЧНО КОГАТО СИ МИСЛИШ, ЧЕ ОСНОВНАТА ЧАСТ ОТ БЮДЖЕТА Е БИЛА УСВОЕНА В НАПРАВАТА НА КЪТ СЦЕНИТЕ, ВЪРХУ ТИЩЕ СЕ СТОВАРИ ОТКРИВАЩАТА ИГРАЛНА СЦЕНА, В КОЯТО САМ ФИШЪР СТОИ НА ПАЯНТОВИЯ ПРИСТАН, НАД БУШУВАЩОТО МОРЕ, ПОД ОКЪПАНИЯ В КРЪВТА НА ПОРЕДНИЯ УМИРАЩ ДЕН НЕБОСВОД И ПОСЛЕ ВНИМАТЕЛНО СИ ПОВДИГНИ ЧЕНЕТО ОБРАТНО.

жи за съедините на човечеството, а това раздаден в прекалено лажно и мащабно, да се обръща вниманието на незначителни залози, като животът или добруването на поредния щиплен нещастник. Говори ти за наистина реално чудесно за мощ, лишено както от комедийната нишка на *Postal 2* или *Grand Theft Auto*, мака и от почти пътната линса на „мирно“ население в *Hitman* серията. Нима дозува игра, която га те дари с толкова жива и занимаваща се експерименти със светлините NPC-та. И след

подтворени по абсолютно същия начин и Чонграстирации още по-очевидно че шаостната перфектност на Щичко останала - вече излезжат напълно непростимо. От *Ubisoft* ми напомнят за разлезени от успеха си дечка, които са тропнали с крак и са заявили, че това, което са направили е перфектно и никояко наказване не го променят. Иерата е спасана от по-личната, доколкото това изобщо е възможно. Там, където шаостните шпионски фийлинги предполагат към очимащи решения в

Ваш пълтно или да се сблъскаш с  
нагнуса Mission failed. И тук не ти  
говоря токъв за линейността на  
нибата, когото моза го прости заря-  
ди небъроятния им дизайн. Създаващ  
измамно усещане за свобода. Говоря  
ти за това, че *Ubisoft* скапа каме-  
горично да откажат да появят, че  
израчут може да пройди бъобреже-  
ние и да измисли подход, различен от  
техния. Има моменти, в които можеш  
да бъдеш докаран до истеричен  
пристиг на начиня, но който пътят  
ти за геймбъйза бива грубо отриян.  
Веднага давам пример. Някъде към  
третата четвъртима мисия трябва да  
се качиш на бъйкъц се вляз, за да  
са съществува контакт с потенциален  
въвен агент, за когото все още не  
сте сигури ги работи за лишите  
или не (тук не моза да подмина





смешният момент, в който Сам Фишър умира при госега си с дълбока Вода, като същински Кейн. Явно това, което изграждат считат за гафобе, от *Ubisoft* възприемат като

нито га по-тъпи ми биха абортирали мисията. Станах да си направя сандък. Върнах се. Мисията си беше активна. В момента, в който минах покрай забътненото куло 18 шофейт се обади. *Mission failed*. Просто ми беше забранено да мина оттам. Защото трябваше да трънва напред към локомотива, да се кача на покриба и да чуя чимънки очакваша ме в края на блока самолет, докато междувременно един зъл хеликоптер ме обстреля. Така било по сценарий, разбраш ли ако не си се съгласил на правилното място играча злобно може да пробави перфектно използване на мисия, като да грабва да минаш пак. Гадничко е.

В описаното в началото ниво с изоставените метростанции тък имаше двама стрелци. Близната бих ясно, защото ако видиш сметката на единина, другия ще назове, че нещо не е наред и пуска аларма. Незабисимо, че биха на петсетседмица играли метра един от друг и нямаха пръка видимост. Реших да се правя на умен. Така изчисих нападението си си едното братче, че да съвлада с минаването на метрото, което колоните ми избухват от трънътка на проучвачаша блок, а част от забъхнати боклуши занижава видимостта. Яде! Отново аларма.

Ако трънеш да играеш **Pandora Tomorrow**, просто се примири с мисията, че има места, където ще бъеш видян, чуван и убиан, ще се включват аларми и ще бъеш монитор от началството за дейстията ти, без да има никаква видима причина. С напредване на историята ще започнеш да усещаш все по-явно предвидения от сценария път и ще се сблъскваш по-рядко с надписа *Mission failed*, но горчивината от провалянето на една дадеч по-извишена, родена във въображението ти играна концепция ще остане.

Списъкът с минуси, запазени от оригиналата, е допълнен от небезиможността да влезеш паднал оръжие на враг (компенсиран донякъде с добродото количеството минущи), слабата интерактивност и истериично

не на трюповете. Все нещо, които ще бъдат очиени над-боечно от запалените фенофии. Което ме подсеща да спомена, че е добре да си играш оригиналния *Splinter Cell*, за да схващаш някои неща. **Pandora Tomorrow** е доста жестока и негружен лобна към новашите и го оставя да си умради агония, без да си направи труда да им обясни - примерно - как се обезврежда wall mine (натискаш и се бутони, докато лампичката свети зelenо) или как се отваря винчанието на установка (хърчиш flare пред нея). Аз лично съм фен на Фишър и приключението му - въпреки всички-

ще трънене да се играе от български компютърни зари. Но ако се оказа лош пророк и се случи нещо подобно, тържествено обещавам да ти напиша подобна статия по темата. За момента сам ще кажа, че всички мултимедийни режими се основават на същества между шпони (наблюдавани от търгърът камера, също като нашият Sam) и кавиниши (наблюдавани в перспектива от първо лице). Първите различат на обичайните си спайдърджаки и прикритието на нощния мрак, а вторите - на по-добра онзища мощ, светлината на берните си фенерчета и

## ПРОСТО СЕ ПРИМИРИ С МИСЪЛТА, ЧЕ ИМА МЕСТА, КЪДЕТО ЩЕ БЪДЕШ ВИЖДАН, ЧУВАН И УБИВАН, ЩЕ СЕ ВКЛЮЧВАТ АЛАРМИ БЕЗ ДА ИМА НИКАКВА ВИДИМА ПРИЧИНА. С НАПРЕДВАНЕ НА ИСТОРИЯТА ЩЕ ЗАПОЧНЕШ ДА УСЕЩАШ ВСЕ ПО-ЯВНО ПРЕДВИДЕНИЯ ОТ СЦЕНАРИЯ ПЪТ И ЩЕ СЕ СБЪЛСКВАШ ПО-РЯДКО С НАДПИСА MISSION FAILED...

реална липса на иновации. Това заглавие в побече от експлозии, но и по-малко от нова игра. Нобестите в общи линии са - покъналата възможност, ако си доспостави бора, да свалиши врага с тупланци без той за движително да стреля проб, още по-покъналата възможност да отваряши врати, ако носиш мяка на гръб, едно ново въвеждане за бързо преминаване покрай отворени врати, нова вариация на split jump-а, възможността Фишър да пособиране за привличане на вниманието и индикатор, който да ти показва гостстъпче членчестите места за складира-

ти ми критики към тях. Ти се спасява както можеш.

За финал няколко думи и за преваления иновативен мултимедий, че не остана място. Има защо да е превален. Това въсъщност е повроядяват мултимедий за стелл шутър утър в гейм историята. Друг е въпросът, че не виждам как това нещо

на един особено забавен сензор, улавящ дори и най-лекото движение. Наистина бих те посъветвал да поизграеш мулти, ако ти падне подобна възможност.

И предай много поздрави на Сам от мен. Кажи му, че пак ще се видим в следващата част от поредицата.



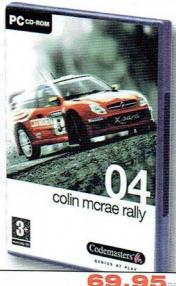
BATTLEFIELD: VIETNAM



69.95 лв.

Добре дошли във Виетнам. Донесохте ли си М-16 и ръчните гранати? Ако сте ги забравили или има страшно - можете да застанете зад керченца на някакът танк или хеликоптер и да се впуснете в екшън на войната. А той е доста.

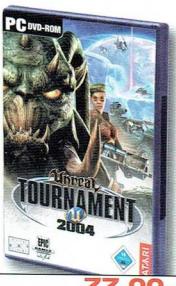
COLIN MCRAE RALLY 04



69.95 лв.

Новата част на най-известната игра за автомобили е вече тук. Вие сте в пълен контрол - Етапи, Шампионат, Класически модели, Група Б - всичко е тук и само от вас зависи да се докажете на професионалист от най-висока класа.

UNREAL TOURNAMENT 2004



77.00 лв.

Турнирът започва. Този път можете да се качите на някое превозно средство, самолет или космически кораб и да изпразните пълнителите. Ако ви е омързяла на земята, попътете до близката космическа станция и обезвредете ботовете.

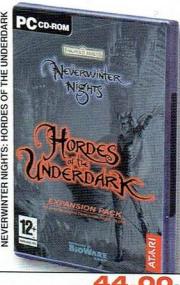
COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO



77.00 лв.

Продължението на най-известната игра в България е вече на пазара. Нови мисии, оръжия и подборения в мултиплъйър. А за тези, които още не са готови за онлайн битка за първи път има включен и режим на самостоятелна игра.

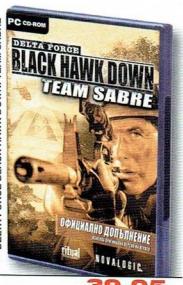
NEVERWINTER NIGHTS: HORDES OF THE UNDERDARK



44.00 лв.

В продължението ще отворите нови кампани и повече от 20 часа геймплей. Сега вече героите могат да бъдат виднати до 40 ниво. С изцяло нови класове, нови оръжия и магии, много герои и персонажи - развлечението продължава.

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN: TEAM SABRE



39.95 лв.

Две нови мисии в режим на самостоятелна игра ще ви предложи това продължение на хитовия шутър. Със нова това получавате и 30 изцяло нови карти за мултиплъйър режима и няколко нови превозни средства и скрийки.

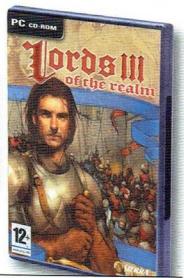
КАРТАГЕН



29.95 лв.

200 години след новата ера, Дали смелият Антибал ще успее да завърши спасявания си поход през Алпите с успех или Рим ще стане по силен от всичко? Две кампании и много единични мисии ще решат изхода на Пуническите Войни.

LORDS OF THE REALM III



69.95 лв.

Ако обичате фриари - това е вашата игра. С древни замъци, тихото превземане, малко религия, малко политика и много завоевания. За да станете Крал обаче от вас ще се изисква много повече от това да си служите добре с меча.

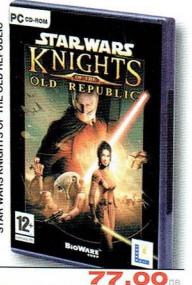
ARMED AND DANGEROUS



77.00 лв.

Робот, психот, пълк и криминален бос - най-смакнатата група се сблъсква за да извърши най-шантажното нещо - обир по време на война. С много не-подправен хумор, 21 интензивни мисии, 17 вида оръжия - май нещата изглеждат добре.

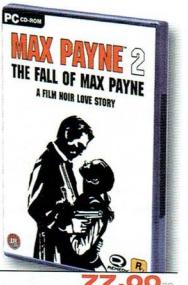
STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



77.00 лв.

Републиката е на върха на своя просперитет, но и на този подвиг настъпват все по-голяма популярност. Само вашите умения на стапен джедай ще определят изхода от нарастващи конфликт. Ще позволите ли на тъмната страна да ви погълне?

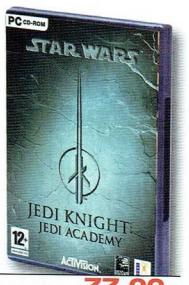
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE



77.00 лв.

Хипът от 2001 се завръща със пълна сила, този път по-брутален от преди. Дали Мако ще разбере истината за съмртта на семейството си или мафиите е по-силна от всичко? Мона Сакс ще ви помага в изпълнението на напрежение мисии.

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY



77.00 лв.

Овладядте силата в академията на Люк Скайуокър. За първи път в серията Jedi Knight ще можете да създадете герой с характеристики по ваше желание. Отново от действието ви ще се определи във вашата съдба на джедай и съдбата на света.

ВСИЧКИ ПОСОЧЕНИ ЦЕНИ СА ВКЛЮЧЕН ДДС.

ПУЛСАР

WWW.PULSAR.BG

БУЛ. ЦАР БОРИС III 21 | УЛ. ЕКЗАРХ ИОСИФ 51 | МУЛТИПЛЕКС [ПОДЛЕЗА НА НДК]

МАГАЗИН В СОФИЯ

# COLIN MCRAE RALLY 04

Автор: MrAK

**H**яма и 8 месеца след появата на Colin McRae Rally 3 се появя и четвъртата част на тази популярна ралитра.

Нама какво да се лъжем - това си е същата игра с малко козметични промени и според мен е правена единствено, защото самият Colin McRae не кара за отбора на Ford, а за Citroen. За тези, които не са чували, Colin McRae Rally е перфектна от автомобилни рали симулатори с основен акцент върху реализма. Което ги прави изключително популярни сред феновете на този вид моторен спорт и не толкова сред любите, по простата причина, че са доста трубени за игра.

В CMR4 ще се предоставята възможности да минете през осем различни съществуващи ралита, за да покажете, че сте номер 1.

Режимите на игра са 3:

*Rally* - изигравате едно рали по ваш избор, за да го пробвате или просто да го наслаждавате на графиката, която има какво да покаже. В този режим можете да ги правите Custom Rally, с други думи да си вземете примерно пръв етап от Австралия, втори от Гърция и трети от Финландия и да си слободите от тях едно рали, което ги изгравате.

*Stages* - тук става фокус за същото, но просто изигравате един етап по ваш избор. В този режим можете да изгравате до 4 чобека, регулиращи се пред клавишната или дру-



го външно устройство, което подавате 8 случая.

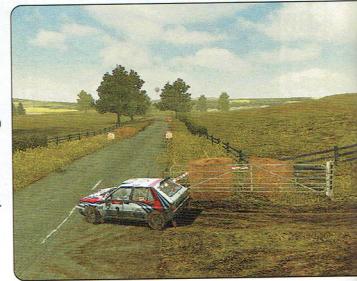
*Quick race* - случайна писта, случана от автомобила.

*Championship* - както обикновено, най-добрият рекорд в CMR серията. В шампионата започвате от нулата и се състезавате срещу противниците си през всичките 8 ралита в играта. На края на всяко получавате точки и възможност за отключаване на уникален тегълбид по колата. За разлика от CMR2, където трябаше да забършите пръв 8 дадено рали, за да преминете към следващото, тук никоя такова ограничение. Сметка на това, общите имате минимален брой точки, които трябва да сте наброяли до момента, за да продължите. С други думи, ако на пръвото 8 рали съществуваат добре, нищо не ще пречи да се отпушнете малко на четвъртото, тъй като имате аванс. Но изгъните ли си, ще имате съмнителната радост да се насладите на надписа Game Over и тактичко обяснение, че Вашият отбор не е довolen от вас.

Трасетата в CMR4 са осем на брой и закономерно интернационални - ще разходите по ГДС, Великобритания, Финландия, Швеция, Испания, Австралия, Гърция и Япония.

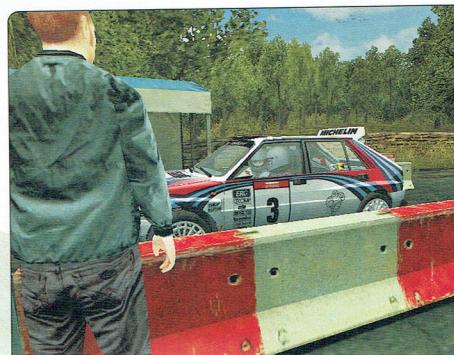
Всичко си има лични характеристики като преобладаваща настъпилка и климатични особености. Швеция, примерно, е единственото рали, в което ще карате на сняг, докато в Япония и Великобритания да се движите в нещо обикновено. Ралитата са разнообразни, приятни и същото време - предизвикателни. Като скочите от снежна Швеция в пустинна Австралия, ще разберете какво имате предвид. Играчът трябва постъпът да пренасъртида стила си на каране за съответната настъпилка и условия като цяло.

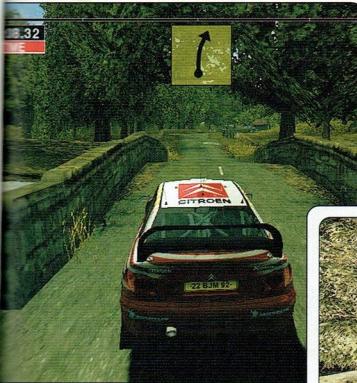
Ралитата, които можете да изиграете, са гъб - 4WD и 2WD, като разликата е в автомобилите. В класическия 4WD режим ще разполагате с избор от 5 състезателни автомобила - колата на Colin - Citroen Xsara, Subaru Impreza, Ford Focus, Mitsubishi Lancer и Peugeot 206, което обаче ще трябва да придобиете за заслуги. В 2WD шампионата ще изберете измежду MG ZR, Citroen Saxo, Ford Puma, Fiat Punto и VW Golf. Всички коли са WRC модифицирани, както би трябвало да се сечат, и не приличат много на тези, които виджаме по улици. Освен тези звездите имате възможност да пробвате и други класически автомобили, но само в режими Stages и Rally. Срещу тях са отпадналите преди няколко години, но обяснени, че са търбъде опасни, автомобили от В серията - Audi



Sport Quattro, Lancia 037, Peugeot 205 и Ford RS200, както и някои класикуси като Ford Escort, MG Sebring Special и звездата на нашите време - автомобилът с най-много победи на WRC - Lancia Delta Integrale. Както и някои други по-скоро забъди, отколкото ефективни болици. Последните спадат като граffiti Bonus Cars.

Преди да съмните на трасето, ще трябва да минете през сервиса - мястото, където CMR4 настъпва блеск. Възможностите за технологичен тормоз над автомобилите са базати и оказват осезаемо влияние върху победенето им при каране. От настройките, които изберете, до големия степен забъди да ще побегнете или ще дишате траха на останалите участници в състезанието. Можете да пиннете почти всичко - окаване, скоростни спирачки, anti-roll, скоростна кутия... Преди да започнете ралита, можете да тренирате настройките си на shake-down етапа и после да коригирате каквото не ще харесва по същия начин, по който това ставаше в CMR3. Друг основен момент в тази





серия са побреите по колите. След приключване на състезателния ден ще ѝ се отпуска определено време за поправки по автомобила. Можете да го надскочите с малко, но това ще ѝ костъм наказателни секунди при старта на следващия ден. По принцип частите, които подлежат на ремонт (в различната обикновено нищо не се поправя, а направо се сменя с нови) са същите, които могат да настроите в началото на етапа. С едно изключение - охлаждането на автомобила. Имах случай, в който не бях обрънал внимание на

моторните шайни, с които се разминават в Швеция, балоните във Великобритания, или пожарните в САЩ. Ако приятно и спомагащо за по-пълно потапяне в атмосферата. С изключение на публиката, която продължава да не е нищо повече от купчинки гадни 2D спрайти. Жалко.

това да монтирате на автомобила си. Този тест е представен по много интересен начин - например за скоростната кутия колата ѝ е на стена и вие трябва да успеете да задържите определени обороти на гадена предавка за периода от време. Или, за съобщение с керамични

**КАТО GAMEPLAY CMR4 СЕ ДОБЛИЖАВА ПОВЕЧЕ ДО ДВОЙКАТА, ОТКОЛКОТО ДО ТРЕТИЯ СИ СЪБРАТ, КОЕТО Е ПОХВАЛНО, ТЪЙ КАТО ПОСЛЕДНИЯТ БЕШЕ ДОСТА ХАРДКОР И МНОГО ХОРА НЕ ГО ХАРЕСАХА ТОЧНО ПО ТАЗИ ПРИЧИНА. ТУК КОЛИТЕ СЕ УПРАВЛЯВАТ ПО-ЛЕСНО И СЕ ИГРАЕ ДОБРЕ, ДОРИ БЕЗ ВОЛАН.**

охлаждането и на следващият етап колата ми прегръща постоянно, дъвигателят гасне и трябва да чакам да изстине малко, за да го запали отново. Докато накрая блокира напълно.

И като заговорим за чупене - трябва да видите как се разпадат тези високоскоростни зверове. Можете да ги покарате дотам, че да останат само по шаси. Капачи, калници, брами, колела - всичко подлежи на откъсване при по-серизиозен удар. При всеки сблъсък, дори е съвсем лек, ламарините видимо се огъват. Като цяло графиката е много добра. Автомобилите са детайлно пресъздадени и се доближават максимално до реалните с пропоти. Играта демонстрира впечатляваща атмосферичност и по отношение изобразяването на различните настъпки. За окончанта среда важи същото. Заделят се някои наименования, като

### Новостите

Те в общи линии са гъв. Вече имаме мрежова игра - през общодостъпни сървъри в интернет, през LAN или с фиксиран сървър. Имащо нужда. Другото интересно нововъведение са местоположения на части. Имате възможност да местите различни уникатни части, които след

дискобе за спирачките, ще трябва да се засилите от известно разстояние и да спрете в зона малко по-голяма от Вашата кола, но не избин ня. Тези тестове са много привлекателни и забавни. Едно голямо браво за Codemasters тук.

Както gameplay CMR4 се доближава повече до двойката, отколкото до третия си събрат, което е похвално, тъй като последният беше твърде хардкор и много хора не го харесаха точно по тази причина. Тук колите се управляват по-лесно и се играе добре, дори без волан. Има моменти на напрежение, когато изоставате само с няколко стопни от тирмата и също бръзнати цялата си концентрация в усилве да ги набавате. Чувството е неописуемо. Или тък, ако Богите, мислите, които ще дължат подъзрението ѝ, ще са: „Само да не се избръши сега, само да мина този завой, абе няма ли най-после да дойде финал!“, после на пътя ѝ изскача една убийствена скока, за която навигаторът ѝ е споменал, но вие сте пропуснали да го чувате... Пробвай!

Като си говорим за навигатори и новости - както интересуващите се сигурно щантят, Colin McRae се разделя с познатия му от миналото член Nicky Grist и сега кара с Derek Ringer, който е шотландец и, погърбайте ми, трябва много гледане на „Смело сърце“, докато започнете да различавате нещовото „turn“ от „two“. Но се съвърка. Ако тък се окаже, че не можете, имате възможност да си изберете друг от настројките. Иначе останалото - зъбът на дъвигателя, пъскът на спирачките, чакъльът, биещ по ламарините, трябващ при удар - всичко е както пребри. Брилянтно.

Съдейки по качествата на CMR4, аз лично оставям с впечатление, че CMR3 просто беше завой в грешната посока - нещо като бетон бурсия, проба, опит, който се оказа неуспешен. Настоящото заглавие е по-адекватно, по-стабило и с поглед към масовата публика. В крайна сметка - по-игруемо. Препоръчвам го на всички.



# Unreal Tournament 2004

**В НАЧАЛОТО БЕ QUAKE. И QUAKE БЕШЕ ДОБЪР...  
НО УДАРИ ЧАСТЪТ, КОТОГА ЕРИС РЕШИХА ДА ВНЕСЕТ РАЗНООБРАЗИЕ В ИНАЧЕ КАФЕНИКАВИЯ СВЯТ НА МУЛТИПЛЕЙЪРА...**

**A** Ва касови удара и шест години крътвотски труг по-късно, пред нас най-после е куминациите на бисички тема усилия – ИГРАТА!

Идваща да докаже, че – промично на широко проектираното от набедения за гуру Кармак мнение (заяви преди време на Всеобучение, че в шутинг-мултиплейъра няма какво повече да се измисли) – „Арена“-та е новата тежка категория качествен геймплей и че Epic и Digital Extremes имат какво да кажат по въпроса. Unreal Tournament 2K4 е факт! Виртуалният свят вече няма да е същият!

Не, това изказване не е резултат от факта, че с колегата сме фенове на Unreal многоократно повече, отколкото на Quake (впреки широко разпространеното мнение, в наша-

та реакция не бисички са куейк-еий-коуб). Не е плод на никаква инерция, породена от потопа суперлативи, изляз се в специализираната преса, увлъкът ни са симпатии славословия, та да не останем по-назад от другите. Просто UT 2004 гоѓе, видя и побегу. Точка!

## ЕКШЪН!

Така ё, какъвто никога досега не сте видяли – това е новият UT. Амазонка от насилия и мактика, пристрастяваша, увличаща във съревнованието до степен когато Виртуалниот ѝ алтер ego падне поради от промънищокът rocket launcher, да почувствате болката в мозъка си – почти физически (а може и да е от кръсъщите на бихищата се тъво приятието от съседините компютъри). Жаждата за мъст в абсолютно реална. Нуждата да откриеш, да зърнеш и да разкъсаш жертва – физическа. Като глад. Като страст. Като омраза. Молчи, крещи с мисли си за фраз, за един фраз, с който да докажеш на себе си, че си достоен да бъдеш в Турнира. И от много по-бъче, с които да докажеш на бисички останали същия този факт. UT2K4 е

война. Истинска война. Тръбва да я прекийдете, за да я разберете. Иначе няма начин. Иначе винаги ще си мислите: „Какво тъкът токът се пени той, колко празни прикази съм изслушава в живота си...“ Не е таќа, ще срещаште ако си го помислите. Пробвайте, за да се убедите!

Но стига емоции, да погледнем безстрасните на нещата, облягахи се на факти.

Да започнем с това, че играма проръжава традициите на фърбия UT, съчетавайки с изискванията на съвременния пазар и потребите. Всичко хубаво – кое то го имаше в прешишите части, го има и тук, наред с много нововъведения, които, макар и понякога познати от други залавия, са рафинирани до крайен предел, придобиващи непозната довсега значимост за бълочината на геймплея. И, за да не сме голословни, следват обясненията:

## Турнирът

Турнирът е наливъзъл в 25-тата си година със сезона, раздаващ се в UT 2004. Много отбори са минали оттам, малко са победителите. Организатор е корпорация „Ланџър“.

ONSLAUGHT  
BOMBS  
CAB  
GUN  
HAIL  
NASCAR  
SING  
TURRET

Целта – да се задоволи непреходната жажда за кръвави зрелища. В началото участниците в гладиаторските бояни на бъдещето са предимно от утвърдата на обществото. Безгрешни, престъпници и хора от никаките професии, ламити за слава и бързо богатство. Скоро обаче Турнирът придобива статут на престижни игри и започват да се появяват все повече професионалисти – бойници от различни раси, наемници и бори боеватели, искати да докажат, че не са „мачини синчета“. В края на сметка победата в Турнира се превръща в престижен трофей. С всяка изминалата година мега-корпорациите инвестират все повече пари в ръката, изграждана на нови арени, в наградните фондове се инвестираат космически суми. Турнирът се превръща в институция. И все ще станете част от нея с първата минута, в която се потопите в този нереален свят.

## Single Player

За разлика от предходни години, разработчиците са постаратели да направят сингъла интересен и занимаващ. Този път той е нещо повече от последователна разходка от картичите и евентуална среща с шампион на накрай (на godlike наистина е евентуална). Освен опознаването на картичите и запознаването с режимите в Турнира има и интрига. Има и нови претенденти за трона, както и никои вече познати – официалният отбор на Laniendi начело си Хан и екипът отбор по скарпската империя. В началото трябва да преминете през няколко изпитания (хълмификации), за да се докажете като до-





стоен участник. Death Mach-ове срещу други ентузиасти, ламящи за слава. Интересното е, че започвате с определена финансова сума в края. Всяко участие в квалификация ще костюва част от тази сума. С тези кредити си плащате таксите за участие на всяка следваща карта. Ако загубите и кредитите за таксата не си спасят – прегравдате. Следващата стъпка е склоняване на отбор. Изброят пада върху никој от свободоните в момента ботове, всеки от които е с определени показатели за точност, агресивност, по-движност и тактика, както и пред-попочитано оръжие и струпа определена сума пари. След като си изберете своя борщищ, ще трябва да ги победите в един последен deathmatch, за да покажете, че сте го-стом за тяхен враг. Следват нови квалификации, този път отборни – Team Deathmatch-ове. От тук насетне преди всяко участие ще избирате куо точно от своя борщищ ще ѝ ще приграждат по пътя на болката и каква функция ще изпълняват в отбора. Победенческите модели, ко-



ито можете да им зададете, са 5: нападение, защита, съпротивление, обикнали и автоматично. Казано иначе, ако заповядате на никого „атакувай“, той ще нападне противникобояти база. Или тък ще защищава вашата. Или ще пригражда, за да ѝ ще съпротива. Или ще обикнала в определен периметър, махайки глабите на врага. Когато среши, или тък – загубваш съюзия. A Auto assign означава, че ботът ще бъде там, където сметне, че е нужно в момента.

И няма да събърка, защото ботътете в тази игра не бъркат. Ще кажем само, че AI-то е просто най-добро, правено до момента в мултисълърно заглавие, и побежи на него няма да се спираше.

Когато влезеш в истинския Турнир, ще трябва да преминеш с убедителността на 10 точен Валк през следните типове битки:

*Double Domination, Assault, Capture The Flag, и Bombing Run.* Освен необходимостта да преминеш през избраният от оранжевите карти, съществуват и още две възможности. Да предизвикаш отбор с цел да попрепечиш кредити или да отмъкнеш даден играч от предизвикания отбор, като в случая той се яви за лоза. Тези среши могат да се провеждат както по нормални, така и по Instagib правила. Същите предизвикателства могат да ѝ отправят

и другите отбори. Макар че по изпълнението има какво още да се желае, играта в великолепна и на високите нива на трудност ще бъде поставени пред нещо решени.

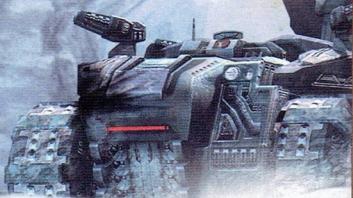
Между другото срещу определена сума ще можете да сменяте на алтернативна аrena в даден края, ако официалната нещо ще бъде и нещата с отбора щи там не са съобразимо добре. Ако успеете да глаголите и четирите реки, ще се съблъскате с Malcolm, от който трябва да избършите шампионската титла и всичките пари и жени, въвлячищи комплекти.

Преди да стигнем дотам, да поговорим малко за вариантиите на бой на 8 Турнира.

### Onslaught

Това именно е принципно новият за UT режим. Два отбора, две бази, много пребози съреста, много бомби, много тактика и няколко пъти по победата. В същно почерпили се с идеи от Tribes и Battlefield поредицата Onslaught щата е една – унищожаването на Бразилската база. Това вече сме го чуваха, ще кажете вие. Де да бяхте го видях реализирано по този начин, ще ѝ отговорим ние. Улобата е, че на всяка карта са разпръснати серии от контролни точки и за поразите ядро-

**GORE. SPEED. OWNAGE.**



9.6

- 9
- 10
- 10
- 9
- 10
- 10



то, намиращо се в центъра на бравежеската база, е необходимо да си изгради отбор да контролира и удря мярки, изграждащи директна връзка между нея и базата. Само тогава може да започне финалната оферанза, носеща победа. Противно на очакванията, култивирани от други по-добри игри (основно *Battlefield*), то ва по никакъв начин не щоди разсейване на екипъци и също и мъчително обиколяне и залагане в храстите. Начинът да биде избезнато бъничко това е бримленен. За да зарадеете (респектиабилно атакувате

бече застана от врага) точка, е нужно да контролирате предишната. Така във всеки момент ще спорадите не побече от три точки, а и уобната за ориентация мини-карта показва къде се случват събитията. Правите се на хитреши и искате тихичко да се промъкнете в тила на врага и да му сринете базата? Не става, ще там нищо не можете да разрушите, докато не минете по употребяваната и залята с кръв трътека. Бързо да телепортирате между контролираните от вас точки позволява светъвскиично да достигнете до горещите зони.

Стигаме и до преъзонтните средства - шест на брой, всяко с едно до пет места. Управлението е плашещо удобно, а смяната на позицията

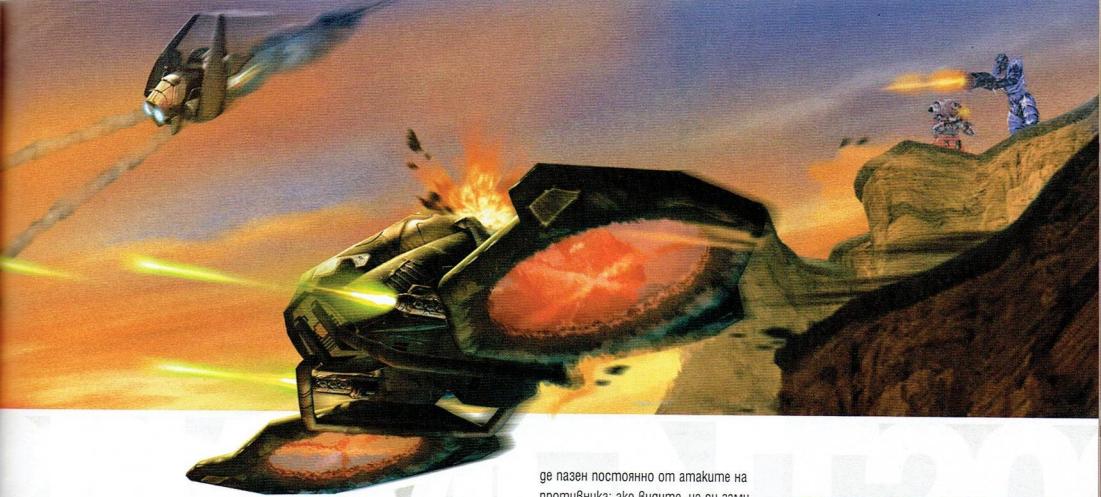
и перспективата става с натискане на един клавиши. Всяко от преъзонтните средства използвана от време на тактическа роля, има силни и слаби страни и е особено уязвимо (или не) към други своя събрата, но всяко едно е полезно и нужно. Можеме да използваме възилата, за да газиме врага, но пешащите в никакъв случай не са безпомощни. Оръжията, въведените специално за новите режими, позволяват на кашините гости успешно да превърнат наземните и летящи консерви кутии в сърца. Това като че ли не важи само за залемият брат на танка - лебештана, но него го разлеждаме повече като мобиена база, отколкото като преъзонтно средство. Не са ракост от слушащите обаче, в които след уничожаването му даденото преъзонтно средство отскача от връзнатата вънна и помита доволна, но неблагородната бразг, стояща търъвре близо. Добаите и възможността да си поискате уничожителни въздушни удари (новото супер оръжие в играта) и пред вас е бойно поле, на което съмртта бедне на всяка кракче. Резултатът е динамичен отбранен мултиплейър, какъвто трудно можете да си представите. Нуждата да бъдете

на някоя точка в точно определен момент, защото точно тогава сме нужни, ще принуждава да използвате преъзонтните средства постоянно, гори и отчаяни да не се чувствате съвсем комфортно в тях. Идеята с отбранителните кули на базата и на контролните точки е великолепна. По този начин двама играчи имат реалния шанс да удрят за разните места на въздушните противници консерви кутии в сърца. Същият факт, че битката се води на няколко нива - нормалното избиране на противниците, с което сме съврани; сухопътните и въздушните преъзонти среќствата; отбранителните станици, предлагащи една доста по-комплексен и изискващ тактическа мисъл от играчите геймплея. Нещо, кое то на нас ни допада. Да му мисли *Tribes*.

### Assault

Ерик Евреха познатия ни от първия Tournament режим, който тогава не доби особена популярност. Отново ща отбара - атакуващи и защищаващи, и серии задачи, които трябва бъдат изпълнени за определено време. След края на рунда, отборите си разменят местата, като





новите нападатели трябва да подобрат времето на другия отбор, ако той е успял да изпълни всички задачи. Нещата са усложнени от наличното на стационарни отбранителни кули (някои автомобилни, като изискват управление от играчите), както и от възможността в режима да се намесват предвоенни сърестови от *Onslaught*. Режимът е щадящ начинаващите играчи, като стрелка на екрана винаги сочи към следващата задача, ако това все пак не е достатъчно, можем да „попитам“ за тълъ, при което се появява червена/сина светлинка и краткото ѝ насочва. Същата е начинана и в другите отборни режими, та-ка че в юпитър и рехкс да сте, няма да се почувствате изгубени. Ако и двата отбора са наясно какъв трябва да се прави на съответната карта, режимът се превръща в извънредно тежка и оспорвана битка, балансираща на роба на остроумието между динамиката и чистата истерия. Картиите са едва шест, но са добри. Особено внимание заслужава *Mothership Assault*, която започва с дует с космически прехвъдачи, като атакуваша се стремяща да проникнат в кораба и да пренесат битката вътре. Не е тази карта ще грабне при качество космически симулатор, но опита си струва да се отбележи, а наред с отбранителните съоръжения и другите предвоенни средства разкрива предъвърхът на гайдайнериите огромни възможности. Самата постановка на мисията в *Assault* е съществено по-известна, от отговорност. Още в началото, докато ѝ разясняват последователността на задачите (те са представени като реалистични събития, включени в това в някаква степен във карта са чустватвани),

те още по-съпричастни), разбирате, че всеки пропуск, всяко забавяне може да ви костми играта. Какво е чуждството, ще попитате. Ше ви кажем – колкото по-дълго удряжате дадена позиция, толкова побече се покачва адреналинът и ви кара да искаште да я държите поне още малко, и после още малко, и после още... А тайнично в себе си си повтаряте: „Дано да успя да спра още тук, да не минаш по-нататък.“

### Bombing Run и Capture the Flag

Тук промени не се наблюдават. Двета режими са доста подобни, поради които имат карти, които са евентуално и за двата, но флагът е заменен с брата. За *CTF* няма какъв толкова да говорим, този режим е преди всичко познат. Сега е малко по-борз. Струва да се отбележи забишената скорост на преразредяне на транслокатори и променената му траектория. *Bombing Run* тък състава редиците, изискващи небюоромия отборна координация и сработеност екип. Все нещо, които по родните сърби са рядко срещано явление. Въпреки това са използвани да се спрем за малко на него и да обясним, че това е свързано с един вид изключително брутален ръбъг мяч. Играта започва с една топка в средата на картата, като отборът, който пробва я вземе, атакува и се опитва или да я блокира противниковата врата, или директно да мине с нея през възпроизведеното съоръжение. Докато играч носи топката, не може да стреля по другите, но кръбата му ще бъде регенерира. Ключовата сума тук в *teamplay*. Няма начин да миннете през този режим, ако нямаете отборен дух. Този, който носи топката, трябва да бъ-

де пази постоянно от атаките на противника; ако видите, че си заминавате, а топката е във вас, набраздимо е да я подадете на най-близкият ви събиторник. Има гори бутон, с който искаме пас и ако сте на адекватни разстояния, обикновено го получавате. Този режим може да се пребърне в едно невероятно преживявяне.

### Deathmatch и Всичко останало

При така любимата на всички „смъртна среща“ най-лесно могат да бъдат забелязани промените, които се отразяват и на всички останали режими. А те, както госта хора вече отбележаха, наистина са добър спортивен. Скоростта относно е леко защищена спрямо предходната част, като съмненията на това е пренемахнат boost dodge-a, а пребъръчването на оръжието е леко забавено. Промени има и по скоростнодистанцията на някои оръжия. Всичко това – с цел по-добър баланс. Правдата, като сащи бронирате тък с характерните за *UT 99* – вече не можете да постигнете 150 броя с три маши от по 50. Независимо дали ѝ харесва, ще се наложи да се разходите и за големия. Опциите за отборни склонове и изследванията им също са напълно заболеливани. Смее ли сърдит, че това е най-добре балансираният *Deathmatch* – не само в поредициата, а и като цел. Всичко това е довело и до още по-зрелища, бърза, кръвава и надъхана отборна касапница. Споменаваме възможността на тази графа, защото както Team DM, така и Last Man Standing са герийски. Задържането на LMS е като всичко останало – в 2004 – със засилка. Единствено *Mutant* и *Invasion* леко изглеждат и също присъстват, единствено за да допълнят обицай брои на режимиите до очакваниято число 10. Так

## Въпроси и Отговори

### Han

Нап е човекът сътворил първият (и вероятно единственият) български мод за *UT2004*. Пънчата версия на модификацията, която трансформира *UT2004* на чист български език може да намерите ексклузивно на десктопа ни.

Кога ти хрумна идеята да преведеш цели интерфейси на *UT* на български?

Преди около три години видях побден превод за първия Tournament на шатлански, а след това видях и на руски. Когато излезе 2003 се захващах и въз, че стана. Сега правя същото за 2004.

Трудно начинание ли е и приближително колко време ти отне?

Трудно е да се намерят подходящи думи на български, които да превадят точно значението и осъщест това да се съместят в превъзведеното място, а и липсата на кирилизирана шрифтова не помага особено. Иначе като илю не е особен проблем. За около две седмици се спрахих, като разбира се не съм работил по цял ден :)

Имаш ли идеи за бъдещи модификации и смяташ ли, че у нас има хора, способни да направят сериозни модове (не само за Unreal)?

Не, не вярвам да има такива. Поне не на този етап. Но има няколко души, които правят карти с променици успех.

Един малко по абстрактен въпрос за финал. Ако трябва да определиш никъмто на про-гейминга в България (основно на Unreal 8 случая) с една дума, каква ще била тя?

БТК!



## про-геймърите

**Sektor** Нещо средно между UT2K3 и UT99, което би приблизило се хареса на всички фенове на по-редицата. За жалост нами много добри нива, подходящи за 1v1, но за сметка на това другите режими разполагат с доста и забележителни карти. Onslaught е много интересна игра, а Assault определено е достоен наследник на този от UT99. Като што една много добра игра!

**Evil\_AVI** Впечатлението ми допуска са изненада по-ложителният Изтегла се доближава по динамика до старото (масивното) UT99, но с по-добра графика. Оръжията са по-балансирана, а и с имущество на побежи и разнообразни стимулни на чара се наричат да ги засягат побече хора!

**Needed** Играта прави нек реферанс към родождения на поредицата, което е един допълнителен плюс за нея! Балансът на оръжието определено е променен, като към по-добро, а новите стилове логично следват тенденцията за популяризация на отборните екипи, разбира се без да се забуди UT-ампиратерата. В UT2K3 има доста нюанси и промени, никой от които много спорни... Това са нај-вече премахнато на т.н. Boost Dodge и забавяния Weapon Switching, за които обаче има префърден мутатор, така че да няма обидени.

**Нат** UT2004 е това, в кое то 2003 не може да се пребирайе – достоен наследник. Вероятно защото 2003 излезе тъйдъре рано на пазарни съображения. Onslaught, както и забравяните се режими правят спрахътко впечатление. На менне съм, че промените в баланса са оправдани и правилни. Симпатична поддръжка за компонентите също е плюс.

## Gravity Co.

Играта е звърска, точно това, което очакваме от едни shooter. Кодато излезна UT2003, пак много се изключихме, ама нещо по подобното ни казахме "Абе не е това..." и покърчи се от спрекълките на спаров, но сега нямаше прашка. Още като излезе демото се спускахме да играем на Onslaught, а сега сме изменили от огромното разнообразие карти и видове игри, както и спрахътко добрият баланс. Събдиум, това е играчата!

## според PC Mania

- \* Режимите, в които можете да опренирате и да играете в мрека са 7
- \* Unreal Tournament 2004 има прилики с Волебода и миница на маса
- \* Assault е познат и любим, ама за първи път се виждал в Unreal Tournament
- \* В играта има мобили бойни станции, които могат да служат като платформи за кашане или излитане
- \* Grenade Launcher-ът Въсъщност е ракетомен
- \* Goliath Tank-а имал гъв ДВЕ фронтални ампутиращи оръдия
- \* Снайперът в Unreal Tournament 2004 имал малък откат

трябва да се споменат и множеството мутатори, в това число In-StatGuns, които възможност да измени усещането от играта по начин, нефихкан 8 никое друго заглавие. Освен мутаторите, позволяващи да върнете пращащата и филмната на Front Line Assembly и Nine Inch Nails. Epic на раздат и с Върден 8 играчата има възможност да изберат мутатор, които за 2003 и UT 99, напълни са и до-гости други, които за 2003 биха налични като фенски добабки. Поредното показващо съществство, че пътят до автотоматични серийни са се слушали е кевиантата на играчите. Следващата проява на здрав разум обаче заслушава настъпватът време.

### Тази стая, тооози звук!

Въпреки че още в UT2003 Epic най-после очищува възможността на звук да една злонамерена deathmatch, в предишната игра имаше сериозни пропуски. Тук всички звуци при поражения, използвани на асансьори и платформи, взимани на power-ups, скокове и т.н. са доста пиннати и оптимизирани и вече наистина по тях можете да се ориентирате за местоположението на врага и случващото се по нивото доста добре. От изключителна важност за новите отборни режими е гласовата комуникация, реализирана по перфектен начин, като гори можете да давате гласови команди на ботовете. Забелязах се и по-скоро забавяне опия за text-to-speech, която като всички подобни функции звучи доста странно гори на японски, а в редището сървъри в напълно неприложима поради фонетичните писания на играчите.

Музиката е нещото, с което UT Винаги се е отличавал остро. В UT 2004 тя напълно се припокрива със заглавието на играта. Невероятна. Машабна. Понякога сюрпризна, друг път агресивна, но на-вече – Винаги ПОДХОДЯЩА! На места е като извадена от филм. В други моменти

ти траковете са динамични, много добри смесици от електронна и китарна музика, плод на гъвъдно слушане на Front Line Assembly и Nine Inch Nails. Epic на раздат и с Върден 8 играчата са може да оценят никое от над 60-те парчета, сподължено можете да си посочите директории с музика (mp3), да добавяйте и мащите парчета, да ги правите пълнисти... Цялостното звуково оформление на играта просто ни оставя безмълвни.

### Графика и техническа скъка

Унреал ендженъринг беше нещо забележително още с появата си. Оптимизацията мини доста време и той се разви. В UT 2004 са наблюдада една изключителна оптимизация, позволяваща играчата да излеква на всички детайли забележително, а на никиси доста сносно, като същото време върви на невероятно широк диапазон от машини. Сред най-сладките конфигурации, на които трябва да се разтвори, имаше машини, които по дневни-



ти стандарти могат да бъдат класифицирани като постпъти, то в на-добрия случай като микробълъни фури.

Ингейз менютата също са минимални през пластичен хирург и са не само красави, но извънредно удобни и информативни, без да заемат цялата екранна площ. Опциите за конфигуриране на различни мерници за отдельните оръжия и на целия HUD също са на желаното ниво, ако новите модели на никои от оръжията не ще ногат, можете спокойно да използвате старите. Цялостният интерфейс на менютата носи черти и от въвежданите от по-ранните игри от поредицата и е извънредно функционарен, но като визуално оформление търпи доста критика. При скринбоят всички кофи си в постарому, някои от новите (напр. Хелионите) изглеждат търпебре кичозно дори за футуристични гла-



дигиторски борби.

Над-после получаваме и ингейм систем за гласуване за рекими, карти и бан на играчи, както и лейбър за записани деми от срещи. Въпреки някои принципно дребни пропуски и неголемеждана при тях, често техническият свят е опасно ходи по ръба на съвършенството.

### Карти, оръжия и геймплей

Над стот (100!) карти за всички режими, дело на екип от малцински лебър дизайнери (работещ под зората на човека, станал синоним за брилянтен лебър дизайн – *the one and only – Slify B\**), са намерили място в UT 2004. \* Като всъщност са и тук с има черни обич, но бројт им е преизбрекимо малък. Впечатление правят римейките на някои от най-паметните карти от UT99. Почти всички карти за DM и съвързани с него режими предлагат характерната за UT 2-стапа игра – разчупени, оригинални и етажирани открити и закрити пространства, които екипи се водят на много нива. И всъщност това в брилянти и визуално завладяващи локации. Въпреки малкия брой арени за *Onslaught* (9) и *Assault* (едва 6), всички те са прекрасно замислени, съмнават с мащабите и сложността си и като цяло по-скоро показват възможностите, които тези режими разкриват пред желещите да се пробват в лебър дизайна с извъншния на своята естетика.



Въпреки леките промени в скoro-стремеността на някои от познатите ни от UT 2003 оръжия и вече споменатото забавяване на скоростта на играча, всичко това по-прекрасен начин се комбинира както с новите, така и със старите карти. Резултатът е една прекрасна амалгама от скорост, ловкост, отмично пасващи карти и впечатляващи оръжия, като всъщност от тях напира приложение. Останалите настрана промени по баланс и някои от моделите, старите оръжия от 2003 са тук във вълн състав. Новите за UT оръжия са четири, като първото от тях е забърналите с сайдейпер. Останалите при са предназначени за Onslaught. Това са самонасочващите се ракети, предназначавани за луксигурране на предпознати средства (Avril), устройството за залагане на атом-

матични пакообразни мини (Mine Layer), гранатомет, изстрелящи „лекави“ гранати (grenade launcher). Реалната използваемост на последното е малко под въпрос, но както се изрази Needledie: „То е направено с единичната цел да си налепиш мини по държавата като слизаш да пикаеш и ако някой апачи в тебъре настъпи го раз-прашаваш“. Въпреки опасенията ни, всички стандартни оръжия идеално пасват с Onslaught и със стоящия съвсем на място, въпреки че не са спешано налагаджни, за да бъдат използвани там, просто стават и всъщко са има предназначение.

Израчите, предполагащи по-хардкор deathmatch геймплей, ще трябва да се задоволят със стандартните, турнирни карти. Пред всички останали и изборът да се забавляват същински с режимите, които им харесват по избор от тях начин – предвид ОГРОМНИЯт брой ЗЛОДЕЙСКИ качествени фенски карти. Тук е мястото да отбележим, че всички фенски карти от UT2003 са наистина съвместими с новата игра. На професионалните плевъръ ще им се наложи да играят предимно на официалните карти, защото само те се играят

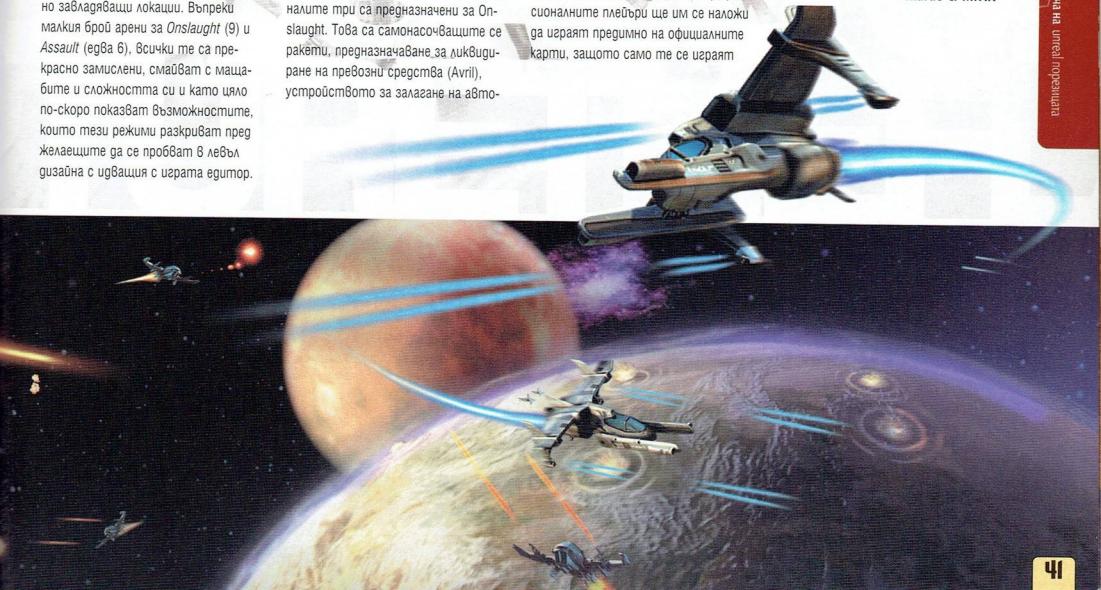
по турнири и всичко друго е загуба на време и концентрация.

### Церемония по награждаването

Геймъри много, вкусове – всъкак. УТ 2004 предлагат по нещо за всеки. Независимо дали търсите приток на адреналин и чист, надъхан Deathmatch, сложни отборни начинания или просто искате да разпуснете и да пощакате, УТ е игра, която задължително трябва да опитате, гори никога да не сте се докосвали до поредицата. Масабна, епична предизвикателна, разнообразна. Има, като иска много (5.5GB инсталация!), но заслужава всеки мегабайт от дисковото пространство. След като успя да се хареса гори на hardline кубърки, трудно може да се доближи нещо по-добра. Ако има нужда от някакво обяснение – това е игра, предлагаща най-много и най-качествено геймплей и има всичко необходимо да се превърне в най-изпълненото заглавие на годината. Да ли това е достатъчно, за да разбие каската по прегръдене, предизвикаваща закосенечките мозъци на огромна част от геймърите? Само времето ще покаже.

Засега обаче, новият цар на мултиплъйера е ясен. Поне за този сезон

- Ikarus & MrAK



# DEAD MANS' HAND

Автор: Snake

**П**реди петнадесетина минути полобинката ме изпрати до близкия супер, за да взема Мистър Пропър и крейнбъриши, с което спаси животите на поне стотина особено зло и въоръжени до зъби и нокти каубои. И ми даде възможността пътвом да обмисля какво точно да ти разкажа за тази игра.

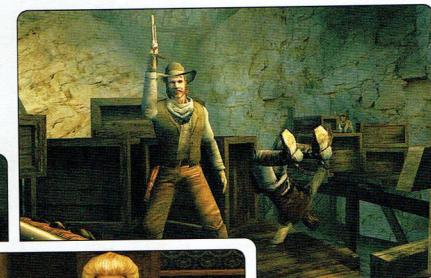
От една конкретна гледна точка Dead Man's Hand е ужасна – килишран шутищут от най-лошия възможен вид – с безумни истории, проредствана графика и болезнено линеен геймплей. Това е една от онези игри, които те остават с впечатление, че е правена за отпиване на номера – без в нея да е блокен кой знае какъв блокджет и без да се различи на някакви особени проработки. Задлъжава, абонирано още в началото на производствения цикъл с изсъденията и възможността за така лобийни на публиката саркастичен словесен размах от страна на едни критици.

От друга обаче Dead Man's Hand е изненадващо приятната малка и непретенциозна игричка, напомняща за зората на гейминън жанра (че и на ентъртеймънън индустрията по принцип, с архаячния си спагети-вестън вид), която удробосъществи беше някак по-първично и истинско, когато жените бяха истински жени, мъжете – истински мъже и т.н.

Погодно е настапил ден от никога неизживените, но запечатани нейде ъфбоко в генотипа ти спомени за малко момче, присендано по турски пред чернобелия семеен те-

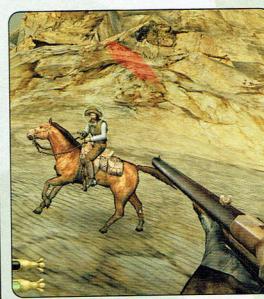
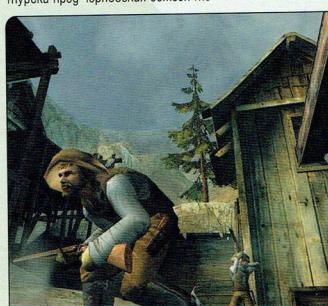


лебизор и гледашо с широко отворените очи поредния „коубоиски“ филм. Култюб (при Все, че съмътната идея за нещо толкова великолепно в забавността си, че те оставя без дых. Все още не е намерила точно това си лексикално изражение), простишъчи (много добрият глебен пич избива промишлен количества от много лоши изверги) и очарователно лековат, пълзваш се по външните извиби на мозъка, докосваш няколко центровта на удоволствието и след това потъваш в забравата на последния приятно прекаран слебед. Точно така в играта е и Dead Man's Hand. Нама да го изляза, ако завърши, че още при вид на згроздата серия от статични карти, минаващи за интровер, преливашо в още по-згроздна имитация стар чернобоя филм анимация и след това захвърлящо те в някакъв – правилно – згрозен интериор с шестака барабания 8 рока, симитаха да плъзя много лютото. Положението не се побори особено от разкритието, че наместо реки от кръв, черва и мозък, от местата,



се се мре съсвем редовно). Ира, която – ще го осъзнаваш в момента, когато най-сетне прозрещ горестоменатия реверанс и факта, че елементарната наущност е твърсен ефект – в крайна сметка е реализирана крайно професионално. Факт, който е крайно бле-чипливаш, особен козато човек си направи съслостъката със скокобоярствия, но бързиво неродупил експлайни в Splinter Cell.

Историята е точно толкова лъжка и аутофата, колкото се очаква от подобно залегане. Ту си Техон – някакъв мексиканец (или пураторика нещо; той героят обясняващ по някакъв време, ако го помни подробности наследства тия яростни престрелки) с точен мерник, безпрецедентно грозна мутра и добро сърце. Става член на някакъв особено кръвожадна банда, която обаче остро го разочарова с афинитетата си към изтръбване на жени и деца и той я напушка. Бандата не се гава лесно на напускането от подобен род и шефът ѝ Визима, та гърьба Техон. Нашият пич отказва да умре, попада за крамко в някакъв мексикански затвор, благодарение на бунт и оттук тръгват във склонките на хълмите на Dead Man's Hand. Първата прославява методичното изтръбване на бившата банда на Техон. Втората – споменаващо съвместството му със бунтовните пендекс от гикатлорски гнет. Сложеното раз��ие бива разтворено във някакви спорнични мисуди, в които в общия линии се изявлява като ловец на лави и които често са особено зляжат. Фън. Спешилно оазис, в която пръбва да очистиши полуделя глахинок-





манваш на забутан в плинините форм и преливащите му войници я приемам като свеж реберране към премествия комедиен хорър с Гай Питърс и Робърт Кардайл, който май беше разпространяван на родна земя под заглавие *Канибалите*.

Както споменах, възможност за съвр. няма и ще трябва да изиграеш всяко едно от нивата на една док. Което не е бол знае какво предизвикателство за извърхливостта ти, защото нивата са усложнено кратички. Основната геймплейна иновация се явява възможността в началото на всяко ниво да разиграеш на покер бъдещите си мунции. Сложността на разделяните също отговаря на избраното ниво на трудност (обичайните easy, medium и hard), като при ниската ще ти влизат такива карти, че особено много

ще ти се иска да ги покажеш на знайнатата мома от любимия ти видео стрип покер, срещу която рядко можеш да извадиш нещо по-добре от тройка осмици и вероятно с член. Арсеналът не е търгувре оригинален, но е атмосферичен и така запислен, че да може всеки играч да подбере пасващите на стила му на игра 3 от общо 9-те налични оръжия.

Лъбът дизайнер е изненадващо добър. Иконографията мотивирана липса на избор относно мята на придобиване, локации, от които ще се момаеш, са небороятно разчленени. Лишена от обичайната за жанра клаустрофобичност, *Dead Man's Hand* е живъл и отворен игра, доставяща удоволствието гори със самото преминаване през нивата (включващи пълния набор от уестърн-клише). Картите са разделени в общи линии на гъба видя – класическите шутърски, в които ходиш и извиваш Висичка, попаднало в полезрение то и тикива, в които използваш някакво превозно средство – 8 общия случай кон – което се гъвиши по предварително зададен маршрут, а ти трябва... ами да избиваш Висичко

наоколо. Като казват „Висичко“, имам

предвид точно това. Всичко, което дишаш, се счита за обществено опасна газ – няма милост за шивашни, автомобили и гъби животни – Висичко пада под ножа и ти носи точки. Като се замислиш – същото възки и за неживата част от заобикалящата те „дейбътвиленс“. *Dead Man's Hand* е за гладие, което те насярчава да безщастваш и те възнаграждава богато за агресията. Всеки следващ точен изстрел ти носи по-често точки, независимо дали куршумът е попаднал 8 лъчи, витрина, бутмичка, дина или някой небинен фенер. Когато очнестрелната ти фиста достигне апогея си – с дружи думи поредицата ти от точни изстрели напълни до край една една в долния ляв ъгъл на екрана, можеш да използваш специалка на ръките си. Предполагам няма нужда да ти обяснявам, че това води със себе си страхотна динамика на екшъна. Аз лично на победен раздъздан слювен пикник не бях наливал от времето на *Will Rock*, което си е доста показателно.

Естествено *Dead Man's Hand* е ужасно далеч от съвършенството. Основните обвинения се изразяват

в краткост, остатъчна графика (изключително няколкото реални водни по-върхности, които излежват като извадени от забележително по-красива игра), безлични оръжия, слабо-ват (но в никакъв случай лош) изкуствен интелект. И най-вече невероятно скучни босове. Избирането на хората от банката ти, заместо да носи най-високия адреналинов прилив се явява най-господството нещо в цялата игра.

Но това – смятам – са все прегледими неща. Най-малкото защото ще си забравиш за Роката на мъртвите точно половина час, след като си я префръмти. Тя – подобно на глуповатите каубойски филми от зората на киното – не е нищо по-доброе от възможност да се отпуснеш и позабавляваш за никой и друг час. Аз и не исках друго от нея.



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

# NEXT LEVEL

INTERNET & GAME CLUB

ВИСОКОСКОРОСТЕН ИНТЕРНЕТ  
50 МОЩНИ КОМПЮТЕРА  
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**



# FARCRY

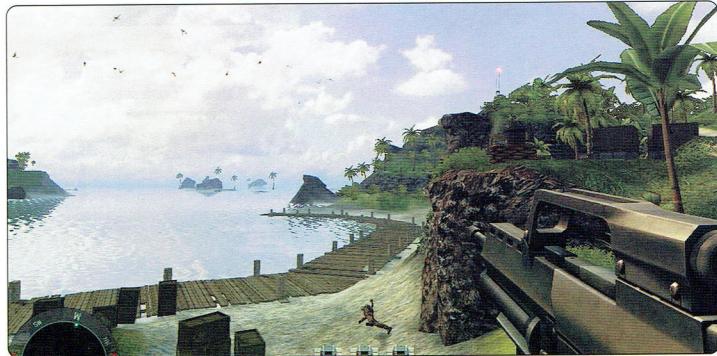
Автор: Freeman

**О** К, нека се разберем така – каквото и да прочетем по-нагору, искам да знаете едно – FarCry е една страхотна, бих казал – ултимативна игра! Пропускът ѝ би означавал не-простима черна дупка в геймърска-та Вселена. Точка!

Задо сметната горното изречение за трюкова необходимо и важно, че да си позовъл да започна с нея? Ще си кажа:

Първо и последно – това е не моята игра. Не съм я пребъртал. Нямам и намерение. Стигнал съм почти до края, но не напирал в себе си достатъчно желание да видя финалните надписи. Понякога просто се случват такива неща – видях, срещаш, докосваш се до някого или нещо, който или кое то, поне на пръв поглед, – според всички правила и закони, дори тези на личната ми ценностна система – би трябвало да ми отвийне главата от кеф, но... просто не го прави. Нещо липсва, не се случва чудото, на те връхлети тръпката. Един приятел, който също ревюира играта за едни бъстник каза: „Абе никой не може да каже защо не го кефи трюкова максимално FarCry и затова всички са ѝ лепили високи оченки!“ И е прав, ги фйолите. На запад – по сайтовете, списания и всичките гружа преса – играта е обрала каймак на високия ба, а рецензентите се скъсват до ѝ надуват оченките, без някаква реална и сериозна обосновка – общи лафчета и побърхностен анализ.

Не, нямам нужда да ми гоказвате, и сам знам, че съм изключителен.



Поради което все пак ще опитам да замъглите в наистина уникатно, поне що се отнася до мен, е, че за пръв път видях как на гъба различни компютъри, след една и съща инсталация и след извлеждането на едни и същи начини карди, се стартират две различни игри. Доста дълго играх на личния си комп и малко преди да реша, че вече сум видял достатъчно, за да сеизна и да напиша как това Всъщност е една феноменална иззледжка и малко по-аркейк-ден вариант на Delta Force, решил да отмъсквам едно приятелче, да по-приказвам малко, што знаех, че е превърнато играта. „Ха, че аз през побежето време я играя почти като екшън от типа на Куедика бе!“ – изумен ме пръкосна той, докато му обяснявам разочароването си – „Скачам в лялото и трепя, не че не ми се налага да се крия, да лазя и да снайдерям, но това, кое то ти разправиш е прекалено.“ Пусна играта той, стартира някакъв сейф и за втрешено зияяк как на максимални темпове FarCry ладко и мазно си върви, пичът верно скача смело в мелетата (при това играеше на по-висока трудност от мен) заобиколи мрят изненадащо по-лесно и изобщо – една друга игра – по-динамична, по-напрегната, по-нахъбсаща.

Докато при мен наиместването на кръстчето Върху противника ставаше никак мъчително и тромаво, изискваше усилия и съсредоточаване, при него всичко се стабаше никак ладно и естествено. Задължително уточнение – не знам дали в България има по-наточена геймърска машинка от тази на „ерька“, както ми викаме ние (щото е от Кильър). На върх като неговата играща върви, че чак пее. Сметната, че преди да задоволи по-серизно за FarCry в наложително да ѝ преуреди – този софтуер ще изцели силничките на всеки хардуер, който му предложи, отвъдък му юлата до последно. И наистина, фийлингът в значителна степен зависи от това какви гигахерци и мегабайти се крият под канака на персоналната ви

щайба. Препоръчвам процесор от по-нисък 2 GHz, минимум 512RAM (желателно е поне 1 Gb) и графичен ускорител поддръжка DirectX 9, но в добре да е от Radeon 9600 надзоре. Съдейки от личния си опит играта показва не добра съвместимост с картите на nVidia, защото – поне при мен – се покървавча границите графични бъбре, като обгорени дупки от курици увъв въздуха, застинали като спрайтове пламъци, пушек и пр.

Така и така сме подхванали темата, да видим отблъзло...

## Безусловно най-красивата игра до момента

Много тъло моза да пиша за то-такната виждана експресивност на това заглавие. Челите пръвто ве-роятно по спомнят захласа ми по-



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

**ПОЛЗВАТЕ 2 ЧАСА  
ПЛАЩАТЕ 1 ЧАС**

**NEXT LEVEL**



## Far Cry и модърите

Технологията, залегната в основата на Far Cry несъмнено е едно от най-революционните неща, появявали се в близките гори. Предоставка за пребърдането на Far Cry в популярна мод-платформа е налице – уден и мощен едитор за нива. Първият ми сблъск с него беше шокиращ. В момента се сещам да го сравня единствено с левъ едиторите на StarCraft и Warcraft 3. Само че спомена, че като човек с минимални познания в тази област стъмвам за час-два да разуя възможностите му, да си иззряда никой острока, да постъпя бразобе, бази и задачи и да тествам създалото от мен самия едитор! Резултатът от появата на играта сред мод-средите беше побеже от доста впечатляващ. Доста модове, спремящи със реализъм баха прехвърленни от други платформи, в това число Half-Life 2 и UT2004/към Far Cry. Може би най-интересното беше обявяването на паралелна разработка на мода Jedi: Timeline за Half-Life 2 и Far Cry – нещо, което никога досега не се е случвало.

- Ikarus

„бели, пеености гребенчета на вълнничките отдаваш гейспънвестостта си на бреза“ ако имаш такъв и така възглъд-индустрита.

Тук бих искал да направя лек преход от графичен към физичен енергии, защото вторият понико-га индиректно възлия върху ви-зията. Говоря за кипина. Винаги,

когато попадна на заславие от ранга на FarCry, всяка неизпитана гребенческа мядрини ми превроят ми перфекционистки рефлекторно възнесени-губа срещу всяко летно по съвършено-щестото. Верадени в стендата тема, дула нахули в стаята през вратата, която все още е нямала любезността да се отвори – такива неща. Нищо фатално, но отнемат от ореха на неподправимост. Както и оръжието, които остават на земята в право хоризонтално положение, увиснали на дървата над подвърхността. Умрели тема, която се съблъкат байко по склона, застапани на колене и тн.

Едно от впечатляващите неща в играта е възможността да си взаимодействаш със предмети от ниво на значимост – разни сандъци, варени и пр., които раздигат и се сблъчат в съгласие с въски физични закони. Това говори за респектиращите възможности на енжини и добавя още един нюанс към чубството за реалистичност, но от друга място на незбръди мисли относно почти пълната липса на интерактивност. Това, че не можа да отварям никакъв чекмеджето, да речем, не е фрустриращо, но фактът, че мога да изразяня цели си арсенал в някое храстче и то да остане неподвижно, без ни едно листенце да капне на земята, определяше едризането.

Докато сме на бълна „технически характеристики“, пътём – колкото да се отчета и по този параграф и да приключи с графата – да възмечта, че зъбукът не е нищо особено – озвучението на персонажите е добро, но репликите са глупави, му-

заката е ненатрапваша се и винаги подсказва когато в околното има враг – става по-динамична и нахъскаща.

Въсъщност, няка си поговорим още малко за...

### Техника

Оръжието са едно от слабите звена в играта. Говоря за базамството на арсенала. Не съм си давал труп да им възглъд-индустрита, но едва ли общата им бројка надхвърля 8-9. От тях със себе си може да носите 4. Винаги съм се затруднявал да давам компетентна оценка на реалистичността на пушканата – просто нямам достатъчно познания в тази област, но до колкото все пак поназнавам нещо – изглеждат ми атлетично превъздадени. Със все точноността, далекобойността, мощността и разсейките им. Всички са реално съществуващи и на възпроизвеждане. М4, полуавтоматичният снайпер и пушката бяха „постоянно присъстващи“ в инвентара ми. За автоматичните карабини има опция за смяна от автоматична на полуавтоматична стрелба, която препоръчвам, когато то се целият отдалеч. В последния слог регулярно се сменяха снайдерът и баузата. Това, което мога да кажа за снайпера е, че е великолепно реализиран. Задължителен за отбележване е фактът, че – като реверанс към реалистичността – той не стои като закован в точка, като сочи, а се „олидра“ и колкото повече стне зумнали, толкова побече ще танцува в ръцете ѝ. Тук наред за отбележване е възможността да се придвижвате и стояте по три начина – изправени, присъединили или лежали. Колкото поблизу до земята сте, респективно – отпорате за ръцете ѝ в по-стабилна, толкова по-добър прицел имате – това важи за всички оръжия. В левата положение снайдерът не помръща в ръцете ѝ.

Зоните на поражение са вече стандартни в игрите от този вид, така че и тук в най-добре да се целият с глабата. Скоростта на придвижване зависи и от оръжието, което носите в момента. Логично, съзлата сте най-бавни.

На разположение са ѝ и три вида гранати – димни, заслепяващи и осъръчни.

Ком актмийн в инвентар се включват бинокъл със зум и нещо като очила за нощно виждане. Бинокълът е полезен в случаите, когато искате преобразувано да разу-



настое тремена напред – има свободно да засича браздите и да сигнализира за местоположението им, гори да са скрити от гъста радищименост или сарата. След голувор спрагата на играта очищата за юноша южане ще станат надчестият атрибут за вас. Нищата са доста тънки, защините небивливи в мрака. Комбинираща очила-снайпер се преъбръща в житомиславища. За щастие (само от куртозия го казах) енергията на очищата се изчерпва с времето и им е необходим период за превъзрекдане, а патроните за снайпера са кът, иначе игра-настинка ще са преъбръща в Delta Force

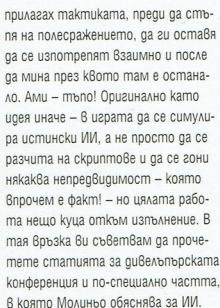
Останалата част от техническото оборудване, която си спръуба да се спомене, са въвеждащи и джиповете, моторниците и стапичните картечни установки. Предвид огромните пространства, които ще ѝ се налага да преодолявате джиповете и лодките не са просто притурка, колкото за цялото. Джиповете са въоръжени с картечници и ракетомети, притекават мнози вид кофшеници на десктрумбност и това ги прави изключително полезни. Същото не може да се каже за картечните гнезда, тък като за да се доберете до тях, така или иначе вече трябва да сте изпреди-али всички наскоро. И като заоби-уме за изпреди-уме



### *Врас пред портата*

Два Буга Граефов ще срещнете във Far Cry – бояди и мутанти. Нагада ми да ви разказвам историята, за да не хابя място, а и не си струва – нашите попада на някакъв архипелаг, където ще бъдат тип ябно се е мислел за г-р Моро и е бърникъл в гените на всекакъв животински, та накрай острорубите се напълнили с изроди – това, колкото да разберете от мене ще видат чудовищата. Стиска ви покълка

Докъм полобната на играча ще имат Вземане-даване само с Войници. После към купона ще се присичамт и мутанти и в крайна сметка много често ще попадате в ситуация, в която мутанти се бият с Войници, но като Ви видят кой знае защо всички много са харесват именно Ваша скалп и се хвърлят да Ви трепят. Много често



Много неща ще видите във статията ясни.

Това, което прави впечатление по отношение на ИИ е, че Браговете трябва по-скоро да видят

блървам към мястото, където са  
бу биели за последно и отбъгте по-  
следно са чули да спрелят. Те го-  
твят добре се е конспират, от-  
стиват умело, позициите им нико-  
га не са очевидни. Никога няма да  
предприемат една и съща тактика  
– реагират динамично, според това  
как ще самите гействате. Когато  
бъде ударен, братът имам просто го  
избезва – той ще изболя и ще се опи-  
та да побъща помощ. В битка на  
закрито това означава, че врази ще  
насърчават и от съвсемните стаи.  
Ако някой от тях пусне аларма, все-  
чи в обхват на звука ѝ ще се до-  
пътири към вас. Трябва да призная  
обаче, че – кой знае защо – в нивата  
съз закрти пространствата ИИ из-  
праща и е поведици.

На нивата

Сменете ударението просто, за левъл дизайн ще говорим. Тук ще съм кратък – Великолепен Външен и общо Взето посредствен

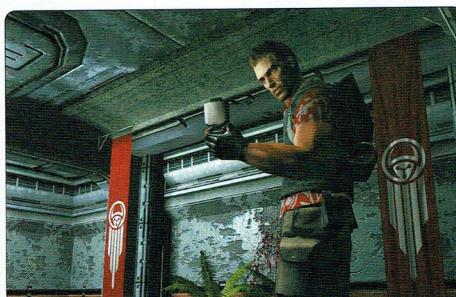
Бътърешен дизайн. Тясно, коридорчесто, еднотипно, монотонно – това са тъмните крачки в архитектурата на закри-

тите пространства. Виж, отвън вече е друга работа, абе – великолепие. Най-хубавото на разшищението на пространство е, че тук ДЕЙСТИВЛЕНО имате реална въ-

зможност да минете едно ниво по много алтернативни пътища и маршрути. И този не са празниказия. Стък по чужден начин са избезгнали изкуствените ограничения на пътя. В ръкната никоя няма да се напътствува на неубийствена стена и почина никоя няма да бъде ограничени от непрозводими наклони, които ще прииждат върху минето по един-единствен път. Можете да се промъквате и пълзите през никой



чум,  
отколкото  
да ви щаат. Странно! Понякога мо-  
гат да минат отворе ви (ако сте  
легнали в храсталака), можете да  
сте на крачък от тях, но те нико-  
да ви забележат. Известяват ли  
еши куршум обаче – Бисички в околните  
степи се юрба по посока на из-  
стрема. Мисля, че тук играата е  
спланена жертвата на прекомерната  
амбиция и разработчиците да



## Проблеми със запаметяването

Можете да се save-те по Всяко Време по следния начин: Отваряте конзолата (с копчето „~“), пишете „save“, натиска-те „tab“ и пишете име на save-a.

*Когато искате да активирате този сейв: отваряте конзолата, пишете „Load“, натискате „tab“ и пишете името на сейва.*



малка долинка, пълна с прикриващи шубраци и дървета, а често и да откриете висока точка, от която да прочуствате острова и да отстреляте някой и друг нещастник със снайпера или M4-кама на полу-автоматичен режим. Те ще пробват да ѝ бъдат позади веднага щом ѝ чуят, освен ако не ползвате заслонено submachine оръжие, но тък можем и спокойно да си се оттеглиме и да се появим отново от друго място.

### „Докторе защо...“

... тази игра не може да ме въвлече във водобъртежка на евфорията?

Накратко как ги виждам за нещата. Напомням на незапознатите, че първоначално от CytTek започнаха с изгвята да направят само енджен, които обаче никой не покла да заплуши преди да види реализацията му на практика. Преполоват, че FarCry е именно отговорът на това. Програмисти, способни да създават феноменален енджен, но не и гейм-дизайнири. Въпреки това играма носи огромна наслада на моменти. По-



спешано в първата си половина, преги 8 участието да се наимесят мутантите. Оставам с впечатлението, че огромният труп е бил свидетелски именено в 5 пъти част. Лици че по няя е мислено побече, нещата са изпилани в детайл, подбедището на Брага – много по-нестандартно и интелигентно. Съкапа последвалите ниша служат единствено, за да представят възможностите на ендженка да изобразява закрити пространства. От един момент напътствието на играта наистина придобива временно демонстративен вид. На макара мисли ме наебах и историята, която е скърпена и служи някак да слепи някакви мисии.

Другото, което особено ме гравиши е подтикваштата гиббаланс между

гу мощността на оръжието и силата на мутантите – тия просто отказват да умрат, а те съзлят с един удар.

Подтиквашо и изнервяющо. От един момент напътствието темпото атаки се накъсва. Пускаш ниво – умираш, пак пускаш – пак умираш. С трюса зора и многократни превързания до минашъ, за да последва същото в следващото. Като капак – сейф има сама между отдалечните „чекпойнти“ (макар, че мухи наханаха скаката на края). Това кара играта да превързе в многократно едни и същи ситуациии и утехите, че може да го прави по различни начин не е достатъчно, да укроти горчивата жълък, която се наиза.

Освен това разработчиците не са напилили времевия баланс, играма е прекалено фъгла – около 20-25 часа чист геймплей. Пребив по-скучните ниша и геймплей като цяло ѝ Ѹвът-

рама половина, това отблъсква играча. Трудността е безобразно висока. Тъй като съм съмтън, че FarCry е по-подходяща за екшън играчи тип „CS“. Можете да го забележите и Ѹвът филмчето, което сме пуснали на диск и която по-добре от всичко ще ѿпише играта. Типичноят „CS“ подход – търбашки напред, стреляш, по-сле Ѹвът назад, прикриаш се, докато презадиши – и пак напред. Много ефективен стил на игра, но не е момът стила.

Аз сам любител на директния, гу-намичен, по-елементарни и нахъсен геймплей, който не ми оставя време да мислиш, а е изцяло предизвикателство към рефлексите и реакцията ми.

Сори, но в време да обръна внимание на Painkiller....

### DIVA GEM



### PhotoClip DM334



### PhotoClip DM425Z



### Diva GEM

- Цифров аудио плейър
- MP3 плейър
- FM радио
- СТЕРЕО рекордер
- Четец на SD/MMC

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

**189 лв.**

### PhotoClip DM334SF

- Цифров мултимедийна камера
- цифров фотоводопадар
- видеокamera
- web камера
- MP3 плейър
- Диктофон
- ново! FM радио

6-in-1

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

**299 лв.**

### PhotoClip DM425Z

- Цифрова мултимедийна камера
- цифров фотоводопадар
- видеокamera
- web камера
- MP3 плейър
- Диктофон

5-in-1

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

**449 лв.**

В офиса на „Дигитален Свят“ и в магазините Germanos от 24 април

# KNIGHTS OF THE TEMPLE INFERNAL CRUSADE

Автор: Duffer

...приказка с неприятен край...

(История)

**B** мало някога (и още я има), един шведска гигантълъинг компания. StarBreeze се казвала. Добре поработили пичовете от тази компания, хубава изкарала - Енклейб. Лъхала лекичко на конзола, но пок била забавен завой като класическите аркади и купонът бил на ниво. Харесали я феновете, купували я. И ето, че се бъздрабвали онни ми ти стартбройзджи и се почувстввали пичове, та пичове. Наблагодавали си отстранени разпространителите - акушите от TDK и си реки: „Е, ти тия пичове, та пичове, като едното нищо ще изкарат още един хит. Я да вземам да се вземем с мяк и да снесем още една изрица, хем и феновете да оцастилим.“ Хмм...

Речено – сторено! Ханали се заедно, напънали се и... произвели известни количества потъти бъздух с неприятна миризма. Погробностите следват...

...лошият Владика и попадията...

(Пред-история)

Имало някога (бече го няма), през Мрачните Векове, един Дядо Владислав. Хубаво си живелトイ - 12 в., ефиропедик изложение, църквата фраш е влияние. Владиславът се чувствал цар. Но, както обикновено става в такива истории, малко не дистигало на човечество, та да му е тъжно шастство. Мдам, правилно се досещаш, драги ми читатели - партийка Нюорка в живота си нямал. Такава външност нужда от женско пристъпление изпитвал достопочтенният отец, че възм си напира място и че по час каканикел „Аве Мария“ и прочие псалми и молитви, белким се поупсокли. Напразно. Както е знайно, доколото бъздръжане, разните му там обреди за безбръдче и прочее хипси и лишения от здравословен

секс винаги избишват в неконтролирани изблици на агресия. Тъй каква е рът в по-съвременни времена:

„Дългото бъздръжание води до подсичане, а принудителната фрустрация избива в насилие“. Отваря една скоба, многоубийствами читателю, само за да кажа, че ако си се чуши защо архея в ония тъмни средновековни векове всеки е гледал да го-копа я някакъв топор, и меч-камелия и да хукне да коли – в, не се чуши побежче.

Но да се върнем на нашия лирически герой, чиито мозък, в следствие понатрапало се с годините напрежение, в един момент не избръжал. Казано иначе божият служител леве-ко се чулал. Ала съсъм лекичко. Точно, колкото да изрови отнейде мистериозно магическо устройство, откъвашо Вратите на Ада и да земи да го използва. И сето една дума – като е гарза, да е рошава, таака и таака се бече избъни – въз нашаш, та отвлякъл и прадиционната за таакива случаи млада, невинна девица. Само че от толкоз бъздръжане, ровничане из разни магически книзи и дълго сиша-на не жибъл, еднинствено, за което се сетил да я използва било да я сервира като основно блюдо на по-черккато по случай пристигнато на Шефа на демоните. Въобще – лошо му си пишело на света...

А, да, някой трябвало да го спаси, разбира се. Ед тъй – между другото. В свободоните от учени, работа, купонясване, еб... хм, брюс с 18 на корицата мина, абе в часовете отредени за сейм. Та, ето че на сцената опного си ту, склони ми друже, и малко са хубавите неща, които те чакат.

...рицар та дрънка...  
(Ин-ви-тро)

Сега искам да си ме представиш, мен – храбрия рицар-тамплиер, как



си обикалям из гарата около брионския манастир. Хубаво време, сълнчце, лек ветрец, чуруличи птици – идилийк. Избързах чубам стон. Мале – мисля си – кухненската прислужница Мадлен пак си „пати“ от някак от братицата. Затмичавам се в подгръденка тръс (проклея брон!) по посока на Волта с наименение ебентуяло да понамажа и аз от ситуацията. Изскочам от храстите само за да установя с разочарование, че вместо Мадлен на полянката лежи някакъв арапин, изкорках в тамплиерска униформа – мрежеста ризница с болаччета и кожени жартиери. Брей, гледай го долното колекции значи – викам си – с квадратни се е изодкарало, а аз от кое време си мечтах за същите. Оня очевидно бере душа, таака че разшамъм се приближа и слаг като покрилите го мухи се разлетят в устанобъбъам бъе неца. Първо, че не Верника стиска никаква книга под мишиница. И второ, че не е никакъв небрън и черен арапин, а наф ми бил брат Жозеф от манастира в Брион. Лошо, сега няма да мога да мишина ризница – кодексът на тамплиерите не позволява да се обират свещеници. От друга страна, то в мал гора, хм... кой ще буди?

- Ооооох – разнася се откъм умрачаваща.

Навеждам се. Абе глупости, изоб-



що не ми пuka за Жозеф, но тия жартиери май ще влезат ги да ми стапнат. Докато ги пречирам на очи, отчено умира безслово, бързо лобейки нечленоразредено за някакъв свет човек, дявола и прочее полупъркан стъф.

След края на анимацията поемам към манастира в Брион да разследвам.

Да знам, че последното малко ни в кийн ни в ръбък ти щаб ама и в самата игра забързката е точно в том духу.

### ...купон в манастира... (или как нещата загрубяха)

Удължват на човешките краища е голям проблем в наши дни. Убеђувам се в това още с пръвте си крачки в манастира. Явно тук всички са се напили като прасета преди пънчера. А и на индицки коноп ми намисриха. Така са се омазали, че всеки който ме види ми скача с по гъва сърпа в ръце. Ега ти монасите, откак сум влязъл през портите не мога да спра да коля. Първо някакви монаси-макумули, после неизбрани-фицирани напушени стражи, по някое време и 1-2 риари се минаха. В катакомбите пък се пръкнаха едни момчета с ръженци - палачи яйно бляха - много напористи. Наложи се да ги усмирявам с паламарката. Накрая на нивото ми налемя някакъв тип с



голо до кръста шкембе. Не разбрах какъв пък съм му сторил на тоя, но го кълчих за всеки случай, без да га давам въпрос.

Пътят срещу едни брат монахи, толков зле се беше накосил с тая тръбва, че явно се беше наложило да го закобав на стената. И той да сядам бълнуваша. Епископът обаче не го открих. Уж казаха, че в някакъв саркофаг се покри, но го нямаше. Хм, ще влеза да го потърся в Светите земи. Е, че колко му е да отмокчи дотам чубек - има-няма 5-6 месеца по море.

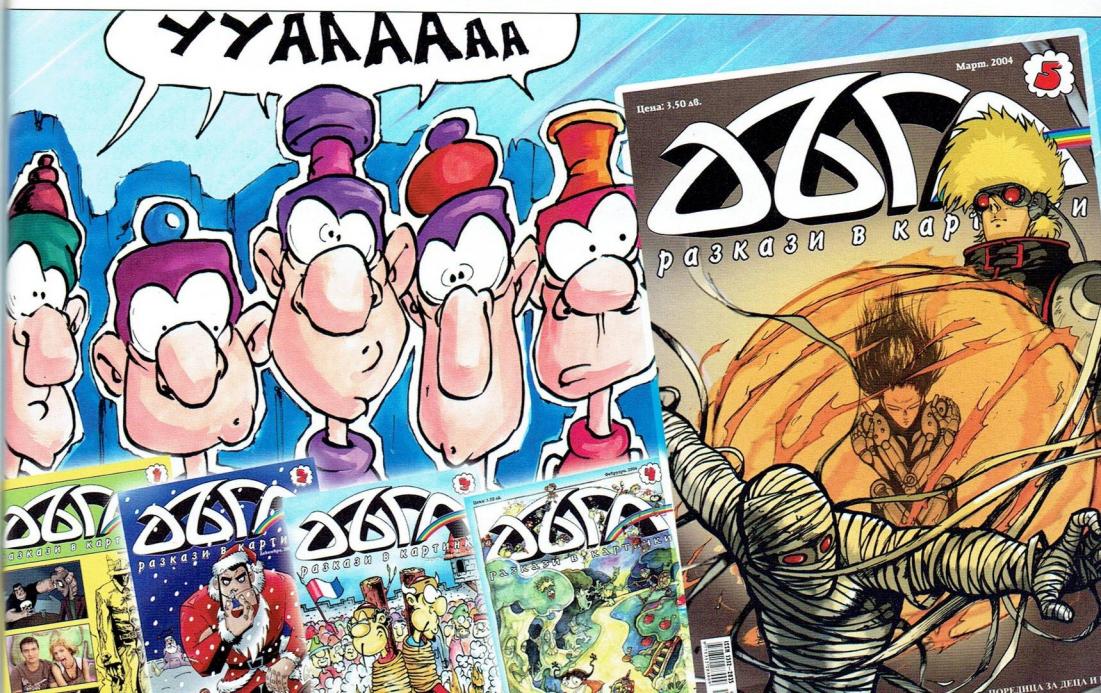
Иначе добрата новина е, че много красици мърдам. Убийствено напра-

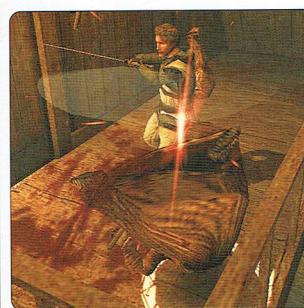


бо. Движенията ми Лукас трябва да ги използва в следващия епизод от Стар Ўорлд сапунката. Къв моуши кепчъринг праскам, ех красота, красота! Не, че се хвяла, ма по-добре от мен не съм виждал. В сравнение със сега, в Еникей бях направо слъпнат. Е, га - скоковете не са ми сила.

Ама да споменах ли, че мъкна 30 кила броня? С напредване на сценария тя става все по-задържана и тежка. Не, това на гламата ми бъв втората част не е кофа. Абе може и да ти прилича, ама не е. Особен това, да не би за да си я избират бронята? Това да не ти е Еникей бе? Моля, моля –

rev  
ревю





не бъркай франчайзите! Тука каквото са ми наклузили ги върху пръстите, това нося. Никакъв избор.

И с оръжията е тъй, да. Вървя коля, вървя коля и по някое време току намеря я по-добър меч, я брадва, я лък. И лък имам вече, гав. Калапашъкът е, гава. Ама да има там – за ъвт. От време на време и работата даже Ѹврши. Приморско при някои малки зълзелни събрани с нещо, колкото да му оправят присъствието. Помниши ли как беше заинчало Ѹвжето на камбаната в онай кула край пристанището? Е пущах с лъка и хол – готвоб. Ге-ни-ал! Добре, че беше КOTT, че де щяхме да видим такова нещо иначе.

От време на време и по някоя книжка напирам. И къмбоче. С тях се отваряш Врати. Шот сандъките къде да ги откъмбочам – прас с мяча и на трески. Хубаво, че Ѹрненцата със здробе вътре никога не се чупят при тази инвервация.

**...спорт и музика...**  
(не, нещата  
Верно се омазаха)

Гледай сега как ще ги отвя тия чамосански сарацинчета с нобомото си комбо. (Храс-Прас!)

Ако, а? Николо такива имам. Това спешално няма блокиране – минава като пръден при гаш! Има някой пъчобе, дето само с това можеш да претрепа – нормалните удари не ги ловат. Една друга екстра я придобих като пробах от тая тревица, която язви Владиката я е раздавал на последователите си. Дръпнах си малко и ми се пристни тая отблъснатата дебойка, която съм тръгнал да спасявам. Като се събухъз – то да видя – ноб паути ми поникна! Хе-хе, така мога да се лекувам когато ми кифе! Изядех се гадин ги върху пръстите ми набурум тия конзоони съвободе на определени локации!

Иначе гъв атаки си имам – лека и тежка. Отикак поконах комбомата, специалните сили и нюитите паути

обаче Ѹвобожде не съм се сещал за тях.

Между другото, тоя оператор с камерата ще го улови! Каракъзъкът ще съмши от реквизита докато снимам, ама каквото ли се хабя Ѹвобожде!

Поне художникът е възпроизвадил, а и идейта да ползвам графиката и декора от Енкнейд, за да ни излезе по-ефтинко и хубаво се оказа брилянтна! Малко еднообразно е, все едно камакомбесто такоба, коридоресто, но иначе красибо излежека.

Като цяло – малко е скучна продуцията на моменти. Доста побечъко същесън трябващо да се възка, фабулата да се поразнозобрази. За сметка на това – 40 часа врази изненадат! И кроб се леве доброволно. И ДО-възращашки си ги възможностите (свали

бият път като се опитах да въръхвам гъвете едновременно ми шиха ушище. И така иля месец – за съм упорит, знаеш. В крайна сметка обаче – наложи се да захвърлям иглета. Ами, може да е тъло, но така се правят кинти, пич! По-важно е играта да излезе за 4 платформи едновременно, отколкото да се използа предпроектно.

Абе я да мыкъбам ез, че току юх ми резали гозговора. Много се разкритикувах на нещо...

**...гъв думи от разказвача...**  
(които нямам друг договор,  
освен със съвестта си)

Това приемлемо беше Пол де Рак – Рицар на храма (по известен като Пол Дурак). Пол бе единият ми спътник по време съвбота и еднообразно приключение, съврзано с убийството на Владиката-наркодилър, неиз-

вестено. Ако си PC фен стой далеч от нея, мой човек. Тя е демонстрация на това колко място им пук на никојо пишман разработчици дават за играе играта им от PC аудитория или не. Mouse look? Съвсема камера? Ка-чествено портране? Преработване на контролите? Използване на миш-ка изъм менюната? Ту! Що трябва?

Това, което ще ти предложи KOTT е праволинеен, монотонен геймплей, еднотипни битки с добър мусилен кепчиране и причина графика, безлична музика. Във всяка линса на интерактивността; в резултат – тънка линса на стимул за измерват проклетата игра до края. Нама значене колко добри са отдалени елементи ако изпълнението в крайна сметка по докара пристъп на госага. Нямам значение каквото потенциал крие в себе си едно заелавие, ако по една или друга причина той е останал нереализиран.

За финал ще си позволя даperi-

**УПАДЪКЪТ НА ЧОВЕШКИТЕ НРАВИ Е ГОЛЯМ ПРОБЛЕМ В НАШИ ДНИ. УБЕЖДАВАМ СЕ В ТОВА ОЩЕ С ПЪРВИТЕ СИ КРАЧКИ В МАНАСТИРА. ЯВНО ТУК ВСИЧКИ СА СЕ НАПИЛИ КАТО ПРАСЕТА ПРЕДНАТА ВЕЧЕР. А И НА ИНДИЙСКИ КОНОП МИ НАМИРИСА. ТАКА СА СЕ ОМАЗАЛИ, ЧЕ ВСЕКИ КОЙТО МЕ ВИДИ МИ СКАЧА С ПО ДВА СЪРПА В РЪЦЕ. ЕГА ТИ МОНАСИТЕ, ОТКАК СЪМ ВЛЯЗЪЛ ПРЕЗ ПОРТИТЕ НЕ МОГА ДА СПРА ДА КОЛЯ.**

съм тълото копеле на земята и ефектно го заковавам с меча, после му стъпвам с единия си крак на Ѹвршиите ся яко анимирани. След 200-300 повторения обаче избиковано ми се съхваща нещо по тълото, обикновено – ченето, от прозъвки. Моменни! Да си имаме убеждението. За онния възможен, дето с Мадлен ги практикувам, за тях не говорим – от тях биха нещо ми се отпуска, така га се каже, ама боя побече повторения ми трябват за целта – едно 1000-2000, да речем...

За бой с гъв оръжия едновременно питаш? Ами отговаря на това. Куца ми координацията се оказа – още пър-

вият снабдител – наркобоса Цар Демон, армията им от напушени копелета, както и спасяването на отвлечено гърбе Адел накрая.

Скукама бе грозяят.

фразирам една реплика на клоуна от „То“ на Стивън Кин:

„...ако бързо тук не спреме, от скука Ѹвчици ще умрете. Аз сум ѝ предупредил – Пиниуайд – приятел ми...“



# BATTLEFIELD: VIETNAM

Автор: Alex III

- Ние с брат дошли как от родно село Долно Цагу-Сун да бием се за наша родина и за победа на комунизъм по цял свят!

- Събрах си пагоните, brother – отвръща сержантът-ненъгър и изплъзва сочна тютюнева храчка пред краката ми. – Тука набирарам от името на чичо Сам за свободата и демокрация по света. За комунизма бих отреща, ама им се затъни възбода. Места останаха само при нас.

- Аах, ъъ... оoo – търча стеснително от крак на крак и с Всичка сила се опитвам да накарам очите си да не излегат от токъвата дърънтина – А верно ли, че при вас можеш да се слуша Крийдънс и Дорс, и когато не си нариг, пущиш гандж и се разлашаш едно и физически от липсата на спрайдида кауз?

- Верно! – отписва сержантът, търча още суро в тютюн в бузите си и гледа в далечината. Погледът му ми се вижда малко нещо разфокусиран.

Поглеждам братото, а той ентузиазирано кима с глава и налиши и с двете очи – зимай, демек, влечи докато има!

- Пшиши ни в отпора тогава – Викаш – дружар... ъъ, brother?

Разпихаме се, онзи пребръява дали документите са наред, измервама си с по лег, а аз с тревога забелязвам как Всичката отнесеност е излезнала от очите му.

- Такаааа, гълъбчета – започва той, и аз все по-малко харесвам как ни гледа.

- Миррено! – изръба в изведънък сержантът. – Към оръжейната – бегом... МАРШ!

И почнахме с брат да служим на демокрацията и свободата по света, амин...

Дадоха ни оръдия – автомати ли не бяха, пистолети ли, снайпери ли, картечници ли – Всичко имаше. Викаш – „Изберете си специалност“. Ми аз отговарям каквада ми е специалността, мене там все ми виждаше – „Ти за нищо не ставаш, бе келеш“, и – прас! – заг Вратам... Аз това ме разправям на лейтенантски гемо питащо, и за автентичност – прас! – показвах му татки как правеше. Добре по направата, онце се лъжоса, после стана, измуна се, Вика „Лишиете го картечар, че е як“, след туб (на мене това) – „Извай сега в карцера да се научи“, ама гледам – отдалеч ме заобикаля... Братото ни напомняше проблем със спешаността – откак го гази оная мечка край село, той все гледа да стопи надалеч от мялото. Без да му мисли се падне снайперист.

Пратиха ни да се бием. Викаш – „Вървите по този път, където видите виетнамско знаме да се вее – стъпвате го и виждате гордия американски флаг на нещо място. После като ще убият, ще можете да се появите при никакъв токъв знаме, а колкото повече знамена имаме, толкова по-брзо ще спечелим“. Споглеждам се с братото – кого

**B**attlefield Vietnam е дългоочакването наследник на популярната мрежоба игра Battlefield 1942. Също като него, за да го играете, е нужен доста голям број (да речем 20-30) играчи. Нужни са и съответните компютри, вързани в мрежа, с други гуми – нуждаеме се от клуб или сървър в интернет. За да тестираме играта ние – групичката от 20-на души,

включована голяма част от екипа и приятелите – решихме, че ще организираме нощница. Речено-сторено, само да измислим достатъчно големи, с добри машини, в които играта да е инсталрирана и да върви гладко и безпроблемно. Всъщност нямаше какво толкова може да мислим. Винаги когато побоен въпрос набрасне на накого, решението е просто и носи името „Матрицата“. В случаia – Матрицата 3. Кратка телефонна спръка и вече сме освободени, че „да, има инсталрирана по компютърите игра, осигурени със сървъри, заповядайте и се забавяйте“. Което и направихме. Синтезираните впечатления от заглавието и съпоставката му с Battlefield 1942 следват:

За разлика от предшественика си, настоящата игра предлага съвременно боен поле за разрешаване на противоречията между отборите. Макар на пръв поглед разликите да не изглеждат съществени, глътнете на обещанието да се извърши върховен побоен толкова и различен. Прилоката е най-вече в принципа на играта – гъба отбора се състезават за Владеенето на определен

бе, нас ли ще убият? Ний мечката опрайхме, та нийки виетнамци ли? Шом е в името на демократията... Почнахме да се бием.

Почнахме, ама като се зараде по пътя срещу ни оня ми ти руски танк, стана ясно, че няма да е толкова лесно. Братът скочи в храсталака отстрани да се скрие – с нещо сънайлер ако ще да се събере, никош не може да направи срещу танка. Най-много да менни голяма бомба, да не могат да го гледат докатън бляга. Аз почна да ровя израницата – сломних си, че с мойта картечница върви и гранатомет – „противотанковък, страшна работата“ – така викаше сержантът като му подаваше татман четири. Пригответих гранатомета, насочих го, стрелях (слаба табе, Божородице, но бях събрал как от страна му излиза ракетата). БУМММ! – право в танка, хърчачки искри, дум – красота. Зарадвах се и докат се чухих кого да накарам да ме сними с гринянията танк, она си забързала и с един ред на картечницата ме преряза на две. Не си и направи труда да ме стреля с оръдие. Родих се отново при знамето и почна да пускам сержантъта, ама отвеждъжък ми светна что ми е дал четири – ми те си трябват Всичките, като ис-





каш наистина га Взривиш танк. По едно време братата се рогу до мен и каза, че долямо побусан падало и срещу противниковия отбор – той ги застъртел със снайпера, те не знаели откъде им

## ПРИГОТВИХ ГРАНАТОМЕТА, НАСОЧИХ ГО, СТРЕЛЯХ (СЛАВА ТЕБЕ, БОГОРОДИЦЕ, НЕ БЯХ СБЪРКАЛ ОТ КОЯ СТРАНА МУ ИЗЛИЗА РАКЕТАТА), БУММ! - ПРАВО В ТАНКА, ХВЪРЧАТ ИСКРИ, ДИМ - КРАСОТА. ЗАРАДВАХ СЕ И ДОКАТ СЕ ЧУДИХ КОГО ДА НАКАРАМ ДА МЕ СНИМА С ГРЪМНАТИЯ ТАНК, ОНЯ СИ ЗАВЪРТЯ КУПОЛА И С ЕДИН РЕД НА КАРТЕЧНИЦАТА МЕ ПРЕРЯЗА НА ДВЕ. НЕ СИ И НАПРАВИ ТРУДА ДА МЕ СТРЕЛЯ С ОРЪДИЕТО.

ибва, като разбрали и се опитали да го застрелят с тежките снайпери – не успели, шото не знаели как, и псували още повече. Братата каза, че е както тати ни разправяха за снайперите на Бойното Поле през 1942-а година – тръбба в глазата да се мерши, шото инак няма золама идва. От друга страна, по-малко тръбвало да видиш цялта, когато си въвхи, отколкото едно време. Братът ги разбира тия работи.

Качих се на един от нашите танкове – те по-добри били, разправят, от руските – и превзеха по пъти за пробвам как ърви. От 0 до 40 km/h за минутита – не е много ървав, ама тук макар и от 8скъре – с път, без път – все му е тая, само не бива да пада Ѹв Ѹв Ѹв – водата му макара май... Ѽвъв, та��ома – разказва ми играта. На ърза ръка сминах да онън танк, дето ме уби, застрелях го с оръдие (страшна работа, ако улучши – на място оставиши Ѹвчик, кое то не е танк, на танковете им тръбва още един снаряж), обаче от храните изсъжичка никакъв. Винетици и почнах да ме обикляят. Аз ървих оръдие, стрелях по тях, ама гадините са като хлебарки – ързи, гребни и все не можах да ги улучши с чекова. А ако изтървеш никой от погод, той ще се окаже инженер, ще ти заложи ървих докато не глеши, и после, хм – пак се раждаш при знамето. Така стана и тоя път.

лен број клочови точки по картата, използвайки специфичните ресурси на „расата“ и позициите си – ъвръжение, бойна техника, транспортни средства и особености в правилата на играта (примерно, определени места на картата позволяват на войниците на единия отбор да се прераждат там, независимо кой Ѹваже близки флаг). Реализъмът в действието на оръжиета и управлението на машините също е запазен. Духът на геймплея обаче е променен. Фокусът на действието е преместен към по-машабни и по-десентризирани операции. Нищата предполагат по-големи отбори, а за предъходството на противника се изисква умелото взаимодействие на по-големи групи хора. Няма ги самолетоносачите (ключът ресурс, загубата на който до голяма степен

рекорд га пробвам да се кача на хеликоптер. Има няколко Ѹвга – големи транспортни с по гъв перки, по-малки бойни с НУРС („неуправляеми ракетни снаряди, страшна работа“ – троуб марк „сръканта“), и такива за возене на хора, с картечници отстрани. Готиното е, че в някои хеликоптери човек може да се ражда след като умре – точно както до флаг, по този начин ъртолетът се явява един Ѹв подвижна база и е много удобен начин да се атакува чуждата база непрекъснато, кръкеди около нея. Докато не го свалят, разбира се. Отсега га си кака – аз хеликоптер така и не можах да се научя да карам. Някак си го държа бъв Ѹвързуха и ако се наложи, крибо-ляво ще го закарам докъдето

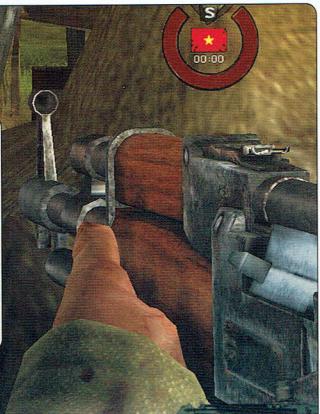
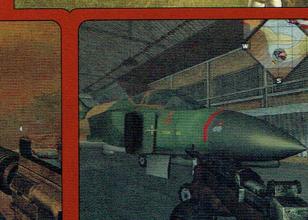
пен решава изхода на рунда), няма ги тесните, клаустрофобични карти, където точките за появяване на играчите са под Вражески обстрел през цялото време. Няма ги опитрите пустини, които позволяват голямо време за реакция поради простиия факт, че придвижването между точките према достъпното място и няма как да остане скрито от врага. Джунглита присъства в почти всички нива, а там, където я няма, е заменена от джунглоподобни градски структури. Релефът и распределението предлагаат много възможности за прикритие, същевс лесно е да се забуди не-приятеля за намеренията на отбора ба, а вездесъщите самолети и вертолети позволяват сериозна по численост сила да се прехърли на другия край на картата за броени секунди. Всичко предизвиква ком много по-остра и болезнена обрати игра, но за да се постигне ефективност, действието на отбора трябва да бърат много по-коренини, а стратегията – много по-ясна.

Като оформление BF Vietnam не се различава съществено от предшественика си. Най-сериоз-

тръбва за десанта („скочаш от него, падаш свободно и в последния момент отваряш парашута, иначе ще те застрелят докато Ѹвши като прани гащи“), ама да улучи нещо с ракетите или картечниците – Ѽк, не става. Аз съм за лехомата – разбрах го след втория си разбит ъртолет.

Страстта ми към авиацията обаче ми накара да проблем и самолетите.

Два Ѹвда самолети има – и двата реактивни и много по-бързи от онези от 1942-а година, дето татко ни е разпразвал. Единият е изтребител –





Бърз и въоръжен само с ракети въздух-въздух. Не разбрах много добре за какво служи, освен да защища от МиГове и вертолети (ако приемем, че успееш да улучши вертолет с ракетите). Другият самолет е штурмовик – по-бавен, има оръдие и бомби, обаче так не става за уличване на каквото и да е на земята или в небето. След поломичнасъбо кръжени без никакъв реален резултат обсън няколко разбита самолета разбрах, че тати пак се е оказал прав – и този не ставах.

По едно време много ни биха написали гадине вътвънци, затова с братя решихме да изгравим комбина – той като снайдерист и притежател на бинокъл ще му подада координатите на браза, а защо възма един преносим миночет, ше го инсталiram някъде и ще стрелям по каквото братя посочи. Да с артилерист обаче също не е лесно. За да стреляш с миночет (или с вътвънски стръбъя, дето я завладяхме по едно време), трябва някой от отбора да наблигава целта с бинокъла си и пак пронесе учищата. В общ линии операцията си струва усилията само когато възрастът се е окопал „като алабамски въор“ и нама как га изчоплиш от позицията по друг начин.

Хованах си пак картечничка, гранатометчето и трънъцата да се смирият пред бразовете на демокрацията. Прабех го както ни учещ мати да ходим на лоб – крън се в красмалка, пъзяк ако трябва, бокалами отговаря, докато не стигна до левобънщето на звъра – вътвънското знаме. Озлаждам внимателно, изчаквам гадините да не ме гледат и ги застрелям изнебуделица – ра-тата-ма-та-мааа и края – няма вече живи вътвънци, само от обмързнато приятното се чуват бракеските ругани – „Къде е тая картечница, бе копеле, ти в като шайдър“, „А тя картечница, бе копеле, ти в като шайдър“, и т.н. Каишрам се в бункера до флаг, чакам го да се сблъси и да се смени с американския (това отнема време, не става веднага) и ако случайно някой вътвънче направи грекашата да се побги в района – отстрелявам го преди да се сапукася. Като завладеем мястото, заминавам за следващия бункер. Там обаче нещо не е наред – не знам как, но усещам, че на близо има враг. Пускан една ракета във входа на бункера и гледам – отвътре излиза (труп) на вътвънци. Къде бебеши, бе пич? Нали този номер от мене го видяхте? Айде и това знаме е наше...

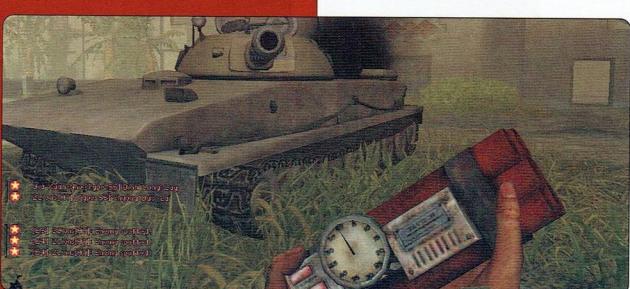
Да, ама по някое време патроните наистина сършиват. Какво се прави тоа ба? Намираш си сандък с мунizioni, застапаш до него и чакаш да си напуни раницата с патрони и гранати. Покрай флаговете обикновено има такива сандъци,



ната добавка е самата джунгла – тя добавя ново измерение към естетиката на газалянето, както и към дъмбочината на геймплея. Оръжията, гласовете, звуците, музиката (саундтрекът е брутален – чудесна подборка от емблематични песни от 60-те, създаващи чудесен атмосфера). Готиното е, че докато се возите в бойните машини, можете да избирате коя от тях да слушате в момента), нивата, модемите и въвеждането на войните – всичко е направено наново. Фактът, че много прилича на познатото ни от BF 1942, е също плюс – тaka се запазва приемствеността между заглавията. Обаче там, където играта е можела да се разбие, тога го е направила. Резултатът е на пръв поглед парадоксален – Vietnam е точно толкова забавен за абсолютно начинаещите играчи, колкото и да вътвъните, но да се състеза до истинско разбъркане и обладяване на кой да е аспекти на играта – бий той пеша бой, управление на бойните машини или пилотирането на самолети и хеликоптери – се изисква много практика и внимаване в уникалните особености на заглавията.

За всеки фен на мрежковия екипни новитет Battlefield е задължителен – той няма аналог сред съвременните онайни игри и още много време ще определя стандартите в жанра. Опитайте и няма да съжалвате.

*- А мое и га съжалявате. Колко танка сме опрайни с братото – бас ли нема да опрайи в името на демокрацията? Елате, елате побече...*



както и медицински пунктове (те работят по същия начин, само че ти толят здръбето, а не мунишите). Ако тък нямаш под ръка снабдителен пункт – „напроблемо“, дето вика терминатора, пречукваш някой вътвънец и му взимаш нещата.

Аз тaka разбрах колко са верни тези неща, дето ни ги разправяха сержантите. Ако ги слушаш (или чешеш какво пише в упътванията на оръжията и машините), ще останеш с блечателните, че вътвънските пушки и танкове за нишо не стават. Калашниковът е по-скапан от М-16, дрангунската не струва пред американския снайдер, руските танкове са по-слаби и т.н. Да си гледат работата – мене ако питаш, по всяко време хърлям и картечница, и М-16, и БЧСЧ, за да възм един калашник, тък той нека все тaka за нишо да не става. Руското РПГ е един път и половина по-ящ от американския гранатомет, а тък чично Сам и понятие си няма колко брутално оръжие е зеничната ракета на вътвънциште. Изстреляна що-зде от пред или отзад на бвъжищца се цел (независимо дали ляпца или наземна), тя сама се насочва и я разпоряда със сила, която не може да се сравнява с никакво друго преносимо оръжие. Нишо в американския арсенал не се и доближава до нея. Върно, че вътвънциште рядко използват авиация, но когато все пак го правят, американците просто няма какво да ги пропътоставят от земята. Американските хеликоптери обаче през цялото време си имат проблеми със зеничните ракети.

Водихме битка на най-различни места – в гори, край планински пътища, покрай реки (с лодки в тях – американски бойни катери и вътвънски тръстикови лодчици), в градове. Въобще, забавляващо се чудесно.

# SACRED

Автор: Krasleto

„А ма, ти да не си от Хирошима? Какви са тия ... големи ...“

**Гумени Глави**

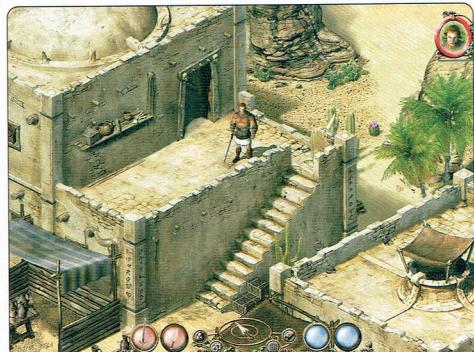
**А** обре, нямам да го усъкувам - не си прилагам търпение по hack&slash ролеви изчепки. Къде да направя, откак израснах на бой и дебоите започнаха често-често да штурмуват мислиите ми само по лак за нокти, искателя да щипка по остана чудовища-портал-магазин за колби-магазин за броня-портал-чудовища... или пък нощна-кафе-струешна-каф-членоглавна-колапс. Вече не ми се струва толкова привлекателна. Вик, едно класическо RPG, с фънбока история и сложна ролова система, е друга работа. То би могло да бързне за седмица-две юзгите на хороманажните табуни, бил-нейещи в кръвообращението ми и да изтрива с гумата на забадявашата си атмосфера непристойните сцени, които бързаженето ми ежечасно рисува върху белия лист на непорочното ми съзнание, с главни дейсвиящи тела - тези на преходспоменаващите проптибинчики на лакомистите и ятое със собствено. Sacred обаче е игра от първия тип. Знаешки предварително това, бах искрено учуден, когато Freemant mi я предложи. Дали пък не ми има за нещо добър, запитах се. Или таи надежди някак да се зария до потолъка, че да си пробля се-силта, за да може после да ми плаща

като неквалифицирана работна ръка. А може би все пак има нещо. Върно в шепташите сред колектива слухове, че Свободният завихър на Всеки, който е по-красив и талантлив от него и се опитва да ме заполе, пробутващи ми игри, които не преподават разширение на второческия ми гений? Хм, подла душница е нашият преводител, да знаете. Десетина дни по-късно, все още не знам каква е била истинската му подбуда, но бих заложил на втората.

Зашпоти този се оказа МОЯТА игра! Осъзнах го още с началния еcran за избиране на персонаж, който моментално ме накара да се съмти за един напис върху една менюсичка - „Елатие в Тексас. При нас Всичко е голямо.“ Само поглед върху трите женски (персонажи) и привлекателно им силно изразени и замествяща заблъсъни вълвични полови белези бе достатъчен, както за да ми кипне кръвчищата (ето значи, как се отказвала кафето - бел. кор.), така и да ми пререже съжалението, че за тази игра не трябваше да пиша преди 2 броя. Чуя се, ако помоля Meg да ми интегрира червенията точка Сника, или же мина метър и ще моза да си пиша, както аз си знам. Не вървам. Е, този разбира се караме по същество.

## Жанр

Следене на вече - Diablo. Нямам да си кълча езика, обяснявайки наширо-



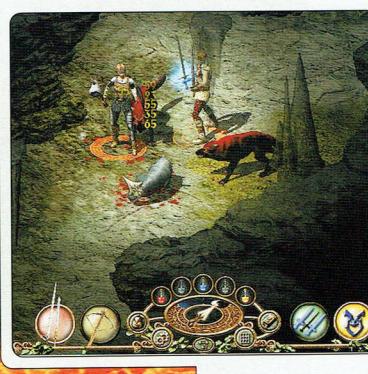
ко колко Sacred прилича на близардско отрече и как. Видите ли, е взела само най-доброто от него, при положение, че какъв-речи му е оправа коката. Ще събркате, ако след току-що казаното обаче, си речете „Ах, ясно - пореднитеят некадърно преписан клонинг“. Ами не е. Иерата е праена с мысли! С размахи и маси, с амбиция. Смяян съм от необщимостта на играния свят - до същ като в Gothic, той е едно цяло, без отдельни нива и лоудинг зони, като още в самото начало са достигнати 70 % от него, които ѝ можеме да изследваме неизблокирано, тъй като чудовищата в играта се раждат в зависимост от нивото на героя и се преподават, че ще можете да им видите сметката. В действителност, като Всъжо начало,



то е доста трудно поради факта, че нямаме добри предмети, нито светлинни бойни умения и за да оцелявате, ще се налагат да изкупвате огромни количества електризи за заряде, които от своя страна са учудващо малко на брой при всеки тръбован и струбван майдан си и баща си. Също така има определени места (над-вече населените с орки и членести местности), в които не е пропръчено да стъпвате, Ѹвпреки че ѝ е позълено от играта, защото означават сигурна смърт. Именно по този начин в осуетена последователността на напредоването ѝ е играата, а не както е в Diablo - чрез небъзможност да стъпите във водено ниво, преди да сте минали предходното.

## Фабула

Стандартен фентъзи буламач. Лош тъмен елф-некромансер, под-властен на изродения си стремеж за власт, присъдава демонични сили. Те се оказват по-силни от очакваното и нахлуват света остро. „Влечима ли се още някъд от къщата“,



# Героите

**Вампирка.** Наричана още Вампирска или Вампирка, Блондинка от деня и брюнетка през нощта. Комбинация от сексапил, тъмно обекто и чифт остро зъби. Избы от гореизброяните и очевидни причини, това, кое то ме накара да спре избора си на нея, бе историума ѝ. Накога тя е била могъщ рицар, стомва е в гордите редици на крал Айруин I, но била ухапана от дарк енд и превърната в вампирка като шиприам - курба на мрака, докато един ден на свой ред ухапа серафимка и придобива възможността да ги бърше човешката форма, като и да види гневната съвестния отговор. Е, е наистина изказването на съните е проблем, трябва като понасят слънчеви изгаряния и е невъзможно да седне във Вампирска форма. Следобamento търбо наблягате на гнейчните занимания - развирайте и като рицар. И не пестете трохици, освен ако не искате да ги бъшите само с проширяването в покрайнините на гората. Опите ли се с поръчачко компълческо торчи на Вампиритъм, почвате да газите в зомбии еклиптиране.

**Серафимка.** Всъщност „серафим“ било правдиво, но и някак „сера“ и „фин“ не са възможността на рамките на изтънчената ми аристократичност. Погодно на Вампирката те в спирни бленда между боеви, фарбящ хладът смърти с още по-хладни оръжия и храни, носеща боякита благословия. Авторите я юно са решили да ге ѝ хълбарят до последна с босички скъртано (*sacred* - свято) и са гаршили мащаба с брони, подозирани на наподобяване последните комеки на *Victoria's Secret*. Резултатът е една сексапилна инфектка, която цели мрака буквално и преноно.

**Тюмен Енд.** Майстър никонката. Пада си по тъмнините окултни науки, близък бой с неортодоксии оръжия. Примечава онова особено надменно и снобарско изличване, присъщо на епифите, както и характерната зла усна, запазена марка на негобо влечесмът Влад Цепеш, по приказ Дракула. Но като замаха оння ми ту възбуди оръжие със зверски poison damage и умъра бърз attack rate... мале, мале...

**Дървен Ендъ.** По-тихо епифа и епифкина. Аз и юкам Горската. Мрази манлан с брадви, будозери и бракониери. Обича да пучи от разстояние, замаха ако ѝ се раздъши Викрам Тел, та е на-учдиман избор.

**Гладиатор.** Арки кораб и тир. Бая дебел и ерго трутнодовиждан, непотратим пич, който обажа побоя вразите на тълми само с никояко съвреждане. Ощущение на мощта. И на тъмнествостта, ако се абстрактирате от помичките, с които обичате да си определят да се разходка из играта.

**Магосникът.** Заден със серафимката има честта да е най-хубавият персонаж в играта, но Владеет възръщане на мощта. И на тъмнествостта заклинания и съсън не мимошибки удари с ин крустрираната токъка или меч.

**Кобицата Пенка** - гламурей на зодиаката на спасение Пентхорс. Във всеки град и цирюло на Ваше разположение, по всяко едно време на ден-нощешто, във часа по една така, гордца от желаеще да разхърчи колко накърсто и както пожелаете.

Няма да ги разправим какво обаждаване пада, сами ще видите. В нея чест в играта гори има изриканен паметник с илюстрични размери. По него-върден слухове до нарочали пеньковия...



като обича да казва колегата *Fall From Reis*. Фентъзи световете, като цяло, са защъркали в блокото на безизбийността и настоящият не праща изключение. Няма смисъл да разигравате драми, налага се да съвместите с факта - искрите на игрите ще стават все по-пресказувани и безинтересни. В крайна сметка, с оглед на жанра (hack'n slash action RPG), можем да минем и без гостътъчно оригинална причина, за да се справим с демографски проблем с пренаслеността на Анкария (съветът на *Sacred*), нали така.

## Ролева система

Започвам с лошите новини - ще имате тип герои (за мяк по-добро четеете 8 кардата) са преобразителни генерирани. Тоест не ще ви е гласувано доверие да разпределяте някакви точки по показатели и характеристики, можеме само да избереме персонаж. От избора ще зависи и местополовието ще пристаряне на играта.

Вампирката започва приключението си от изоставена къща, Гладиаторът - на арената, Магосникът - в гората, а Серафимката - в храма; Тъмната Енд и Горската Ендка очевидно са си заформили някаква шекспирова любовна история, тип „Ромео и Жулиета“, защото и гъвмата са се отрекли от своя род и започват играта от едно и също възбуждение. После избягват срещата с пръстнати гадина и добре познатото френетично цъкане по лебия бутон на мишката. Азънчата на жертвата е реализирана толкова размазаващо - и възулано, и звуково - че тръпката на кръвожадна евфория се просмуква чак в костите, но въпреки това са си саистим Ѹвъз вас не може да се наслади напълно, защото на

ред е следващата. Първичното удо-блекование от смета, оливянващо чувството на мъжеството, яростта на берсерка (кото лично аз си осигурявам като пусна на Вампирката си колбомът от четири мумихита и я оставя да танцува по екрана, жълтни съмрти и възстановявайки здръбето си с Всък едно призиране на браз) - това е само мащка част от върховното удоболствие, закодираното в гените на *Sacred*, обясняваша защо игри като няма с толкова пристрастявящи.

Ако задържавам в темата, че ще дадем сметка, че успехът им се дължи не само на факта, че започват лесно и се изправят с добър шансове за успех, гори да не сме съвсем искажо как най-добре да разбърчате героя си, те не изискват като знае какви умения и познания 8 областта на ролевите системи и Вселени, арчки интуитивни са, уличат с динамика и са почти безкрайни, още побече, че в *Sacred* НИМА пазят на гея! Тези игри са MACOSИ, не е нужно да си Айшайн, за да ги раздърчи, но същевременно можеш да напишеш цяла гимломна ра-

бота за симбиозите между различните бойни умения и качествата, ако си специ и ги познаваш в детали.

Но нека не се отклоняваме. И така, избрали сте си герой, дали сте му име, следва избор на трудност - бронзов, сребърен, златни или платинен. Последните Ѹвъз да достъпят след превъртане на играта (или след достигане на определен левъл, защото има опция за експорт/им-





помът на героя); сребърната е прекалено трунна за начален герой, така че през геймплеята гордостта и мирно и кратко започнете от бронзовата.

Шестте предварително зададени атрибути са:

*Strength* - определя скоростта на атаката, щетите и здравето;

*Endurance* - устойчивост на отрови;

*DEXTERITY* - влияе на стрелбата с лък и на защитата;

*Physical regeneration* - скорост на възстановяване на здравето;

*Mental regeneration* - определя щетите на заклинанията и скоростта на възстановяване;

*Charisma* - цените при търговищите са значени.

С началеното на ниво играчата автоматично слага

определен брой точки на Всеки атакувател - 10% от начинанията стойност, така че до никакъв степен се запазват особеностите на Всеки клас. Останалите се разпределят по желание - съответно след 2-ри, 12-ти, 30-ти и т.н. левла.

**Уменията** (skills) се делят на специфични и неспецифични. Примери за първите са например *vampirism* (ускоряване на регенерирането на всички вампирски умения); и *bloodlust* (съвсем времето за използването им). Неспецифични умения са, да речем *weapon lore, sword lore, riding* и *concentration* (еквивалент на bloodlust на конвенционалните оръжия).

**Бойните умения** (combat arts) също се делят на специфични и неспецифични. Сред неспецифичните са *смен удар* (hard hit), *мелът атака* (multi-hit), *ритмик* (combat kick). Помарките са безспорно спешните. Моята Вампирка например разполага с различни видове ухапвания, пребързаци и жертвите ѝ подчинени на болята ѝ Вампир или им или във възможността. Може да призовава възлюци, а също токи и преливи, които - освен, че насят сериозни щети и обвръзват противника - възстановяват с атаките си кръвта ѝ.

Тъмният елф оковава лошището с богат набор от канали и има способности да се храни с ущите на мъртвите. Възстановявайки си точките живот, Гладиаторът може да мята оръжия и има колекция от физически и дефензивни аури. И така напатък. За да не се пребързе играта в една нескончаема комбо-фестила и постоянно използване на бойни умения, в резултат на което се убие тврдката, разработчиците са въввели време за презареждане на името им, което в случаи може да приемат като замествател на сферата на мана от Diablo.

Бойните умения се учат с помощта на руни, които напирате произволно разположени с сандъци и инвентари на побалени лошкости.

Спешлън персонаж, наречен Combomaster служи за изковаването на комбата, които са особено култов аспект от играта и преставляват последователно използването на четири различни бойни техники. Визуализирани са с иконка, която поставяме в една от слотовете за спешлани умения на екрана (цифри от 0 до 0) и се активирам с един десен-буточно кликане.

## Из алманаха „Оцеляване в Анкария“, трето разширено и допълнено издание

□ Търговищите сменят броните/оръжията/кулбите след Всеки load и ако не искате да брадаите какото се напътвате с елексири или чакате играта да ви пусне свещен предмет, намерете здравите като Porto Vallum и Braverock, в които има по гва, разположени един до друг магазина. Е, стават гва след като изпълните Всички куестове за дадената грава.

□ След изпълнението на Въпросните куестове "чудовищата, раждащи се в дадената околност, ще бодат по-малко и по-слаби.

□ Сините поущици множат експирация, която получавате от гадовете, където тръбате да разрешите комбомата/бойните умения.

□ Стрелките на компаса сочат както следва: голямата - посоката на основния куест; сината - тази на текущия подкуест; червена - към търбително постестване от вас маркер на основната карта (M).

□ Не оставяйте кобилите във вражеска територия.

□ Не браздайте използвайте Всички руни за склоуби, ами ги сковете в екипировка. Така получавате бонус +1 левел на даденото умение, и специфични за класа бонуси.

□ Особено цените пръстени/руни ги слагайте в предмети с по една сокет.

Така ако ще отпътувате по-късно ще можете да ги „ъсъскнете“ успешно, докато при гба или побъче сокета, можете да ги свърнете само 1 руна/пръстен.

□ Предметите от комплектите започват да дават бонус само ако са положени от полюбимата (пр. 3 от 5). В противен случай са наблюдавани гори минусови бонуси.

□ Не сковайте с уменията на ковача. Те са перманентни и така губите възможността да ги сковите по-успешно.

□ Изкачете анимашите от менюто, така че обичате предметите без да слизате от коня, без да се навеждате и т.н.

□ Не пробвайте руните за чуждите класове, ами ги разменивате за ваши в съотношение 3:1 (произволна руна) или 4:1 (руна по Ваш избор).

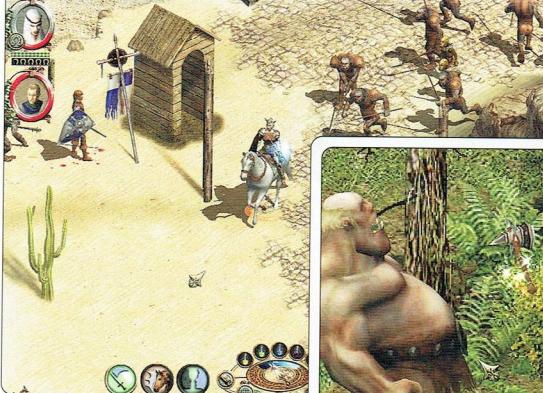
□ Издрайте, изграйте, изграйте - синий, инвертиран или локална мрежа. Циклоните му е майстор. Както и постоянно, бъзкачи се с баланс, патчове от Ascaron.



review

реview





## Зооком

Що се отнася до живота, наследяваш свeta на Sacred епичнотър, разумен? много трудно би могъл да се асоциира с пълчищата гоблини, орки и юнгари, които са основното пушенчено мясо в играта. За хастисе (или за жалост) те не са единствените предизвикателства, пред което ще се изправите. Личи аз за пръв път видях реализирана в игра прочутата инцидента атака, пребръната не един и във вълшебника 8 купчина мърища, а именно – група конници обикалят в кръг и обстреляват от разстояние жертвите. Култово. И с 80% сигурност съдам, че тален изход ако ѝ спипат на открито. Снаснето е да се измугнат в някак гопричка и оння да забавят ход. Ако играете с Бампика, ще имате значителен шанс при положение, че сте

ечите камерата, за да видите на екрана нещо различно от драконови телеса. Въз основа на току що казаното, сървийбайди Sacred от Diablo, бил казал, че тук трактирата „с рогата напред“ не дава резултат, нужно е да се подгответе с по-умереното „разделай и владей“ – просто гадовете се там бързо много, за да ги обхващате с атаки.

Любопитен елемент в играта е възможността да се качите на кон, която освен че прави придвижването по бързо, но увеличава щетата,

небудимост, тоест – всички видими персонажи ѝ, само вие не и та-ка и не можете да разберете нито кога се напира, нито какво прави. А защо не и мистериозното изчезване на предмети, които само преди миг сме видели в инвентара на търговеца.

Без претенции за абсолютна точност бил казал, че последните патчи, гордо очищен с шифрама едно и половина спрява, решично количеството машинописни страници същно изпълнени текот с малки и големи българии.

С това мисля да приключоча, за да се отвори побече място за настич-

**СМАЯН СЪМ ОТ НЕОБХВАТНОСТАТА НА ИГРАЛНИЯ СВЯТ - ДОСУЩ КАТО В GOTHIC, ТОЙ Е ЕДНО ЦЯЛО, БЕЗ ОТДЕЛНИ НИВА И ЛОУДИНГ ЗОНИ, КАТО ОЩЕ В САМОТО НАЧАЛО СА ДОСТЪПНИ 70% ОТ НЕГО, КОИТО УЖ МОЖЕТЕ ДА ИЗСЛЕДВАТЕ НЕОБЕЗПОКОЯВАНО, ТОЙ КАТО ЧУДОВИЩАТА В ИГРАТА СЕ РАЖДАТ В ЗАВИСИМОСТ ОТ НИВОТО НА ГЕРОЯ ВИ И СЕ ПРЕДПОЛАГА, ЧЕ ЩЕ МОЖЕТЕ ДА ИМ ВИДИТЕ СМЕТКАТА.**

се погрижили да разбърдят умението ти – те control (позовава ѝ да се приближи бързо до жертвата и да я удари), но ако като мен сте помнили само хард и мулти хитове, бързо ще се научите да забържате рабоните, които се сполучват черните конници. Както впрочем и тези с тъмни елфи, които ѝ обграждат от всички страни и ѝ правят на решето ако нямаше противостъпено количество колби кръв или ѝ липсва предмет, който смуче кръв от противника.

Респект заслужават и драконите, които са приблизително 20 пъти във размер и гори трябва да отгдал-

която нанасяте и добавя към защитата ѝ конските резистенции, които хич не са малко. Като негативен ефект от упражненията по езда игва фактът, че сте по-бъди с меча и се лишивате от някак атаки и комбата.

## Бъг репорт

Многообразните изхвърляния в ундуруз, „забиванята“ в пейзажа и неизползваниите/необързани куетството са само част от проблемите, внасящи сиби тонобое в значе искрищата картинка. Към тях мога да добавя и придобиването на частична

на съфържателната информация в колоните отстрани. Не съм наблюдал в подробности за геймплея, тъй като той достатъчно много прилича на Diablo – гори сковането на сръдия и предмети е налице. Въз основа на прочетеното допуск и сами можете да предположите какви ще са разликите.

Последни думи – купете ѝ! Тя ще ѝ даде и побече и по-малко от Diablo, но в никакъв случай няма ѝ да остави да скучавате.



# CASTLE STRIKE

Автор: Dimensin

**C**astle Strike е стратегия в реално време с три кампании. Точно така, от онези до бълка познати средносатистически игри. В които очакваме да видим нововъзбужнената на гбе места - обложката и събития. Или поне така изглеждат нещата на пръв поглед. Нека все пак да ѝ разкажа нещо повече за това скромно дете на природата - Castle Strike.

Историята ни разказва за магьорицар с фамилия Thorwald Rabenhorst, чийто баща бива убит от Alrich von Drachenfels. На всичко отговор, за да ясна още по-вече нашето момче, загива отблъшка и сестра му Svea. Умело се е от мексикански сериали, обсъди с тези иземи...

От заглавието трябва да ѝ е станало ясно, че става бълпрос за историческа стратегия. Наглед съвсем типично, но ако я поизграждамо, ще разберете, че не е така. Освен всички прилежащи стратегически елементи, в Castle Strike ще намерите и безни начини на RPG. Не, приятели, не става дума за игра, в която думата quest се среща гъвърти и по това да събуди, че типула „ролева игра“ ѝ приляга. Ако говорим за синхронизация, геймплеят е максимално разнообразен, имайки предвид възможностите на ендъжина. Така се прави. В една част на играта ще управлявате икономиката на замъка си, ще поставяте стrelци на кули, ще събирате ресурси и прочее стратегическа дейност. Но не се у娱вайте, ако ѝ възложат и да се



промъкните незабелязани във фракийски замък, пълен с пазачи. Камера-та, бързаша се на всички страни, улеснява това, удобният интерфейс - също. Покусваме се нащо нормално, при все че нямаме кой знае какво въздейстие върху цялостния разход на игратка. Единствено, което почевяме от това, в експиритъс за герой си.

Ако трябва да систематизирам игратка по фази, ще направлявам по следния начин: Замъкът, икономика, защица войска, тактика, нападение и покрайна, но не на последно място фазата „кове-ми-отиде-войската-мамка-му“?

Да започнем поред, предлагам аз...

**Замък.** Както във всяка стратегия, и тук необходимостта налага да се прикупе за базата си. Замъкът ще се състои от гбе части и може да е едно от най-добрите нововъзбужнения на игратка. Имате крепостна стена, защо камъни се крие главната кула - най-важната от сградите ѝ. От нея произвеждате всичките си войски (при наличи-

то на съответните сгради). Имате и крепостни селяни, които живеят в построеното от Вас село влизост до замъка и събират ресурсите камък, желязо и сребро. Икономиката на замъка ѝ ще зависи от това как и къде сме разположили крепостниците и сградите им. Номерът е там, че те не могат да бъдат построени на територията на замъка, а само извън него, което е неприятно, защото опазването им на момента е трупничко.

Сградите са разпределени по следния начин - в замъка си можете да строите казарма, сграда за обучение на стрелци, конюшница, лечебница, малка кула (в която фръжите пленник, заразен с чума - гесто симо оръжие за убиране на селяните на врага) и кладенец. Може и да ѝ е странно наличището на кладенца, но появярайте, ще ѝ трябва. Осъщност в тази игра може да се окаже причина да излезите - сградите горят доста бързо. И ако нямаете наоколо пожарникарски настроени селянчета, дупе да ѝ е яко. Крепостниците могат да имат в селото

то с каменоломна, къщи, ляйна, обициерма, юбкорезница и да гънчично (любимата ми с града). Всичносто последната е може да има от най-важните в Castle Strike, понеже оттам си събирате златото (четвъртият ресурс в играта). Особен тях, в сколото си може да имате кръчма, работилница (за тарани и балисти), абатство, градски център и сграда за алхимици. С гбе гуни, онеци сгради, от които забиси войската ѝ, се наливат зад стени, а всичко останало - извън тях. Все пак Ваше е решението как да разположите стени и да ги върбите щастливи ги има. Неведнъж обаче съм видял как още в началото на играта, преди да построя стени, извърши един идиот и никакъв си войник, пада във замъка Все едно пали Олимпийски огън и изчезва яко дум. Ей, бесия също като склонено магаре в такива случаи (геймърска) Ти нека държи очите обичайно се проявява в сексуална неудовлетвореност, колега - бел. Фробър).

**Икономика.** С нея няма да би досаждам много. Разбрахте вече за четирите ресурса, но не ѝ казах от къде ги взимате. Наблизо край начината ѝ позиждаши откриете гбе мини една до друга - едната за желязо, другата за камъни. За съжаление те никога не са токома близо, колкото ми се иска. Там, където са мините, в бъдеще ще са изгради крепостното ѝ селице. Игратка позволява бързо и лесно да се спрягате със „селска проблем“ по управлението и контрола на селищите - кликайки на





празно място из карта, голу 8 центъра ще се появи слайдер, чрез който може да укажеме колко от тях да работят за ресурси и колко от тях да строим. Удобно. Също така, можете да загадете при пожар колко да ходим до кладенец и да гасяме. Толкова за икономиката.

**Зашита.** Логично е в игра с добре развита крепостна система да има и добре разбити ственобойни оръдия. И оръдия. По принцип стрелците на кулата са добри ивя, но няма да е зле и да сложите и по някъл войник тук-таме по стена. Няма да съжалявате.

**Войска.** Е мука играта Вече малко куча. А не трябваше. Видно е, че хората са се опитали да направят нещо като C&C в средновековен вариант. Не че е лоша игра, просто не се е получило. В самостоятелната игра, както Вече разбрахте, си имате героя. Много здрави, при това - един от тях може да настане господстване на поне 30 войника фейс-турбийд преди да обрънате 8 личебницата. Особено яко е от по-усоко нюбо. Дотук добре. Всеки герой има възможност да групира по специален начин войните, селектирани в неговата група. Дотук също висчко е песен. Но проблемите да направите това с трима герои и да нападнете цялът замък. Здравите ба юка да си избъдите старата клаудиатура от масето, защото новата ѝ е във ли ше избръкли на уединение. Ако забравите за момента за този проблем, имате с формашките като цяло е едно малко бижу. Всеки герой има три таука, които ще избъдватът върху жизнените точки, скоростта, бързината и бойната ефективност. Различните форми на подгреба на войските дават различни бонуси на тези статистики. Иначе войските ѝ са превъстаници по склон, войник с алембарда, пика, меч, рицар, стрелец с лък/с арбалет/с голем лък и мускетар. От специалните войски имаме саботър, сапър, монах, замърник с чума и наемник. Накои от тях могат да язгят коне, което определяено повишава ефективността им по време на битка в полет.

Има 11 вида ственобойни оръдия, причиняващи различни щети на сгради, стени и укрепления. Различават се и по брой, екипажък\*. Ще ѝ трябват от 2 до 8 бойника, за да водят едно оръдие. Само се сещаме, че съпоставено с що-агре малки лимит на войски, използването на повече от във таука си е направо кощунство. И може би има на баланса, срещу 11 броя ственобойни, има само три кули оръдия В за защита, нямам стрии тия хора.

За **маклика и нападението**, може да ѝ дадем само един съвет - стрелици. Гледайте га има и га са в повече. С възприета за лъкото тия момчета стават необивани дълковойни, а това е от голямо преримствво. И за защита, и за нападение без тях просто не може. Другите съвети, които надявам се ѝ ще ѝ помогнат, са пръскания из статията - да се пазят сляните, да се следят стенините, да групирате умело и да си избъдите старата клаудиатура от масето.

**Къде-ми-отиде-войската-мамка-му!** За да не ѝ се налага да използвате тази фраза прекалено често, следете битки на кое съде задали пътя на войските, памфайндингът им е почти като моя, но при налиянето на 3 промила алкохол в кръвта ми. След битки и безпрепятствени усилия да съвник с това, стигнах до единствено смислено решение - „RFM“! Инче казано „Read the Fucking Manual“. Е, прочетох за бързите клавиши, но не си реших проблема и така или иначе трябваше да съвник с неудобствата.

В заключение мога да ѝ кажа, че Castle Strike е една чудесна играца. Надявам се и пролетта да не е единствената причина, поради която тя да ми е харесала [бе и ми си сладък - бел. играцица]. Въсъщност, излъгах. Надявам се да е точно така.



115.00



109.00



105.00



109.00



109.00



109.00

ВСИЧКИ ПОСОЧЕНИ ЦЕНИ СА ВКЛЮЧЕН ДДС.

**WWW.PULSTAR.BG**

**ПУЛСАР**

МАГАЗИН В СОФИЯ  
БУЛ. ЦАР БОРИС III 21  
УП. ЕКЗАРХ ЙОСИФ 51  
МУЛТИПЛЕКС [ПОДЛЕЗА НА НДК]

# COUNTER-STRIKE CONDITION ZERO

Автор: Krasleto & Ikarus

**H**икоя не-близардска игра не е запленявала толкова хора по съвета, както това направи Counter Strike. Никоя друга игра не е била подхвърляна през три фирми производителки, за да излезе под името на четвъртвата. Може би никоя друга игра не е изпълнявала на пълните сто процента това, което се очаквало за нея. И определено никоя друга не ми е бъзгала ноутпада, карафи ме да я ребекурам дъга пъти.

## Нулеви условия за спрекиживаване

Умът ми не побира как можеш да вкараш най-играната мултплеър екшън в ражките на скобата кампания и да очакваш, че резултатът ще забодви маниаките на тема „контрол“. Чувството никога не би могло да бъде същото. Нямало кога да напускаш, че се е кацнал или ти е убил по възможност най-косметически начин. Нямало на кого да се похвалиш, че безразсъдният ти берсеркерски ръш е звъл четирима настъпника. Нямало я тръпката просто. И оиза добно-садистична усмишка, породена от заветните 300 доларчета, свързани на екрана след всеки фраг не озарява лицето ти. НИМА Я! Вместо това – поредният средностатистически шутър. Вместо хора – ботове. Ай скъпир!

## Бит и ежедневие

И да швиря, и да не швиря, играта е пред мен. Шраквам до болка познатата иконка, оправям до болка познатите контроли и сядам да жуля каунтър стрейб – май прещъз, май лад енд май бест френг в пропължение на изгубих-ум-броя-колко-без-сонни-чи-и-нощи. Трудност – експеримент, задача – направи 12 флага. Но проблемът бе, мороди! Аз съм първи в класацията на отмилан бе (здрави ManowB). Три от тях га са хешшоти/глазби – хахаха, я стига, знам че мозъкът ти е център на тежестта, замова се стремя да сте олекотя малко. Какво – със фай-всъвъи ли беев? Та аз съм го измислил това пистолет, нищо че съм царя около 3 пъти с него (и трите в следствие на „нобовъзведенията“ на Valve, които решиха, че трябва да сменят номерацията на оръжията в последната версия на играта). Пърба, втора, трета, после направо пета – едно време така пребълчоах на поршето, сега горе-долу със същата скорост минавам картиите. Чемър-пет часа и гейм обър!

Но, посрещи сърце... да нагазим 8 кирка и да караше по същество.

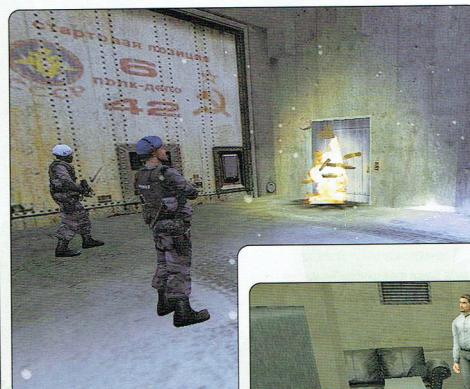
И тъй, Къндишъна е просто един

E,

до живяхме. Condition Zero е факт. Труден бе пътят му до рафтовете в специализираните магазини. На няколко пъти играта бе заплашена от прекъсванието съмрт, безник от аборт, докато родимите мъки в крайна сметка най-сетне приключиха и днес можем да видим откроеното. Проектът е замислен и наченан от Gearbox (създателите на *Opposing Force*) като сингълълъйър кампания. Когато обаче Gearbox се заеха с портрането на *HALO* за PC, те прекратиха работата си по CZ. Работата бе прекъсната на *Ritual Entertainment*, известни с направата на култовия Sin, и на пръв поглед възможно изглеждащо наред. Времето обаче че минаваше, а от играта – ни анонс, ни полигон. Феновете замърмориха. Valve се призупаха да пуснат част от подготвението за CZ материали (малко нови карти, 1-2 оръжия, шита) под формата на CS 1.06. После добре прослободутият „пробив“ в сигурността и алфата на *Half-Life 2*, заедно с бетата на *Condition Zero*, измекоха в нет-про-

странството. Valve видимо се възхища и за какак биха гузпата на *Ritual*, което ги изправи за пореден път пред нетвръстното на феновете и най-вече това на ATI. И те направиха това, което подвеждо хора под напрежение правят – събръкаха. Вместо да прекратят официално работата на CZ, те възложиха добърширането му на *Turtle Rock Studios*, поизвестни с пригаждането на CS за Xbox. Каквото са събръшили *Turtle Rock*? След стартирани и конфигуриране има няколко възможности.

Първата е нещо като кампания, назовилица „сънца“ на *Unreal Tournament*. Трябва последователно да се премине през шест серии от по три карти, като завършването на тървата отмъкваща втората и т.н. Цялата тази адвенюра е достъпна при четири възможни нива на труженост. След всяка спечелена картия получавате по една точка престиж. С тези точки се „закупвате“ състборници, като първочанчано до стъпътните са пълни лебащи и струпват по една точка, а коя края имате достъп до истински или ботове за по четири, гори и пет точки. Всеки бот има показатели за умение, отбрана работба и смелост, както и предпочитано оръжие. Отделно по стандартните условия за победа, всяка карта има и специфични „предизвикателства“, които трябва да изпълните, за да спечелите. При по-високо ниво на труженост те стават все по-засукани и варират от „убийте X терористи“ и „убийте X човека с X оръжие/клас оръжие“ до топални лудници, изис-





шибан ботмач. И пет нови карти. Всъщност са осемнадесет, ама тия, които се играят масово и са ценни, са реално пет – *de\_aztec*, *de\_dust*, *de\_prodigy*, *de\_dust2*, *de\_inferno* и *de\_cobble*, само че последната не е пъпната нито откъм гравюри, нито откъм геометрия, така че ня не я броят. Теглите чертата и какво щикаме – Valve ни пробутват 100-ти на мегабайта „новости“, които се предлагат на гъба гуска за 40 долара. Или 30, ако решите да си ги изтеглите през Steam Content Server-а им.

А сега и добрийте новини – ботомет са наредили! Та те играят по-добре от половината нещастници, които съм заприятелен през олимпийския си живот (никът в *GoL.Souledge*, бълъчена моя, и да – знам, че е копирал Джек Карлунг, но тук знам и това, че съм ви ги набих до стапично в гълъбите). Пък обичете комуникарите, съобщават ви си по всяко време какво и къде правите. Дори се послушват за стъпки и ви като покрелени, когато се наляза. Пълноцените, познават хора, които понякога не могат да преценият пралиния звук. Второ – ботомете чептици ослекват всяко подозрително „каше“ – от най-известните и използвани щълчета, до най-пребръзнатите и същевременно най-опасни такива. И чест им прави, че симулират въвхиженето на мишаката, а не умерват за части от скундата, както предшествениците си. Стрелят правино – на кратки откоси наадач и на порази от близо. Понякога се панират и умират като кацащачета, но не сме ли така ючили? Липсва им само онзи така специфичен усет за играта,

креативността и разнообразието при отиграване на ситуацията, който може да притежава единствено живият играч. Въпреки че са квалифицирани по умение, смелост и точност, те все пак са остават просто едни код.

А картиите – красота братя, красота – шарени и съвсем отблъскват. В Inferno рура има ефектни топки дъръчета. Дожижхме ги виждам като чешмени текстури и раззупена, геометрия. Най-ме разбат иначе низвергнатите от CS-обществото карти – *de\_aztec* (зарагу лошиште си фо-и и дизайн на 1.6), *de\_prodigy* (зарагу прекалено много го „прокапку“ а.к.а. „места за дупчене“) и *de\_dust* (зарагу прекалено едностранична и еднотипна игра) получават втори шанс да се заиграят по турнири.

- *Krasleto*

кваша определен брой изстрели в глава за определено време и други подобни. На „expert“ могат да поизпитат и най-закорабените играчи на CS. Всички карти са получили лек фейс лифт по формата на нови текстури и ефекти, като например дъжда и стелещата се мъгла. Резултатите са задоволителни и картиите изглеждат значително по-добре. Въпреки това едва ли ще се намерят че че че сърдечки и карти, които га не разпознае бе че силен останали *Half-Life* единжен. Освен вече споменатите режими, имате възможността да играете тренировъчна игра когато си поклаещате. Избирате си карта, брой ботоме, конфигурирайте желаните от вас настройки и трудност и се впускате в мелето, без необходимостта да чакате лан дружаречетата си или да се озъртате за сървър, който не е претърпян с въвеждани чийтъръ. Ботометите прекрасно познават картиите, атакват и бързо реагират на създалите си ситуации, прикриват се... Най-важната фигура със съобщения за това къде е Врагът, колко неприятели остават, къде се нахъртат и т.н.

При залагане на бомбата всеки от тях се втурва светълкачно към най-блиското място за залагане, като първи съзнателно проверява и оповестява по радиото дали бомбата е там или не, което често ѝ спестява много тичаче/загубата. Донякъде успяват да изразят илюзията, че играете срещу хора. Безспорно най-добриите (и вече официални) ботомети за CS: Condition Zero са алтернатива е опцията за онайн игра, която по същество си е CS 1.6, т.е. в нея няма нищо, което вече не сме виждали. За по-лобопитнищите още по време на инсталацията се предоставя възможността да си качат и *Dealed Scenes*, което всъщност в небогрешената работата на хората от *Ritual*. Това е серията от единични сингълътър мисии, които видяхме по етикетата бета. Горещи точки по света, лоши терористи, ингейм брифинги в мисии, разни интериери разузнавателни джаджи като фиброптична камера и мини с дистанционен детонатор, някои интересни и свежи хрумвания по иначе ужасяващите интериори, някои бъгове... Нещо като сингъл, нещо като нищо.

Ако трябва да обобщя, бих казал, че *Condition Zero* е просто една доста добър начин да потренирате с ботомет на познати, макар и обновени, карти. Издата не предлага почти нищо, което вече не сме видели под една или друга форма в самия CS.

- *Ikarus*





om krak

# C.S.I.: CRIME SCENE INVESTIGATION DARK MOTIVES

Автор: Snake

П

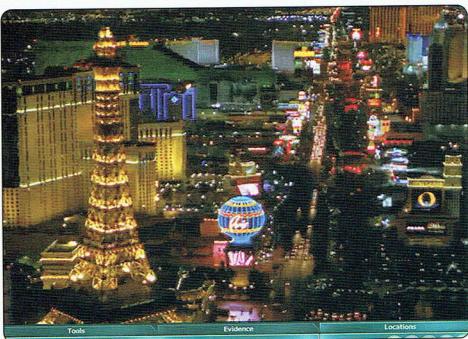
ърбата част на C.S.I. беше изненадващо добър криминален квест, базиран на едноименен сериал, разпространяван по родните телевизии като *От местопрестъплението*. Dark Motives е същинското приемливо продължение на играта за младия следовател в тъмне лице, градящ катриера в редиците на адвокатски те криминалисти, но не се връзва особено много на обяснения, че това въсъщност е втората част на Crime Scene Investigation. Не е. Тъмните мотиви са по-скоро нещо като пакет с теми отговарящи на мисии. В случаите, че произвеждащите не смятат така, могат да ми се обадят и любезно да ми пояснят как точно от незабележими коатометрични промени по интерфейса, геймплея и графиката трябваше да ме освободи от чувството ми за джеково. Не, че им се сърдя особено на момичките от 369 software. Аз съм стар фен на заплетените истории за кръбки убийства и никак нищо против да получа още от същото. Единственото ми проблем беше, че повечето от преждевремената козметични проблеми (освен теми в графиката, която сега наистина изглежда забележително по-притяжко) не са внесли в геймплея никак добро. Произвеждащите са се опитали да прибавят в доста правилният си и елементарен геймплей добра класическа звездолюбци адвентчър-

ност. И са се оправили толкова. Така например чудесната и реалистична система за анализ на отпечатъци от оригиналната игра - за да е по-интересно явно - е сведена до възга на онези архаични заезди от списанията, искащи от теб да откриеш десетте разлики между две грозди картички. Ше ме процъбате, ама нещо идеше как обзоруваш с последните техноложки чудеса следовател сърбия в очи чертичките на отпечатъците на монитора си, докато феберейската електронна база данни се бара по топките и му лега съпра, успява да ми изхърчи с шут от историята, в която съм се попотих. Друга подобна измисълчотина е комбинирането на предмети от инвентаря. Нама лошо, в побегът адвентчърът го има. Но тук, ако не се сетиш да комбинираш парчещото тело с пружината, от която е срязано и след това не поглезиши мястото на срязване с лупата си, а просто трънснет доказателствата в наси-



лен вид пред специалиста в лабораторията, той ще те гледа умно и няма да ти каже нищо. Стига бе. Или тък новата система за напръване на доказателства, необходими за да се добереш до заповед за обиск или арест. Става дума за триъгълника жертв-заподозрян-местопрестъпление, всяка една от чието страни се запъва в зависимост от количеството доказателства, които си събрали. Звучи добре, но на практика означава, че ако намериш оръжието на престъплението и отпечатъците на заподозрения по него, може и да не успееш да получиш заповед за арест, защото си пропусна някак особено важна в доказателствено отношение подробност, като например да провериш котката му за глинести. Докато първият C.S.I. можеше да се мине само на базата на мейдърът уликите, а тръбовливи бих по-скоро тест за твоята наблюдателност и шанс да побишиш топките, които си събрах в края на всеки случай, тук трябва да намериши и събереш евла ли не всичко, иначе пропсти няма тирдане напред. Като си говорим за тестове за наблюдателност, е хубаво да те предупредя, че в края на всеки случай ще извадят доказателствата над теб точно с такъв, състоящ се от въпроси от типа на „Какъл саксии имаше в кабинета на еди-коф-кои.“ Чудничко. Нищо против усложняването на геймплея, но хайде другу път да го направите без да посагате на криминалистични реализъм, защото той въсъщност е единственото нещо, заради което се занимават с тази игра.

Вторият проблем на Dark Motives ива от безумно скучния, муген и бе-



60%

# SCOOBY DOO 2 MONSTERS UNLEASHED

Автор: bROkO

**Вместо предисловие:**

**S**

сcooby-Doo 2: Monsters Unleashed (SD2:MU) е единствено на най-безбояко тъпите игри, които някога, макар и принудително, са намирани място на хада ми. Стига ли ѝ? Да, ама няма как, че трябва да чуеше и останаломо.

SD2:MU е дело на небезизвестният THQ и се явява нещо като тийзър за предстоящия нов игрално-анимационен филм, който ща носи същото заглавие. Сега, отмечен въпрос е доколко нещо съвързано с големото, вероятно Вмирисано и бълхло куче и малкоумните му спомени/приятели може да ме тъжне, но допускам, че има и хора, които му се кефят.

За съжаление не се шегувам, SD2:MU е ужасно заглавие.

**Трите ми мозъчни клетки се гепресираха от скука:**

И после едната се самоуби от отчаяние. Наш разбираем, SD2:MU не е забъръчър, определено не е кусет (макар, че не бих се изненадах, ако стигнат дотам да я нарекат и така), специализираните сайтове я определят като екшън, ама тя и това не е. Тя е игра от типа стой-с-лимана-Шази-и-кукчата-Скуби-и-лови-падащи-хора-с-леген-с-вода, или пък примерно кликни-Бърку-падащите-колони-с-мисхаката-че-тънят-гобитък-да-стине-группа-край-на-екрана.

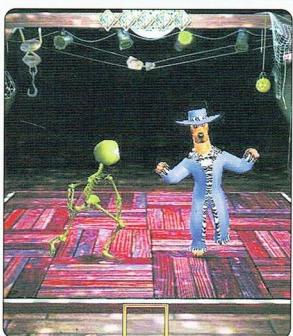
Еза му!



Колегите просто се изгавриха с мене. Отново! Остро и анал... да де - радиално.

Та мака, първото нещо, което прави впечатление в SD2:MU, когато си я пуснеш, е лисата на меню. Хм, доста иновативно, бих казал. Менюто става достъпно след като изглеждате интрото и се зареди първото нибо. Може и да бъркам, но честно казано пребъртрях играта от втория път (отнема 2-3 часа, и то - при положение, че си глупав като мен), когато си я пуснах, защото първият път мисхаката изгасна покъм и ме остави без избор – отидох до колегата Un-Dead да пийнем по биричка. Да живеят Енерготом!!!

SD2:MU Въсъщност се състои от множество минари или под-игри, като он по-малоумна. Освен ловеното на падащи хода и смесеното на предмети с мисхаката, можеме примерно да събираме разпилени части от статуи в музеи и да ги сложим, или да изкараме инфантилно по някакъв чудовищо, като се повърбам тук-там по екрана, преди те да са уплашили Скуби. Миса – поизвежащ арена нали. More unreal than Unreal, нали така беше. Освен това на някои от „лок-



ции“ може да търсите улици и кълчобе към разгадаването на някое проблемче, като движките мисхаката по монитора и кликате там, където пиши look at egu-какъв си. Знае, че звучи трубоенко, но отключва някъв снимки, явно от новия филм. Уаааааа! Освен това се носят слухове за някакъв мега-танк хипер-мега-мощен и як скретък, ако пребъртиш играта със всички подред, ама поне же нябата са едни и същи – ай скъпът бардаканак, ноу ѿй лето се вика.

Графиката е ужасно куца и ръбата, смесица от 2D и 3D, ама толкова кичозна, че так зроня. Докато някое от крътенчетата говори, долу се появява негово портретче, реновано от истинска снимка, а нещата, разложаха се по екрана, нямам нищо общо нито с рисуваните герои, нито с истинските. Чудовищата също са актърни участници в бясната надпревара по невъзрастност

и ерозата, а и са до болка познати на гляделите анимациите (това последното принципно някак фон бил изтъкнал като плъс, но не съм фен. Да, освен това съм и пристрастен, в случай, че не си е промичала).

За збука – или лоши, или нищо. Използвани са гласовете на актьорите, които играят във филма, но това по никакъв начин не спасява плъзнатовите състояния на аудиторта. Пичките и пичките звучат супер фърбено, освен това като чуя Jinkies! или Zoinks! Вече и ми настъпват космически под мисхиците?!?! Колаж? В кой век живееш ти бе? Неандерталец такъв! Чувствам се морално задържан да те приобщя към лютото на феминизацията, ше споделя личната си кола-маска с теб. – бел. рег. е). Ужасно е.

А! Прекрасен начин да завърши тази статия. Надявам се, че съм успя да ви откажа от SD2:MU. Ако не съм, проблемът си е ваш и най-вероятно е психиатричен.



3%

На кроак



om kbaK

# **IL-2 SUTRMOVIK FORGOTTEN BATTLES ACE EXPANSION PACK**

**Автор: Alex III**

**Е**кспанжънът „Ас“ извади на време, за да разшири още Венджък кръгозора ви в областта на авиацията от средата на миналия век и да ще даде още интересни часове и дни в кабините на накога пишущите бойни самолети.

Все пак, какво е новото в най-добрия симулатор на Витлови самолети? Като начало, той ве-

Че не симулира само машини с бензинови двигатели – към вече наличния реактивен Ме-262 са добавени варианти на всевъзможни експериментални, екзотични, неизвестни и невижданци аероплани, свързани с епохата. Третият райх се в снабдих с Ме-163 (ракетен самолет с 6-милитров запас от гориво), Не-162 (по концепция – „народен“ реактивен из试探чик), който пребаляло да се сложи обрът по гараци, махали и седечки, но, естествено, не го е правил), Go-229 (реактивно летящо крило, което кара и дневните авиаинженери да скчат с ужас). Създаваните са леко ощетени откъм подобна екзоти-

ка, но все пак измиват срама от членото со експериментална УР-80. За илустрација на близокинеските на гореспоменатите машини, „Асът“ Вкликаваш низколко единични мисии со тип „какво, ако“ с обич наслов „Луфтаффе“ – какво било станало, ако германците някак бяха успели да отблеснат руското и съюзническото настъпление през пролетта на 1945 г. и Войната беше продължена. Реактивните битумки имат какво да покажат – Височините и скоростите са с пъти по-високи от тези, с които сте съвпадали, самоадветите са ка-

призни и крехки (като нищо можете да запалиште бънгател с невнимателно действие с ръчката за газта), претоварванията – зверски, изисква се различен тактически подход към боя и като цяло сраженията са мълниеносно-брътвани.

По отношение на въздушните машини другата съществена добавка са самолетите от тихоокеанския театър на бойните действия. Любимите на историческата реализъм Вече могат да опишат японските Ki-86 и A6 Zero срещу американските P-51 и P-38 над специално създадения за целта океански островен ландшафт.

Нобосмите срещу европейските  
битлови летщи машини са пред-  
ставени (най-същите) на Bf-110, Та-  
152 (които си имат своя кампания),  
ако и от английски Spitfire Mk.V (в никюл модификация). Разби-  
ра се, че тук има експотка - само-  
летът-бомба Mistel (композитна ма-  
шина - модифициран безизползван  
бомбардировач и изстребител, който  
се опира от бомбардировача, след  
като га насочи към целия), губофозе-  
лажна Версия на Me-109 - Bf-109, и  
т.н.

„Ас“ предлага още няколко самолета на по-периферийни сили в конфликтата – от сръбска на италиански и финландски скрибии. Бойни десантни брони че могат да се Водят не само над Русия и източната част на Европа, но и над Нормандия и Ардените. За част от новите машини има спешанни единични мисии от различни периоуди на Войната (примерно – финландското нахуваане в СССР 1941-ва година), които са интересни не само от

A color illustration of a World War II era fighter plane, likely a P-40 Warhawk, flying from left to right. The aircraft is olive drab with red tail markings. It is positioned in front of a large, bright orange and yellow explosion or fireball against a blue sky. The plane's propeller is visible on the right side.

изгрева, но и от историческа гледна точка. Общият брой на новите самолети, заедно с модернизираните им, е 20. Има и 7, които само ИИ може да упражнява. Сред тях най-известните са B-17G и реактивната бомба B-1 (Ще можеме да опишате га се спрявяте с Фай-1, както никога са го правили британските ассе. Те са използвали скършението с изтребители, за да се изправят с бомбата и с внимателна маневра да бутнат крилото ѝ нагоре или надолу, за да я отклонят от курса).

Но, каквото казва рекламата, това не е всички! Мултисълътърът също има с какво да го показват. Освен споменатата тихоокеанска карта, "Ас" щракчява и десет нови кооперативни мисии (на нови и стари карти), както и възможността за генериране на динамична кампания за игра в мрежа, с която разнообразието в сингъл- и мултисълътър на практика се изразяват. Комбинирано с факта, че ИИ определян е заборян от времето на *Forgotten Battles*, това обяс-



# GANGLAND

Автор: Damond

Ще ти направя предложение, на което не можеш да откажеш...

**H**апример да си поиграем на Българи и отговори. **Първи въпрос:** Имало петима братя италианци. Трима от тях убили четвъртия и се скатали в Страната на неногранчните бъдоможности. Позади защо пристигнали и петият? Правилно, отъществие се нарча. Нямаш лишо в това да упрепсни някого. Всекуму се случва от време на време, но да избягаш от родната Сицилия в опит да се измъкнеш от възмездиято си е чист позор. Още по-важе, ако си отвориш устата пред пошлищата - направо можеш да кажеш здрави на омертвата. Как не си чудал тая гума бре? Закона на мъчането - никога не пей пред членствата. На този закон мафията се е крепляла и продължавала на десетилетия, за да се превърне в институция. Сега схващаш ли защо нашият мургаз сладур е зарязал мамините тортелини и се е видянал чак до Новия



сват да търси братчетата в тази игра - хибрид между стратегия и симулация с ролеви елементи. Сингъл кампанията проследява историята на описание по-горе мафиот - петимаги брат, с рожден име Марко. Той започва кариерата си при бъдчо си, дон Винченцо, занимаващи се с обичайните дейности: ректен престрели с пошлищата, тук-так и по някоя локална война със съседна банда. По-късно начинанието "мафиозо" успява да покола и по някое преброеност съсството (хай, GTA), което освен за придобиване вътрешни престижи и преличищни битки. С времето към нашия човек се пристигащият разнообразна палач с боязлив набор от техники

за Водене на бой. Отличителна черта - страгат от тежка форма на периодичен идиотизъм. Оясня ми сега как би постъпил, ако здравето ти клони към нула и притежаваш ръжаката способност да се промъкваш, прикривиши и други городни? Ти, не позна - право в мелето с голи юрчушки, обиратки всички курици, така не прави изключението - абионран е за същия комплект самоубийствени наклонности - например самоволно откриване на огън насред училища, в близост до група полици. След една подобна престрела, нервите на бъчо му не иззвържаха и го гърьмна. Да имаш сеи в бреме на мисия, нещастешто щеше да се понася значително по-леко, но не.

Стигаме до най-важния момент за всеки член на мафията - собствена фамилия. Лошата новина е, че никой не може да постане побожно нещо, ако не е женен. Започват се несъкончавашите мъкъи покрай издиране на подхъдяща половина, избиране на годежен пръстен и прочие формалности. При ебентуален успех, ти ти се левпа като гербова марка и те следва пълното, докато не се бенчаете. Ако си загадаваш въпроса каква си плюсът от шаката тази агония, отвъд боя с една сума - поколение. В зависимост от типа жена, се пръвка отрече, надарено в определена област. Да се похвали - моята е интелектуалка и ми роги автогамче. Добра работа върши, тъкмо не се налага да плаща за поборни услуги от онези хиени, пръвстите.



Графика: изометрична перспектива, сполучливо анимирани персонажи в 3D. Не мога да се съръга обаче от един коментар - в Райския град преобладават близнаките. Или поне мафиите си пада основно по таќива - никакв щеф не си, ако охраната му не се състои от тризнаци, четиризанци и прочи клонинги. Може и по калъп да ги правят - яки и тупи, готови да спрат откос с голи зъби. Едно нещо ме потресе до дъното на душата ми - личната ми мутра, вместо да заобиколи дон Винченцо, го презгледа ний-безлеремон. Моля, само не го наричай клипинг, това си е направо емуляция на Валк.

Звук. Добре озвучени персонажи. Козато ътвърдиш някой си е направил трупа да ги озвучава. Изстрелятите - леко еднообразни, но поне усяха да събутят позаслатите ми усодни рефлекси - като чух та-та-та, тървата асоциация бе, че Гошо пак ме е открил и пуска с пластмасовото айтматиче иззад някое сърбо. Само един въпрос имам към производителите - хора, чий болен мозък е решил, че техничното се вървяло и чуло с мафията? Да не смятате, че Коза Ностра в свободното си време посвещават ред на партити, наливайди се с тонизиращи напитки вместо уиски и заменили благоуханият дух на пурпите си с по-острата миризма, носеща се на талази от злато.

Въпреки всичко игрината е забавна, има атмосфера и спокойно може да убие някой и друг час.



69%



om kpaak

**H**е зная дали сте играли Riven или още по-добре, оригиналниот Mist, но кога то ќе си гојдомим за така наречените „филимизани“ (или пре-ренџбани) куесмове, тези губи игри са това, коешто е Dooms за фбрстъръсън шутърите и Dune 2 - за стратегиите. Надвремето с един приятел префрътхахме Riven за шест безсъни нощи, запасени с кафе и кола. В този куесм имаше пет диалога на кръст, но тоб беше толкова красив и умливач, че още помни приятните часове, прекарани с него. Казаша ѝ Бисичко това, зашто CK2:TFR просто не успява да стъпни и на малкото пръстче на Рибната. Първо - като за пре-ренџбани куесм изригват с епостиника - не зронза, но е никак размита и безлична. Хората, които спрешащи по пътя си и с които разговаряш, са ръбати, с малко анимация сякаш са били забравени покрай Бисичко останало и са претрупани в последния момент от чистачката на облица.

Колкото до историята (а има ли нещо по-важно от нея в един куесм?) - ами мен не успя да ме запали. Нама да ѝ изграбвам много, в случаите че сте никак гайд-хард фен на ханда, но ето как стоят нещата в общи линии - Вие сте Кол Лайфайн - най-обикновен човечец, който живее на Евани - никаква планета, на която Бисичко се обучават, работят дружно с песен на уста и други добри проштотии. Един ден обаче, изграба лошият чичка Озар и обявява



война, която за Всеобщо учување еванските хилита печелят. Но! (Търътътътъм!) Преку да зазуби окончателно, Озар поставя никакви сателити в орбита на планетата и скоро след като той се отпътува Бисичко на Евани бавно, но неумолимо започва да стават алатчици, да не се занимават с нищо или да работят като безумни автомобили. Единствено Вашето семейство не е застрашено, понеже не е било на планетата, когато целият този штът е станал. Като искрички и добри рицари на спасителността Вашите родители решават, че трябва да опратят нещата и започват бързо и безрезултатно търсение на коренището на проблема, както и на метод за разрешаването му (сателитите, аллооооооо, сателитите са, бе! - бе. и изнервеният бРОКО). И така, един ден Вие си събуджате и матки и мами ги няма. Учуден и обезърчен, тъкмо се чуите какво да правите, когато (Търътътъм!) от близката портала изскача една магама (която може би е прибързала да бъде симпатична, обаче съжалавам, не се е получило) и ѝ обяснява, че няма място за обяснения. Мгаа. И в този момент я

## CRYSTAL KEY 2 THE FAR REALM

Автор: bROkO



отвлечат. (Търътътъм!) От нея излазат един бележник и един кристален ключ, който активира портала и така започва Бисичко.

Преинаваме към самия геймплей, който също има съвсите прески за длане. Имаме си значи един згрозен курсор, залепен в средата на екрана и една черна лента долу, която ни е инвентар. Тълпите се, че курсорът не може да шава, а сега винаги в средата на екрана и Бисичко прилича на никакъв кул космически симулатор. Скашакаш не управлявате героя си, а пън космически кораб с един рабочест възгател. Когато курсорът попадне на нещо, с което можете да взаимодействвате, той променя цвета си от синьо в зелено. Придвижването става по същия начин - когато можете да шавате в задена посока омразните син ромб отново става зелен, Вие кликате и вече сте се преместихте в съответната посока. Освен това когато ставате върху никакъв персонаж и Кол завръжда разговор с него няма избор на реплики, няма

нищо! Е, извинявайте, ама това вече на нищо не принеса. И играта ще претендира да е куесм. Това е просто глупаво.

Загадките в CK2:TFR, за моя изненада, са на прилично ниво. Е, срещат се неща от сорт на ламери и мандарки с нещата измежду хилдата подобни, донеси ми юз, ама аз не го искам, занеси го на брат ми<sup>2</sup>, но като щало има достатъчни тързели, както и един-гъза, които направо ще ги нахвърлят мъзъка.

Звучите и те не са доизкусуриeni. Почти през цялото време Вие съществувате една агребана музика, която накараля и най-позитивно настроения чобек да си прережеベンите някоя дъждовна утрин, а самите ин-нейз също са... изкуствени. Не бяхте добре. Озубяването на персонажите е лошо. Не стига, че изъвнените раси излеждат като избадени от никсокобижкетен сай-фай сериал, ами и звучат като таќива. Още черни точки.

И така неусетно, драги читатели, съвршват общите ни терзания - аз да ѝ ја опишам този недоказано непоразимение, и вие да ги четеете глупостите. Я си пуснах пак Sanitarium или Curse of the Monkey Island и ми се махайт от глазата.



# SWEN XXX

Автор: Irenicus & Мед

„Когато бях  
овчика и стадото плодя,  
пастирът ме подгони,  
щот кучето е\*\*x“

**П**

ролет е. Хормоните лежат на роящ изъзуха. Девойките са разположени. Сълънцето пече приятното, а бирата върви ли върви. Изобщо разхапък. Как да нарушим такъв благоженство с мозъчни слазми? Как да устоиш на час разтъборване, премята и щастие на неуморния. Sven 3...

Какво толкова може да се измисли още в една игра, в която управявате черната мъжка обича и обичаяте с нея пукнатите, белите, спасителни блеещи и помахващи за качилко с опашчици, женски овчици с единствената цел да ги отстъпвате, докато обичарят ви зони с гегама да ви ступа? Отговорът е – има каквото! Третата част на Sven Bomwollen е разделена на няколко, че ги наречем – „кампани“, представляващи местността от по 11 мисии, в които трябва да подгръдкате имижка си на полюби атлети. Всичко, що в е обора – овце, кокошки, прасета минава под ножа. Никаква

прошка и за козлетата. И за костенурките. Ей, болу – без право на възражение остават и пинийчините. Той ами, къде ще ни се правят на мома-хинки?! Пазителите са ни добре познати – кучето, обичарят, малкото момиченце (не, не може! Това гори не си го и помисляйте!) и извънземните, които в последните мисии са на четирипъти или петима на карта. Бонусите са си осстанали непроменени: ракета, убелязвача скоростта; розичка, която прави обиче по-благородоложкин; подгърче, кое то дава допълнително време; гъба миризилка, която прави коча ви по-непривлекателен; и анти-потентна гъба, която ги забавя. **Внимание!** Влиянето на гъбе анти-потенцилни гъби, взети в бърза последователност, се прекъсва върху времето, а гъбе рози правят всички обича щастливи.

Като изключим разнообразието на нивата обича, в аудио-визуално отношение играта не е мордигала, но нас, честно казано, ние устроиха и така. Най-големото предизвикателство са остават „фрикционните“ обиче. За да ги направите щастливи, ще трябва база за хърчиште, но тук наредата си заслужава - 39 бонус пози. 39!!!

Не вероятни факти предизвикват и няколкото бонус нива – различни за всеки вид карта. Така например на зимния терен ще можете да сприте жите обичете с ягодите, а на планетата



тата на извънземните – да приемате образа на зелените човечета. Колдуето и съме обаче, каквото и да имате настроение, целта Винаги е една – да разкажате яко бълната на очи-чешите и каквото там друго се море по нивото.

## Мултиплеър

Не, нямая грешка. Третата част предлага възможност за кооперативна игра на един компютър. Колдуето и небероятното да зучи, прекарвали сме по 3 часа на ден швейцари и чукайки, преустановявайки евба когато на колелете вече им избаше до ушна от френетичните ни бълчишки, окръглата Възгласи като същборника и бурек кукот и арски серциозно на заплашваща, че ако не престанем ще ни приложат пози 9, 22 и 26 от общата „Кама Сутра“. Присещайки се за екзистенциалния въпрос „Дали темелено върхебъдън, ако разлъбен си отмаза?“, постискахме върбоначална си импулс да им теглим по една, защото е неразумно да си правиш експерименти, когато на риск си изложени някои особено-сти на онтурат-ми. Въпреки, че е един вид състезание, в края на което се пресмятат кой е по-най-мъжък, в мултиплеъра животите са общи, а и за динават успешно нивата, често ще видите как да работите с колбина с партньора си. Следва специалният на MultiPlayer Strategy Guide:

**Сводникът и Незадоволимият.**  
Първият Взима розичка и докато не е изтегло действието ѝ трябва да подгответе обичете, а вторият минава за по едн бърз тек.

Възглас: „Върви при ония, че са на по една пишка живот!“

**Баржакания.** Фрикционните обиче се разпознат проблем, тъй като не са подвластни на розичките. В началото имате стимул, но като отключите всички пози, те стават госадини. Да не говорим, че пазителите на обиче-



те ще бидат... искат да ви хванат... но и този път! Нај-добро решение, когато подгответе подобна обича и някой се приближи до нея, пускате я и го убличате в преследване докато партньора добърши на започнатото.

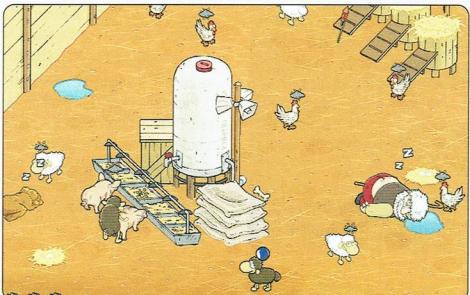
Възглас: „Бафко, ела да ми помогнеш с тая обича, че сили не ми останаха!“

**Ухажване.** Понякога обичете са на малки групи, но всяка блеет в различна посока. Първо подгответе на всички и докато едините се наместват по-убодно във Ваша посока вие вече сте подгънали някой от другите. Другите Член на отбора, прес това време забавляват съзателите.

Възглас: „Аз ще им съвркам, ти обикаля наоколо нащрек!“

**Куче дръж, шишето с ракията.**  
По картата освен разни блажини за вас има и неща, на които ще се раздадват Вашите бразове. Понякога е много удобно първо да забедите момиченцето по плющената играчка, кучето до кокала и докато си шишето с алкохол и докато си се занимават, вие да рошите бълната на скопостъпите.

Възглас: „Абе я муз гай на тая пясъка една буттика, да не се прави на отворен!“



# ULTIMA ONLINE GUIDE



- Добра среща, странниче.  
Радвам се да те зърна отново  
- рече старият бард. - Но коеје  
е брадбата, която ти бях дал?  
А тези рани по мялото ти  
какви са? Да не би... - той не  
довериши изречението. Всичко  
бе ясно. Пътешественикът бе  
нападнат от някой от убийци-  
те, броени по мия места.

- Явно ще ти трябва повече  
ломощ, отколкото предполага-  
т. Ето, седни, Вземи си от  
печното, то теб е и манерка-  
та с вино. Подкрепи се и слу-  
шай това, което един вече ос-  
тряя герой ще те посъветва.

Няколко минути по-късно  
ти внимателно попиваш всяка  
на барда. Слушащи внимателно и нека храната и виното,  
отлежало тълбоко в подземията на Дум, не те  
разсиват, защото това, ко-  
ето ще чуеш е решаващо за  
началото и за бъдещето ти в  
света на Ултима...

**C**ъществуват няколко  
основни професии, към които бих те  
насочил. Ще ти дам основни  
наподствия във всяка от тях.  
Още 8 началото, след като  
боговете ти дадат благословията си да станеш във  
шарда на *Data.BG* трябва да  
избереш пътя, който ще след-  
ваш. Неизбрани са възможностите -  
всички до една, осеняни с опасности и приключения.  
Боговете са дали предимство  
на всеки новодошъл в нашия  
свят - може да избера един от  
героите, които вече са разви-  
ли определени умения или сам  
да определи житейския си път.

**Ковач (Blacksmith)** - Една от най-древните професии. Зад всеки Велик Войн стои не хубава, а изшалан със сажди и заобиколен с хъръцащи набсяквани искри гаромен ковач, размахващ своя чук. Освен умело боравен с чука и накованята той владее калайджийство и мицюрство, а също така знане тайната на по-голяматата избръкливост на изработението на оръжия. Точките, разпредели по уменията, са съответно: *blacksmithy* - 50; *tinkering* - 50; *mining* - 30; *arms lore* - 30.

**Войн (Warrior)** - Все някой пребра да рекламира стоката на ковача, нали? :) Огромни мускули, мощно тяло, блестяща на сънцето броня. С меч в ръцете Войните са страшници за всички. Познанията му по анатомия и строежа на човешкото мяло му помагат както да нанася по-големи поражения, така и да лекува съби си с билкови пребързки. Дългите години, прекарани в тренировки са казали гумата - 45 healing; 50 tactics; 35 sword; 30 anatomy.

**Магьосник (Mage)** - Постъпвателите на Мондайн и досега броят по тези земи. За различника от предшественика си, не всички са поели пътя на злото. Времето, прекарано на ароматни свещи в тъмни подземия може и да ги е замаяло малко, но окулитните им познания и боя с голи ръце ги прави страхотни пропитници, гори за бесстрашните воини - 50 magery; 50 meditation; 30 wrestling; 30 evaluating intelligence

**Некромант (Necromancer)** - Мракните ритуали, които извършва, го правят майстор 8 призоваването на различни, съставени от нежива материя и съществуващи единствено благодарение на върховната концентрация, бложена на господаря им, същества. Друг негов специалитет е възеляването на дух в скелета на мъртъв браг. Некроманта умее да проклине враговете си с ужасни, гребни заклинания - 50 necromancy; 30 focus; 20 tactics; 30 swords; 30 spirit speak

**Паладин (Paladin)** - Като свещен воин, Паладинът използва божествената сила да лекува раните, включително и от отрова, да вижда проклятията и да поборява съвсите бойни умения. Полу-магьосник, полу-войн, той е отдал живота си на пътя на благородничество: 30 focus; 51 chivalry; 30 tactics; 49 swordsmanship

**Advanced** - Тук, приятелю, трябва да кажем какъв да бъде твоите герой. Дали ще си Храбрия шибач, някой от Бременските градски музиканти или поредният прости в нашия свят - това сам решаваш. За съжаление тук се съблъскваш с поредната неправда, измислената от Боговете - можеш да разпределиш само 100 точки между избраниите от теб умения, като не можеш да сложиш повече от 50 на едно от мята. Уви, не е честно, но... знаеш - което не те убива, те прави по-силен.

Нека ти обръща вниманието и на избора, които ще трябва да

направиш след това. Имаши три жизненоважни статистики, от които също зависи много бъдещето ти. Те са *Сила* (Strength), *Ловкост* (Dexterity) и *Интелигентност* (Intelligence). Както сам подозираш Силата определя твоя живот, възможността да носиш твоя бранд и щетите, които ще нанасиш с оръжие. Ловкостта тук не е умението, от което зависи колко бързо ще тичаш от някое съично животно или браг, а скоростта, с която ще нанасиш удари, че се лекуваш и да ли можеш да минеш през паднал на земята клон, беда си натъртиши носа. Интелигентност определя твоята Мана, която ти е нужна за магизите или спешащите удари. Максималните точки, които можеш да имаш са 225 (като исклучителният момент с побоя над *Harrower*, който ще разгледаме друг път), като 125 е максимума за една от статистиките.

- Сигурно би попитал и за менютата, които видяхаш горе. Тях бих ти ги обяснил, но и аз още не знам за какво са. - Старият лорд гледа някоако секунди ученическата физиономия, след което избуха в зърлен смех. - Хаха-ха, новите винаги се хващат на този номер. Не се сърди, че си позволих тази малка шега. Нека ти обясня и за тях...

**Map** - показва ти картата на света, в който се намираш.

**Paperdoll** - отваря ти прозорец, в който имаш твоя снимка и още по-страни менюта. Тук можеш да слагаш и съвлячи бронищите си, сръджаши, тунуши, с две думи това и е съблекалната.



**Inventory** - появява ти се прозорче, кое то показва какво си скрил под робата, какво носиш в торбичките на кръста си или враницата на ърба си.

**Journal** - последните няколко неща, станали в твоето погребение

**Skills** - тук можеш да видиш всички възможни умения и доколко развит в тях е героя ти. Не забравяй, максимумът на едно умение е 100, а общият събор не може да надвишава 700. За самите умения ще говорим друго по-късно.

**Help - Помощ!!!** Има за членене, за вързка с Боговете...

**Town** - геймсъвия, които гепрат ти прави, когато ги избереш от падащото меню. Безбедни са и забавно да ги разглеждаш.

**Peace/War** (намира се в Paperdoll) - Дали си решили да си почиваш, необърщайки вниманието на околните свети или си залел бойна стойка, готов да нападнеш всеки нещо, кое то мърда.

**Status** (намира се в Paperdoll) - Показва състоянието на акаунта ти.

**Options** (намира се в Paperdoll) - настройките на играта

**Logout** (намира се в Paperdoll) - при положение, че ти еписано да играеш за момента (което не е вървам да ти се случва твърде често, при положение, че Венжък си почнал да играеш Ултима) или приятелката ти те чака вече половин час в кафенето - това е твоят бутон.

- **Подай ми Виното, млади приятелю.** Дрезгавият глас на барда те изважда от мислите, в които си потънал.

- **Знам, трудно е в началото.** Избери това, кое то ти влече най-много - или це започнеш като занаятчия, боец или магьосник, или Вече си си научил нещо друго... Вярвам, че ще се спраниши. Но нека преди това да ти дам още малко настапления.

Ултима на **Data.bg** се състои от четири свята - Трамел, Фелука, Илишена и Малас. Трамел и Фелука са огледални свещове.

Преди много години **Трамел** е бил нападнат от силите на злото и е оставен опуштен. Дори животните забързали, прогонени от злонесните пари и мириса на смърт, виташ във въздуха. Дълги години човешки крак не бил стъпвал там, докато един ден богоизбрането на **Data.bg** решили да променят това. И така Сътворението на свята се повторило, макар и само за тази земя. И създало Богоизбраните твари по образ и подобие на тези във **Фелука**, фронтата отново разцвяли, същността показва огнената си гладост на тази доскоро потъната в мрак и разруха, земя. Хората се поклонили и наново издигнали градовете, построили нови постища. Богоизбраните това ново начало, този устрем, с който хората работели безспирно, решили да запазят то място за Вечни Времена.

Тежка била победата им, но спрявлива - по земите на Трамел никога повече нямало да стъпи крак на престъпник. Убищите, крадущите и разбойнищите били прокуриeni за Вечни Времена от тези нови земи. С други думи, това е градът за Всеки начинаещ и новоиздълъчил в свята на Ултима. Той е унищожен и богоизбрането на **Data.bg** са срещ малкото, които отново са го възнули от руините. Тук пълър килърите нямат достъп и начинанищите спокойно могат да се раздават, трупайки опит, без да се страхуват.

Плавайки в тъмно море от звезди, **Малас** е свят, напукан от големи земетресения, постоянно заплашващи стабилността на континентите му. Произходът му е загадка, а бъдещето му - неразгадаемо. Свят, в който човешкото зло не съществува. Страшната клемта на богоизбраните тегне и тук. Уви, съществата са зловабни от човешкото присъствие и са непрекъснато го-твоят да нападнат този, който пръвнезе да излезе извън градските стени. Бъги внимателен, пътешественико, злато добив и набъскове.

**Фелука.** Най-опасната от четирите свята. Хорската злоба и завист са юношни за реките от кръб, които се проливат там. Крадци, убийци, простиращи, зли магьосници - тук е тяхното царство. Дори градските стражи често са безсилни пред злодействата, избръзвани пред или в градовете. Бъди нащрек, когато ходиш из тези земи - зад всяко дърво, във всяка сянка се крие опасност. Имай очи и на юврба си, и нека ръката ти винаги да е готова да възgne оръжието в застита.

**Илишена.** Мистичен свят. Той е най-малко познат на хората; много от описванията там никога не са съвършали. Преданията разказват за пътнствието в град на гардилите, за подземието Екзодус, в което бродят невижданите същества и за безбройните орудия убийци, наследящи Илишена. Тайнствените юнкори, дрефтните кентаври и сенчестите

духчета се срещат само там, кое то го прави примамлив за приключениците и побелятели на животните. Ще се осмелиши ли да отидеш там?

*Ето те и теб, млади приятелю, избрали своя житейски път. Пред очите ти се спуска мрак и тъмното ти олеква. Не, не си нападнат от убийци, нито отрова змия те е ухала, докато спиш, няма да видиш и светлина в тунела. Отвори очи и виж къде се намиращ...*

Миризма на гъбена яхния гъделичка ноздрите ти. Хорска гълъб, смесена с писукането на птички и лая на куче, подгонено до блъсък, се носи наколо. Намираш се пред кръмчата в голямия град **Бримания**. Около теб забързано щъркат хора, животни, от време на време магьосници с телепортатори наколо. Докато оглеждаш огромния каменен мост от пред, в теб се бълска младеж, облечена в своя роба.

*„Помогни ми, гадните скелети ме убиха и сега крадат и малкото ми останали неща“ - почти изплаква той. Побуждаш време и го поглеждаш безпомощно.*

*„Ох, поредния новак“ - дочуваш негодувашите му думи, докато той се отглежава. И така, добре дошли в най-големия град на **Фелука - Бримания**. Столицата предлага неограничен възможности за Всеки, решил да посети този свят. „Но нали... убийци... крадци... във **Фелука...**?!“ Точно така, приятелю, поредната шега на Богоизбраните. Намираш се в свята **Фелука**, единственият обитаван от „лошиш“. От тук наматък ти решаваш какво да правиш, на кого да се довориш и на кого не.*

А сега в време да се разделим. За днес - доспехътично. Скоро пак ще си видим...

*The Glorious Lord  
Borislav „Grah40“ Ivanov  
Legendary Bard*





## НЕПОНОСИМА ЖЕСТОКОСТ

**Участници:** Джордж Клууни, Кетрин Зита-Джоунс

**Режисьор:** Джоуъл Коен и Итън Коен

**Сценаристи:** Робърт Рамзи, Матю Стоун, Джоуъл Коен, Итън Коен

**Официален сайт:** [www.intolerablecruelty.com](http://www.intolerablecruelty.com)

След мащабно социологическо проучване под наслов „коя е любимата ви братска бойка“, пробебено на територията на Геймърс Уъркшоп, братя Коен спечелиха убедително пред останалите претенденти за титлата брати Маркс, братя Уашингъси, братя Еблуги и Христо Георгиеви и братя Карамазови. Има лишо. Айтотрите на бълзенено култуби заставляват като Генерално лъниономичо. Проходит на Милър, Фарър и Големият лебовски продължават да снимат наистина качествено алтернативно кино гори във времена, когато алтернативното кино отговаря вечно на мейстрийм, а Тарантино и Родригес разполагат с по-големи блюджети от Ричард Донър, примерно.

Първоначалното ти впечатление над-вероятно ще бъде, че *Непоносима жестокост* е романтична комедия. Не е. Или над-маклакото е романтична по един саркастично пародиен коеув начин, при който културата може да бъде член като гъвала гори и да става въпрос за нобешки и преексплоатирано-киширащи неща като желането за темпина и обич, зародили се в сърцето на корпоративна акула от Висшата лиза.



Джордж Клууни и Катрин Зита-Джоунс буквально смазват с титанично екранно присъствие, подигравайки се небрежно със страхобития си сексапил и същевременно демонстрирайки актърски и физически перфекционизъм, от който направо боли. Той е най-добрият бракоразбoden адвокат в бранша, тя – независима красавица, меийнща да направи увада на хъвата си, като се очни и развеже за достатъчно богат инвидиуб. По никакво време между тях припомва искрама на любовта, но само за да разпали огъня на класическия коеув ироничен шалок, подчертан от серия идиотски ситуациии. *Непоносима жестокост* носи доза изненадващо интелигентен хумор във времена, когато цялото за комедия обикновено се свързва със загорели тийнейджъри, чукащи разни кекосе, козунаки и каквото там беше. И дози лека и приятна като пролетен полъх романтичност, точно в момента, когато изобщо не я очакваш.

Малки, но свежи екрани прояви от страна на Джей Риш и Били Боб Торнтий допълват цялостната картина блестящ и непринуден филм. Гледай.

**Факт:** Всички костюми на Джордж Клууни от филма са почти перфектни копия на тези на Кари Грант от *Indiscret*.

**Другески съвет:** Хърърете еднооко на *Own Your Mate* теста на гореносечната официална страница. Забавната част е, че не можете да се насладите лично на резултатите си, преди да го изтритите на мебел на инхибиция с парчиаро, който да отвори на същите въпроси. След това ще разберете що за съvine сте, накога отива вързката ви и защо по движолите не ти дават да спиш на любимата си половина от леглото.

**Оценка:** 8/10



изстрелян на забавен каданс към Бен Афлек куршум. Сцена, която между другото ще ти осогди до съмрт, защото можеш да я видиш поне петпъти в рамките на филма, благодарение на една идиотска машина за предсказване на бъдещето. С ясното съзнание, че в самия му край бате Бен ще измами събата си и ще чука екранно Ума Търман и на жибо Дженифър Лопез. Освен да избегва съмртта, Афлек ни раздава с най-неориентираната роля в кариерата си, но и той е направо цвекче на фон на отбива-

щите номера и наредъщи с монотонен тон реплики Ума Търман и Еърън Екхарт. Всъщност единственото нещо, с което *Заплашното* ще бъде запомнен е фактът, че това е най-геймърският филм на сезона. Главният герой си има инбенар със възможност случайни предмети, които трябва да използва по правilen начин на клочио места от разбитието на историите. Проблемът е, че не можете да се вънеш и да напуснеш киното. Аще ти се иска.

**Оценка:** 5/10



### ЗАПЛАШНОТО

При разбиране на идейта, залегнала в основата на *Заплашното*, в правилна посока, този филм би могъл да бъде по-добрият *Специален доклад*. За съжаление обаче не успява да добие гори до определение като „футуристичен сад за бъдещи варианти на Невъзможна мисия 2“. *Заплашното* е тък по една толкова безпрекословен и нискобюджетен начин, че на места ти става неудобно от опитите на Джон Ву да си лансира антихърните преследвания с разноизмерни МПС-та и да забърти кулминациите си около един



## ФАТАЛЕН СРОК

Ослепително малоумна филмова адаптация, премахваща със замах малкото наличен смисъл и без това глуповатия епизодичен роман на Майкъл Крайфън за пътешествие във Времето. Пролука Възпримствено Време ви съществува континуум натуква бандя недорасли студентчета по археология и маломумнат им професор В разгара на споювашата война, която наистина се занимават известно време с неориентирани геройства, мартизат се с бутафории мечове, изменят леко хода на историята и въсичко това под блага взор на МироВинън - от *Матрицата*, който тук играе една особено добродушен франчузин с катинар и тънка коса. Цялостната перверзия в подчертаната от участници на борбата и фурзион Пол Уокър, който се оглежда отчаяно ид едниния средновековен джекор за никак магифицирано ферари да го превърши до лошите рицари на една улична занаятка и да се приключва с цялата работба. Ама въсичко, до кое то се покопава, е една каруца, зад която на въсичкото отгоре го блъзгат възраzi.

Единственият кадър във *Фатален срок*, който наистина спазва за едното, са въвежда секунди, в които стомпции запалени стрели летят към черното срещуно небе. Има го и в трейлъра. Останалото следва да бъде избягвано особено старательно.

Оценка: 4/10



## УРОЦИ ПО ЛЮБОВ

Кианър Килинър прави отчаян опит да заснеме филм с глупките си. За целта наема никакъв чич с бунтарски скепцизъл за главната роля, който си няма искра от актьорска игра, но тук излежда добре. Влюбва се екранно в еквиливалентно некадъфна, но милодийна актриса, която при определен ъгъл на камерата може да изглежда и женствена. Зрителят не се тръгва особено. Килинър се ядосва и злостно влюбва най-добрата приятелка на миловидната девойка в най-добра приятелка на пича и след това уморява момъчка с инфаркт по време на фулблон мач. Зрителят проблема кава да не се тръгва. Килинър се опитва да се върне към първата девойка и ги кара да се напискат край едн избор и на един канапе. Зрителят се прозъва. Килинър го защевлява с шокиращо разкритие, че най-добрата приятелка на въсичката е бременно от инфарктджията и смята да зафиржи детето. Зрителят се препъва вътвътът, докато тръси пъти към изхода и пуска. Килинър лансира някакви скандали между сестрата на миловидната и нейния годеник. Вратата на киносалона се затваря от външната страна.

Оценка: 2/10

## ПИТЬР ПАН

Красив и шарен, детски, ама не съвсем, актрулният *Питър Пан* е категорично най-добрата екранизация, която историите на Джей Ем Бари е получавал към днешна дата. И е с клас на гостъ съмнителния експеримент по темата на Спийлбъръ, озаглавен *Хук*. Заклеймен отвъд океан като недостатъчно детски, настоящият филм за приключенията за момчето, което отказва да порастне има няколко изненадващи добри попадения, поради което гледането му може и да не е чак толкова лоша игра. Като за начало си имаме доста талантлив касът с нисък коефициент на звездност, но високо окръжено число на паланки. Начело с Винаги непоклатимия Джейсън Айзъкс в ролята на злия капитан *Хук* и прелестната Оливия Уилкинс като майката на *Уенди* и спешното до спрясаша хомосексуалния на вид, но иначе прилично нареден Джеръми Симпълър от чужесния незабисим трилър *Бал на Пакътън Frailty* като *Пан* и Лудвиг Сание от *Басейнът* като персонажата му фея *Зеънъ*. Като за сребра игръвка вече споменатата лека не-детскистък, напомняла филма със зле прикрита сексуалност и изненадваща липса на захаросаност (*Питър Пан* Въсъщност е доста гадно, егоистично и егоцентрично коленце, склонно към необимислен пропът на агресия и жестокост, точно по начина, на който би се държало едно гравадестина годишно хладе, попаднало в приказна страна и наредено със сърдечествени дарби: *Хук* от своя страна е стабилен пич, който на момента се държи доста по-адекватно от малолетния си опонент и успява да придобие зрителските симпатии в своя полза с почти всички своя екрания проявя). Като за край имаме прелестна, шарена и на моменти стъпвашо красива *Визия* и визуални ефекти, пълзвали се на ръба между анимаци-



онионното и игралното, често избухващи в наистина прелестни сигуларни откровения, подобно на отмиташа обсипан с феи кораб. Останалото, естествено, са обичайните за всеки колибуски семеен филм глупости, но това, което получават в крайна сметка е доста повече от това, което очакваш. С други думи съм доволен.

Проче, ако не знаеш, това е първата игрална адаптация на текста на Бари (с изключение на руския телевизионен филм от 1987 година), в която ролята на *Питър Пан* се изпълнява от момче. Освен това лентата на Ни Джей Хоуган, погубен във въсички гесеташки филми за *Пан*, следва пълното театрализиране на трагедия, според която актьорът, изпълняващ ролята на бащата на *Уенди* и на капитан *Хук*, е един и същ.

Оценка: 7/10

## КИНО ЗАГАДКА

### НАГРАДИТЕ НА СЪНИ ФИЛМС ПЕЧЕЛЯТ:

Стефан Манолов  
Иван Евстатиев  
Евгения Константинова

Техният нов въпрос е какво представлява предбракният договор на *Маси* от актрулният хим на братята *Ковен Непоносима Жестокост*?

### НАГРАДИТЕ НА АЛЕКСАНДРА ФИЛМС ОТИВАТ ПРИ:

Лудия Стоянова  
Петър Йорданов  
Краси Доброселски

Техният нов въпрос е кой роли в шеърова на Мел Гибън *Страстите христо-Би* са изпълнявани от българи?



Верният отговор очакваме на [kino\\_zagadka@abv.bg](mailto:kino_zagadka@abv.bg)

## ГОСПОДАР И КОМАНДИР: ДАЛЕЧНИЯТ КРАЙ НА СВЕТА



Разочарително тъйла корабна драма, проследяваша как английски кораб гони френски кораб, Пол Бетани гони изгнани по Галапагоските острови, а Ръсел Кроу лежи мрачно, сбъри на Биономичело и гони ново оскарче, ама няма да му се отвори парашута. И така - три часа, почвани от съмртоносно лошата режисура на Питър Уъръ и почти пълното отсъствие на сценария. Добрата мореплавателна атмосфера и атмосферичните костюми по никакъв начин не оправдават купа оскарови номинации.

## ТЪРСЕНЕТО НА NEMO



Най-добрите анимационни филми на миналата година според Академията. Визуално перфектен и наистина лептински, досаден на моментите и обезоръжаващо смешен в други, *Търсенето на Немо* като нищо може да ти подтикне да бърши мафка си за полата да сочиш DVD-то и да врешци „майн! майн!“ докато не ти го купи. Ако си на подходящите години, ге.

## ИМАЛО ЕДНО ВРЕМЕ В МЕКСИКО



Хаотичен и търгре претенциозен, но все пак похвален от сподани на Робърт Родригес да направи реверанс към творчеството на Серджо Леоне и да завърши трилогията за Ел Маринчи. Блестящият акт е начало с Джони Деп (който погло от крабба главната роля, при все че очевидно е поискал за второстепенна), но на теб изобщо не ти хрумва да му се сървиш с Антонио Бандерас (който бие е достатъчно зрял, за да си позволи да замени машинската секапли на Ел Маринчи с празния поглед на загубили Всичко бебек, движен единствено от жаждата си за място). Родригес прилага любимите си трикове, а кървищата на моменти са стрепериращи. Дай шанс на този филм и той може да ти се отблагодари с голям прекрасен час. Знае ли обек...

## КИБРИТЛИИ



Най-добрата криминално-драматично-трилърова история с шоукарац финал от *Обичайните заподозрени* насам. Преди последния ще имаш честта да се насладиш на маниакално-наркотичната режисура на Рудиг Ском и може би най-добрата роля на Ник Кейдж. Има моменти в кино историита, които употребата на думата „шедевър“ не е никак пресилена. И *Кибритлии* е един от тях.

## МАТРИЦАТА: РЕВОЛЮЦИИ



Разочароваващият финал на все по-рядко определяната като любовна сайдърънък трилогия. Философията отстъпва пред стряскащ хаос от невъзможно добри, но прекалено безлични визуали и ефекти. Кууунеса на кожените дрехи и тъмните очила прелива в безобразни плоски истории за героизъм, любов и саможертва. Обичайнитеят визуален перфекционизъм и късачата глаби финална битка между Нев и Смит са заслужават да се видят, но не и да влязат в историята, по начина, по който очаквахме. Не напразно рекламият текст към DVD-то гласи - „задържете трилогията“. Известа да си запълниш колекцията май е основният мотив да добиши тези губи гъска на рафта си. Крахът на легендите вече настъпи.



**ГЕРОЙ**  
Изящен като китайска статуетка с леко размити от слънца очертания. Проникващ през емоционалните пластове, побожно на закалено стоманено острите. Съществено елементарен и същевременно спрямско бълбок и философски. Задължителен.



**ДОЛУ ЛЮБОВТА**  
Страховита и изненадваща оригинална пародия на романтичните комедии, съчетаваща история от шесдесетте съвременни техники на заснемане и тематриален декор. Смешен по едни съвържан и аристократичен начин, и отпирган търгре добре от Юън Макгрегър и Рене Зелуегър. *Долу любовта* е прекалено свеж и оригинална, за да го пропуснеш.

## РАЗВОД ПО ФРЕНСКИ

Брилянтните актриси Кейт Хъдън и Немъи Уотс играят две сестри, първата от които е зарязана настъпил напредната си бременност от своя плейбойски настроен френски съпруг. Всичко, кое то се случва оттам насетне на екрana в толкова житейски реално, че можеш да подиеш от скука. Принципно е забавно да видиш филм, разтворен от пресилени драматизъм на побечено подобни продукции, но това май си оставя единствено достойността на филма.

## ХОЛИУДСКИ ЧЕНГЕТА

Харисън Форд и Джош Харнет са неориентирани ченгета, проследявани убийште на обещаваща млада рап група. Междудръжно пръвтим се опитва да програде една голема къща, а вторият чука Всичко младо и женско погъвло се на екран и мечтае да стане професионален актьор. Не, съжалтелно, наистина не е смешно. А Форд изглежда толкова жалък, че ти става все по трудно да си го пребоядиш как се завръща като Инди Джонс с отлагания вече девета година проект.

## ТЪМНАТА ПОЛОВИНА

Една от сърбините обирите екранизации по Кинь изба, за да ни припомните последната екрания пропва на старото хъръ гуро Джордж Ромеро, преличната война игра на Тимъти Хъртън като трюкът писател и оживялому то зло алтер ego, както и очарователно знущия момент на разтварящо се в човешки мозък... абе има значение.



PAUL  
MACHNAU



Machnau distressed / gum  
frontside smooth red  
Paul Machnau

BAS - официален дистрибутор

кв. Лозенец, ул. Гою бърдо №5

 globe

globeshoes.com

359 2 962 1478



## ВЪПРОСИ И ОТГОВОРИ: МАТАККА

След седмица уговорки по лиц и една отложена среща в наредният на нарадите на ММ във Варна, за която групата пребяга да пътува, Диго, Добкован и Мег най-после са в „Стейн Студио“ и чакат Гени - по-познат като фронтмен на „Стейн“ - за да започнат интервюто. „Абе ние настиче интервюта възможното на бирцата обикновено“ - поръчват настичи в опит да опишат почтата, когато юсички вече са на лице. Все едно да хърмим сeme от плевен вътър чернозем - какунг по-късно юсички са в близокото катапунче и след няколко изразовиши притамана на пишман журналисти заформят лаф с една от над-перспективните и кораби банди на розата ни рок синена. „Само не искаме какво мислим за подборката „Музикантът къща не храни“ - Веднъж в едно интервю ме попитаха и аз отговорих, „Този въпрос е тъль, гайд следваций“ - казаха вместо прересибие Гени и наистина тайчично си отбележват на уда газдраскана от списъка с питания, който в продължение на няколко часа са изгответяли. После съмво стреляят в мрака...

**Може би въпросът е тъль и многократно зададен, но така или иначе е задължителен и подхвърля за начало: Бяхте „Портокал“, сега сте „Матакка“? Защо? Какво стана с „Портокал“?**

**Гриша:** Ами, стариците ни басуим замина га учи в Холандия, настичим програмите - Гени зае мястото му. Емо от „Дефекти“ и той постъпи на служба, така че горе-долу 50% от групата е нова. Промени се репертора ни, с истина ни настичи съществена разлика - вече звучим по-тъльско. Трябва да се смени и името.

**A Matakka? Значи ли нещо всъщност?**

**Гриша:** Да, значи. С фойно „K“ е името на групата, а с едно „K“ е прокор на моя пра-ядго. Клана Mamaka е стар прабългарски род. Искажме името на групата да звучи българско и това има пасна.

**Добре, а „Портокал“? Що Портокал, ебати?**

**Гриша:** Ами защото разполагаше точно с един час, за да го измислим - трябваше да свирим за пръв път в един клуб в Глъндъй, предложението бяха от тъло, по-тъло. От юсичко, които ни хрумна това звучеше най-добре и си остана.

**Косо:** Имахме някакъв амбиций тозава да пробием само на клубно ниво, беше 99-та година, имаше до-

ста повече клубове тук в София и се свиреха основно кавъри. Ние бяхме такава група, свирехме кавъри, Портокал отишава на топба нещо. Сега с Гени и с Емо нещата коренно се промениха, звучим различно и Портокал вече не става.

**Какво следва оттук настичи? Все по-тълько ли ще свирате? Неохотите може би? Слушаците никој от песните ви, ни налага га асоциацията за „български System of a Down“. Както знаете тия пичнове 8каранти юка арменски елементи в музиката си.**

**Гени:** Да, и това ни кефи. Нашите идеи за музика и за раздвигане са сходни, но няма да подтваряме техники отил.Ще търсим нещо, което е интересно и различно.Ще хоним българско звучене, но няма да правим заемки от фолклора, а по-скоро ще възарем български инструменти.Примерно търщът е ёдин прекрасен инструмент, гайдата сищо. Но при юсички положения музиката ни ще бъде съобразена със стандарти на този тип, неохотите. Макар да не искам да се ограничавам в това определение - неохотите. Нака какъм, че ще правим модерен хеби-метър.

**Хубабо, метър. Но не е ли умирача стил той? Златните му години май отминаха някъде през 80-те.**

**Гени:** Метърът винаги ще има почва у нас.

**Емо:** Вижте сега, това е музика, която постоянно еволюира, не можеш да я поставиш в някакъв рамкъ.

Осемдесетарският метър не е на мода вече, но метърът не е мъртъв, просто се е промени.

**OK, но не ви ли липши факта, че като какъв „метър“ хората си представят някакви типове с дълги коси, кокени дрехи, шипоте, мърсития, мътане от сцената.**

**Гени:** Знаете ли какъв е проблемът? Проблемът е, че в България няма га създаде правилния имидж на тази музика. Българинът още живее с представите си от 80-те за нея. Българинът е незнаващ. И това винаги за юсички стилове българска музика. Когато какват по-тъл, той си представя Руси, като какват рок, си представя Конкурент или Ахат. В крайна сметка тия простиоти са на дневен ред в България по простата причина, че модерните, младите музиканти, правещи музиката, която е адекватна на днешното време, спешано в алтернатив и в метъл посоките, те са хора, които нямат програми, способни да ги изкарат на ба-сйтът „Стейн Студио“ прави точно то. Опитваме се да подпомагаме, да продуцираме

группи, които свирят истинска музика. Набедените за хеби-метър и хард-рок звезди в България не ми се объсяжат просто.

**A каква ще е вашата визия тогава? Сега, в едата на клиповете, всяка група малко или много се обвръща с някаква визия. Например, в единия клип („Коукър“), бяхте голи до кръста, с едни такива странини боядисани полчики, като самураи малко...**

**Гени:** Ами вие го казахте. В „Коукър“ за първи път направихме някаква визия, която е в мята посока. Накратко - група от пичнове, които изглеждат добре.

**Косо:** Е, чак добре...

**Гени:** Абе добре излеждаме. В сравнение с бате ти Руши, Странти и другите маниши...

**Както стана дума за клипове - глагахме гва ваши клипи, „Коукър“ беше много яко изполкан, а другия парчето ни хареса повече... (ничовече избухват в смях)... Та, в „Коукър“ правят впечатление 2 неща - едното е шакмактиското - много яко маца, а другото е Jay-Z. Бед за субджектите, но там песен откривено стя я свили от Jay-Z. Някакъв негативен посъледствия очакват ли се от това?**

**Гени:** Не ни обираха грам вниманието! Грам вниманието ви казахам!

**Тоест?**

**Гени:** Тоест... Ние изскочихме по телевизията и казахме: „Вълреки, че на сас не ни разрешиха, защото програмите са големи убийци, вълреки че в продължение на половин година търсихме разрешение за това, да използваме Jay-Z като официален канър на парчето и в крайна сметка получихме отрицателен отговор и то не от момчето траба, а от самия Jay-Z, който не носи автографи пръв, ето - ние си изздаваме парчето, то си е наше. Да видим какъв ще ни направите“

**Сериозно ли?**

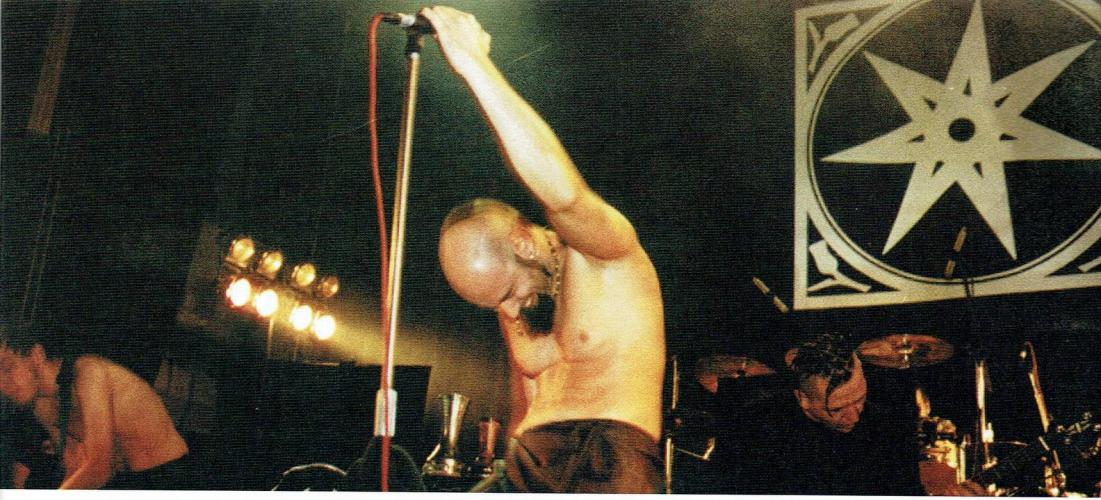
**Гени:** Да. Интервюто беше по Нова телевизия, а и по други месии говорихме за това. Но никой не обръща никакъв вниманието, че в България се краде едно парче, никой не преупредява никакви мерки. Това е...

**Прави ли се истинска музика днес? Все по-често се замисляме над това, че днешните „музиканти“ всъщност май не създават музика, а само шум...**

**Гени:** Значи, примерно, чували ли сте за групата Nine Inch Nails? За Primus? Radiohead? Tool? Много са, да знаете, много са групите, които правят истинска



от любо на дясно: Емо, Гриша, Гени, Косо, на барабаните Светлов



музика. По-скоро не, че музикантите по света са спрели да правят истинска музика, а музикалният бизнес стана много порочен. Целият светодион музикален бизнес се върти от няколко компании, които се боят на пристигните на едната ръка. Естествено и съсем нормално е, след като конкуренцията е толкова снижена, те да минат на формата „клиши“. Като серийного производство на коли - прайвът всичките там изчисления и сметки и след това пускат модела да се пращи и проработа. На конвейер, всичките групи, които се опитват да правят качествена музика или остават верни на себе си, остават малко извънредни или се претъпват в това киша.

**Tова означава ли, че всичките ти, нека ги наречем „полуфабрикати“, които зализват пазара в момента, не съържат идей?**

Не караш човек да се занимили за тоба, кое то слуша, а се възприемат търворсигнато. Същото важи и за чапаля...

**Гепи:** Чакайте. Мързото нещо, което иска да ти кажа как за чапала е, че е краено време да спрем всички да се заляждаме с нея. Защото тя е част от народопсихологията ни, от това няма как да избягаме. Това е музиката на Балканите. На хората, които искаат да слушат друга музика, чапала не им пречи. Тя пречи на бъд-много на тия, полуфабрикатите, на всички журналисти и на всички убийци, които нещо им е наред и хол - с чапала се заляждат. Чапала си е чапала, ти си е музиката на нашия регион и Бинаги щя има. По-бъдното е да изкараем другата музика, качествените музиканти от другите стилове музика, да се погрижим за тях и да накараме хората да им подържат. Иначе, пускат си „Лапнета“ и Бихаш едни красиби момичета, много добре направени клипове - пони 20% от тях са перфектни - певиците пеят, наистина пеят, казавам ѝ. Например тази, как ѝ беше името, аз и Биким „наши момиче“... Софи Маринова. Тя чули, бе! За разлика от тия певици от поп сцената, да речем, депо изобщо не си компентират... Включително и ти... а, не, нея ще я споделя със сигурност, защото вече съм хипер афектран от последната изпенка на български музиката - Гала от „Свети“. Абе тая не може да си каже името правилно, бе. Тя говори фахшишо, като ли да му пее... (държан смех)

**Ето например на хърбъл ком слегбация юпърс. Музиката отдавна вече е бизнес в светодион музика, от нея се печели много. Логично е да се мисли**

**В този случай, че се е комерциализирала и това отново ни връща към смисъла от съществуването й изобщо.**

**Гепи:** Да, комерциализира се. Но какво се случва на по-късък, в по-следните три-четири години - инцидентът компанийки никникат като гъби. И тия големи чиетири-пет компании ще гризнат гръбцето със страшна сила, при това скоро. Точно тия малки индипендънтни компанийки ще смигнат големите, защото музикантът като руша Бинаги е бил болният човек. Коато някой му слага чапал на вратата, той не е прокубишен, не е искрен и не прави качествена музика. Освен това, големите компании ще духнат парите още една причина - тръп-о-ките. Никой не може да ги спре. Запарът на музика по Интернет от няколко години просто ще мачка. Аз силен се надявам, че ние, „Стейн спусо“, като продущенски компания, ще измислим варианта, в който ще можем да направим така атрактивно програмирането на музика по Интернет, че феновете да имат интерес да купуват албумите на артистите, които харесват, каквито си ясната идей, че по този начин подпомагаме любимищите си и това няма да им струва никак скъпо.

**Опорочиха ли се нещата покрай бума на информационните технологии? На бремето групите безежа албум и тръпъвка на турне да го популяризират - от това забиска печалбите им. И ако не можеш да съвршиши или пееш, това няма как да го скриеш. Днес влизаш в студио, записваш, пускаш клипове. Можеш да си известен и да печелиш пари без да изнасяш концерти.**

**Гепи:** Всички въръщици на себе си групи правят турнета. Причинити могат си в точно такъв, какъвто го казахме - артурама Бизза в студио, записава албум и тръпъвка на турне. Това е забъдхимано за една върбкаша на себе си група. Не можем да разчитаме на мнение, базирано на телевизии като ММ и MTV - ти си въртиш едни клипове, за които се плаща за ротация и са място вързани с точно тази комерциализация на музикалния бизнес, за която говорихме.

**С други думи Вие няма да сте комерциална група. В този ред на мисли - дефинирайте понятието „комерсиален“?**

**Гепи:** В никакъв случай няма да съврим безмислена музика. Има някои групи, които в желаниято си да бъдат ънъргръунд, правят безмислици.

**Емо:** Идеята е, въвъншност, че „комерсиално“ съвсем не е лоша дума. Често и просто гостува до побече хора. Според мен, хората тукът бъркат комерсиална със безмислена музика. Това трябва да се разграничи.

**Гепи:** Да, защото по тия логики, Peg Hog както правдат няколко милиона копия от албума си, всичките им фенове, които са го купили, би трябвало да кажат „Не, това е комерс, няма побече да го слушам!“ и да спрат да купуват. А те следваша албум правдат пак толкова. Това, че гумата „комерсиално“ някак противостои на „ънъргръунд“ го има само в обвръзките между на българските фенове.

**Следващият албум как го планирате, кога ще излизе?**

**Емо:** По албума се бачка 8 момента, има 4-5 готови инструментала, търпъвка ще се пишат текстове и така напът. На мен лично много ми харесва това, което се получава.

**Гепи:** Ша излезе, когато е готов и ще бъде албум, които ще покаже Mamakka, каквато е. В момента всички върти боди, мислим в една посока, правдаме на една честота, което е хубаво, защото така се прави качествена музика.

**Добре, хайде да оставим музиката. Да си поговорим за нещата от живота - жени и секс, например. Каква трябва да е една жена, за да ги привлече вниманието и после каква трябва да е, за да го задържи, защото те въвежда неща се разграничават?**

**Гепи:** Ох... При мен Бинаги е бил решаващ. Външния вид... структура, телесни дани и така нападък. Естествено, за да задържи вниманието на едни мъже една жена трябва да може да изрази шах, в крайна сметка. (смех) В смисъл - га е интелигентна. (останалите се съгласяват)

**А секса?**

**Гепи:** Той сексът общо взето зависи от самия теб. Аз бинаги съм счупел някои мъже като какве: „Ми ти не може да се чука“ или „Не може да граби съврши“. Това са жени, които са попадали на умрели кучета, които знам само да порят, нищо побече.

**Емо:** Абе, има и такива, депо принципно не искат да правят...

**Те не ни интересуват в момента обаче... (айде пак хилек)**

**Визимаме хипотетична ситуация: много красива жена, разбираете се прекрасно, но сексът нещо не**



### **Върви. Има ли някакво бъдеще тая Бръзка?**

(всички без Гели - Не! Бръзката умира, обречена е.)

**Емо:** Ами сексът всъщност е по-важните 50% от една Бръзка.

### **Значи е определящ?**

**Гриша:** Ами да, това все пак е основата, върху която са се згради Бръзката - поне в началото, от там се започва. Сексът е от огромно значение за всеки. Добрият секс е преподнесътка за стабилна Бръзка. Ако добре момент, в който по-важните петдесетимина започне да куча, нещата умират.

**Гели:** Аз сега ще хърля малко камъни в еднината на майките хора тука, но какъв - 100% убеден съм, че ако не бървят нещата причината е във мъжът. Мъжът е същият пол бе, той е определящ. Не можеш да правиш добър секс с така жена, не защото тя не може, а защото си селяк, не я предразполагаш. Сексът е едно по всичките неща. В кийто трябва да си настани с един човек, за да бъдеш с него до края на живота си. С момия жена сме заедно близо 20 години. Когато на бързария 18 се оженихме и правим прекрасен секс все още. След две дена и 20 години заедно.

### **Блондинки или брюнетки?**

**Гриша:** Няма значение.

**Емо:** Всички под ножа.

**ПЪРВОТО НЕЩО, КОЕТО ИСКАМ ДА ТИ КАЖА ЗА ЧАЛГАТА Е, ЧЕ Е КРАЙНО ВРЕМЕ ДА СПРЕМ ВСИЧКИ ДА СЕ ЗАЯЖДАМЕ С НЕЯ. ЗАЩОТО ТЯ Е ЧАСТ ОТ НАРОДОСИХОЛОГИЯТА НИ, ОТ ТОВА НЯМА КАК ДА ИЗБЯГАМЕ. ТОВА Е МУЗИКАТА НА БАЛКАНИТЕ. НА ХОРАТА, КОИТО ИСКАТ ДА СЛУШАТ ДРУГА МУЗИКА, ЧАЛГАТА НЕ ИМ ПРЕЧИ. ТЯ ПРЕЧИ НАЙ-МНОГО НА ТИЯ, ПОЛУФАБРИКАТИТЕ, НА ВСИЧКИ ЖУРНАЛИСТИ И НА ВСИЧКИ УБИТАЦИ, КОИТО НЕЩО НЕ ИМ Е НАРЕД И ХОП - С ЧАЛГАТА СЕ ЗАЯЖДАТ.**

**Може би сте чували, но в Япония има специални клубове (или поне в името до скоро), в които след работа мъжът може да отиде, да седне и да позаплаши как на сцената някой от публиката го пради с някоя от служителките. Може и да се скъличи, ако му се иска. Ако имаш такива забвения и тук бихте ли се пробвали - все пак сцената ви е един вид работно място.**

(всички излагат в скренен потрес, когато Гриша каза „Да, защо не, звучи забавно“. На останалите подобна идея не им допада. За сметка на това на следващия въпрос, касаещ отношението им към групово секс, кийто остана избен запуска на касетниката,

поради което го пропускате, ергените в групата демонстрират далеч по-доляма готовност, а кумтовият лаф беше, че „Няма нищо по-кубадо от това, докато направите магдамите едни до други да си пlesнете ръчите за „Машама“)

**Напоследък много се заговори за феминизъм, еманципация, бият се лозунги...**

**Гриша:** Ето точно това е, което говорихме - много от жените, байдиги са смекта за така еманципация, защиятъкът върху нея и заброяват всъщност как стоят нещата - как мъжът в съчинил поп и казах как стоят нещата, а жената трябва да използва нещите си методи, за да постигне своето - не със сила и открито противопоставяне.

**Мъжът в съчиният поп - това ли е становището?**

**Гриша:** Да, но умните жени - забележате ЖЕНИ, си изправят с него, както си искаха.

**С други думи, жените да не се опитват да са мъже, а да си позават женските оръжия, за да ни бърятят на пръста си?**

**Гели:** Аз нямам нищо против еманципацията. Нямам против нищо против жена ми да работи, да изкарва побъче при от мен и т.н.. Но аз имам някои неща, които щом съм безкомпромисен. Докато тя ги спазва, нямам нищо против да спазвам всичко останало, което тя иска.

**OK, нека уеднаквим понятията. Говорим за това крило тълкуване на грумата еманципация, според което жените искат хем да ги претираме като равни, хем за всичко, което им отърва, да ги бъзприемат като „слабия пол“. С други думи да се ползват само от привилегии, но не и от негативите на собствената си и другия пол.**

**Гели:** Така е. Пак казвам - тия жени, които са еманципирани и чупят мъжете - причината пак е в мъжете. Аз познавам много мъже, които искат да бъдат мачкачи.

Ще ширим някои, което прочетох доста малък, бях май на 16 и още погазах ми направи огромно впечатление. Става въпрос за интервю с един дизайнер, кийто е работил основно с жени. Питат го: „Трудно

ворим за едно и също нещо. С различни думи, но мисля, че всеки отвътре го усеща единакво.“

**Косъв:** Да, когато няма конфликт и всеки е съгласен с всеки, просто не е интересно.

**Добре да оставим жените. Друг въпрос - много често когато кажеш музикант, асоциацията е: музикант-пиене-гроза.**

**Гриша:** Има една друга приказка: „Музикант - или се пропие, или че се пробее.“

**Гели:** Аз бих казал - никаква грозда. Драгата е нещо, което аз използвам, трябва да е по предназначение, не като самолът. Говоря за естествената грозда, не за разните там херо-ти и гарости. Индианците, примерно, които са една гръден култура, са използвали естествени наркотици, за да намерят пътна. Не като нещо, с което да се разтовариш примерно. Заштото ганджата и коктата са наркотици, към които не се развила физическа зависимост. Само че, ако ги ползваш и си с по-лабана психика и си тъп, ще започнеш да възмаш и други неща. Много музиканти и хора на изкуството са употребявали абсент и както ли не другу и така са сминали до това творчество, което са оставили зад себе си.

**На много музиканти, особено през хиплерските години, а и след това, умряха от свръх-дози. Кърт Кобейн например.**

**Гели:** Сега, ние не го оправдаваме това, те просто не са усетили мярката. Но са достигнали до велики произведения.

**Един преексплоатиран въпрос, тип „тъп“, но все пак: Какъв въпрос искате да ги бъде зададен?**

**Гели:** Колко ти е здрави?

**Колко ти е голим?**

**Гели:** Хехех... няма да кажа.

**Ясно е, че от музика трудно се пееле в България, всички работите и друго. Все пак какъв бихте казали на младите хора, които ги влече музикантският бизнес?**

**Гели:** Един малък човек, кийто е тръгнал да прави музика, трябва да е горд от това, че прави същия музика, той прокарва традиции и някакви правила в

ли се работи с жени?“ и той отговаря: Жената има едно много по-вървично чувство, което винаги следва - тя търси някой, кийто да ѝ постави окови. Докато е в тези скови, тя се опитва да ги скъса и през това време, мъжът, кийто ѝ ги е поставил, е много интересен. Тя го харесва и много иска да бъде с него. В момента, в кийто съкса, той става безинтересен и си я започва да си търси друг, кийто да ѝ сложи нови.“

**Това означава ли, че в отношенията мъж-жена, винаги ще има някаква борба?**

**Гели:** Абсолютно!

**Емо:** Гледах сега, мисля че абсолютно всички тук го-

пон-нататъшната реализация на стила, в който сири или пее.

**Можем ли да ѝ видим някъде?**

**Гели:** „Mamatka“ няма как да видиме по разните кръчми, десет се Богат клубове. Нашата политика е такава - ние ще сириим на концерти. И това ще стане в най-скоро време.

**(интервюто е в сино съкремен вариант поради липсата на пространство, загради кое се извирява на групата и им благодарим за времето, което ни отделяха, Жертьваци репетицията си)**



бик  
лаб

[bas-bg.com/bike](http://bas-bg.com/bike)

Лозенец, ул. Голо бърдо №5



## ПРОТИВОПОСТАВЯНЕ: ЗА И ПРОТИВ МЕЙНСТРИЙМ ТЕЧЕНИЯТА

Не знам дали си наясно с факта, ама ние със свободомобилия ми колега Димитров не се караме относно чернобели житейски позиции токува, често, колкото го изискват службените задължения на тези две противопоставени страници. Да си ти кака праричката, изобщо не се караме. Всъщност обикновено слагаме някъде на подходящото за целя място, водени от личната си представа за кръчмарска оперативка. И си блскаме умните глави (в началото на вечера метафорично, а към края ѝ – буквально, в масата) над Въпроса каквото особено меѓуверие щи го поднесем в паредния број. Която ме проеска, че особено подголо те изъгъла. Караме си се. Кой точно да прибра хубавата позиция, за да не му се налага да лансира на аудиторията гордо начин достойността твърдения, уличаващи го в гревственост, моногония, очантични наклонности или желания да прелапа коката от грязи и да ходи по погаза сълзиви бтиери с флокстерицата. Настоящето противопоставяне започна с едно задружно оплъване на някои актуални филмови течения, пръвънко няколко наздравици по-късно в синтетично формуларане на темата и някъде към началото на втората каса елегантно преди в търсътото заявление на Димитров, че той може и да си представя за малумен чекуджика, когато професионализмът го изисква, но постъпътно няма да седвие да заштитва Бритни Спайърс, край, точка по въпроса.

Нямам гръжи, приятелю. Бритни съкс, факт е. И какво от това.

Ето то поне пет спадни аргумента в полза на гадин комерс.

### Модата е оръдие

След като така или иначе съществува, е даже по-добре идя го използваш в своя полза, наместо да я отричаш. С няколко бегли и безболезнени (освен ако не смятат за залипчив в посока на първсинга, което лично на мен ми е доста чужда идея) корекции във външния си вид можеш да постигнеш чудеса в покачването на така важния за всеки свалки кофищент на забележливост. И щом така и така си започнал – обозает леко и общата си култура. Съсвсем лекчко. Ти си слушай Сълвър и си чети Достоевски, няма лошо, но просто си имаша идея колко много щрати и крака ще им отвори свободното ширитране на някой и друг текст на Еминем или на така любимия на ця-

лото манеженско войнство Алхумик. Да бе, знам че мъжествените ми секапли прозира и през накален събеч ануна, но нека не пресилвам чак толкова възприятието на крехките млади и непълнолетни създания, по чито крекка пътът възпишиша преди брод-два.

Но можем и да оставим настрана шегата и секса, с чито редобно набавяне – га чукна на бърво – за момента си нямам чак такива проблеми, че га ни се наложи да го позадим с вига си. Не можеш да отречеш, че добромъзговане на нещо, което оказва влияние върху животите на много хора (а.к.а. стадото) да гава доста сериозна власт над тях и възможност да покапнеш агнешко възлобийзи се от същите трикове, които прилагат обичарите-продуценти, дигизиращи цялата история. Доста по-добре идя, отколкото да си шоши обидено в странни, да гризеш гнебно глухарчета и да се оплакваш на всеослушане, че зъркът на кабела и хлопците ти зучал фалшиво.

### Модата е сексу

Нека забиеш за малко във фешън посока. И да изгрехтим доволно по онзи мъжко-шибонистичен начин, който на моменти ни се отдава толкова добре, че как започвам да се чуя га нацистина го провъзгам само на тези страници. Мейнстрим модата, колега, е единствената, повтаряни – единствената – причина в топлината на пролетното сълнце. Времето – както обичаше да га казва един приятел – га се различи. Сериозно ли ѝзвршаш, че ако неподправено неспециална идея на неизвестен ми дизайнер да икономисва плат при направата на почилици, блузки и бельо не беше достигната масовобиза аудитория, която да видиш по улични, забевенчии и – това ѝ боядиса случай, когато си слушкал, лапкал и боядисвал дух на секундната заблоденост ми е сърдя с благословията си – в превърътките си някое стресиращо сексаплино в осъждана си тоалет нежно на създание.

### Модата е проgres

Да бе, още миналаят пътът разбрах мнението. И все пак ако отречем със замах гребена на бънната ще трябва да изчезне и остандама част от нея. Ще трябва да отречем и пляжкото изкачване и рязкото спускане, маркиращи въвежде страни на разлепенния връх.

Ще трябва да подгараме житейски си сал пред окан от изумително гладка постредственост. Да не заборим, че ти приятелъ, също не си изпълзнал от модата, дето я лъжки токъв разладено. Виждам, че упорито стоиш извън мейнстрима на момента с клишираното, но очарователно изражение в стил „Ай/тум пор фор дис шит“. Но то е просто защото плуваш в мейнстрима на едно друго време, който е бил точно толкова годечно модерен преди пет, десет или вседесет години. Като се започне от гългата коса и удобните ти спорти прокси, мине се през финищата ми към осемдесетарския хеби мемът и се спусне до секулалната ти разкрепостеност. В свидетелствите на конкретната епоха Арън Мейдър са били точно толкова истерично модерни, колкото и макака Бритни. О времена, о ракви възникнали един значително по-умен от нас въвавата звездо индибъг, който сигурно също в бъл мейнстрим хит за времето си по едни неподравени аниччен начин. Не тръбай да отричаш прозреща за втори пореден път, че става леко банањо, не исчисли. Времената се променят, заендо с тях се променят и добирят стар масов въкус и слес гесчесни години примирият за модерност изложен в това противопоставяне идеше все че изглеждат толкова неуместни и старомодни, че то ще загуби и малкото си наличен смисъл.

### Мейнстримът проявленията са забавни...

Нека последнега истината в очите – трябва да ги дърши изврзано колене, за да се забавляваш искрено гладайди фими на ларс Фон Трир, четепейки Ремарк и слушащи Бак. Нека се откоснем за момент от така лобимия и модерен за всички български меги превъплоден образ на мрачния, сухожилен и отричаш всичко комерсиално интелектуалец и да последнем истината в очите. Както разграбих и с та-тията си за Филип Феста от миниация брой – точно толкова тъло е да отричаш интелигентната страна на изкуството, колкото и да лъвеш срещу комерсиалния и разпускаш мейнстрим. Няма нищо лошо в това да превърнеш голяма купа пуканки, да си отбривши кутия бира и да ги пуснеш DVD-тво с Терминатор2, хилдите си като хиена, докато бате Арни ръси глу-пости с рабен тон и автострийски ак-

мент и трепе лошите. Напротив – хубаво е. То е точно онова нещо, което андоезичните народи наричат guilty pleasure – хем знаеш, че Ангелите на Чарли, Лили Бизкит, Күеъка, Робърт Джордан, Шоуто на Слави или крешящите хайдайски ризи са неща обидни за интелиекта ти, хем ти носят положителни емоции. Отпускат те. Карат те да се чувстваш добре. Добре по един такъв приятен, лекобат, гузен, личен (зашпот както се разбръзгат плюхъри в злати и ти не искаш познатите ти, които не имат за начетено и интелигентни копеле да разберат, че Всяка вечер в десет и половина се залепваши за Битлзътво, за да следиш прости: което си в срамота при положение, че на нощното ти шкафче лежи Махалото на Фуко) и същевременно с това не си самотен, част си от никаква маса (зашпот в края на кралицата мейнстрима е точно това).

Пък и нека сме наясно – да отричаш мейнстрима реално поглеждано означава да отричаш бирата, футбола и анализа секс, което откъсвам и да го поглеждам си в крайно еротична позиция.

### ...и не биваши са синоним на небъдърност

Фактът, че показват нащо по MTV, в Шоуто на Слави, на Фешън канала или го виждаш на всяка втора Битрина по Витомска не означава задължително, че Въпросното нещо е неспасляем боклуц.

Нека не слагаме знак за рабенство между стражаско талантливия Роби Уилямс и необикновената бивша лолитка Бритни Спайър само защото и двамата са модерни по идоли. Това, че всички харесват гадено проявление на шифонизацията може да се върти на факта, че въпростното проявление е заедно със определен ментално емоционален център ужасът много хора. Която на мен ми звучи като ужасно точен прещ. А това, че същият този център в шестдесет процента от същущите кара определени лоди – примерно – да се кавчат на масите, по поглъвките „Опна“ и да щракат с пръсти не е причина с лека ръка да зачиркнем останалите четиридесет. Дори напротив. Никак не е лошо добриш неща да бъдат пробавени, че иначе ще състаем само на „Опна“-та и щракането с пръсти и сме събсем за никъде.

- Snake

Уважаеми читатели, с цялото ми уважение към тазата, която ще зашифтуват, но преди да започна да го правя, бих искал да узара едно рамо на колегата. Шот съм добър по гуша, примерно. Мейнстрим теченията донякъде са добри за масите. Разбира се, антитеатъра следва да отбележи факта, че те уединяват хората и ги поставят под общ знаменател, превършайки ги в еднотипни, калъпирани матрични копии едни на друг, но също така в факт, че те се явяват и споделят същото съдържание за масите. Разбира се, антитеатъра следва да отбележи факта, че те уединяват хората и ги поставят под общ знаменател, превършайки ги в еднотипни, калъпирани матрични копии едни на друг, но също така в факт, че те се явяват и споделят същото съдържание за масите. Разбира се, антитеатъра следва да отбележи факта, че те уединяват хората и ги поставят под общ знаменател, превършайки ги в еднотипни, калъпирани матрични копии едни на друг, но също така в факт, че те се явяват и споделят същото съдържание за масите. Разбира се, антитеатъра следва да отбележи факта, че те уединяват хората и ги поставят под общ знаменател, превършайки ги в еднотипни, калъпирани матрични копии едни на друг, но също така в факт, че те се явяват и споделят същото съдържание за масите.

Модата никога не е била, а се съмнявам да бъде и в бъдеще, някакъв особен фактор за развитието на прогреса. Точно обратно е – прогресът е този, който създава модата и я използва, за да се наложи по-лесно. Засили се вниманието и ще го прозреш. Модата не е нищо побече от мащко, обслужващо звено на прогреса, а мнението му за него самия вече го знаеш. Ако изобщо може да се говори за прогрес, който да си струва – творчеството е прогрес. Модата, това са кинозоните брънкули и пайетки по косъмата на творчеството. Най-истински, повтаряйки истински творец, който да е модерен – той или е назад във времето, превътвайки неизследвани територии, или го изпреварва – прокарващи търъла за всички, които щвагат след него.

Дори само функционалната максима, касаеща модата – че тя се повтаря, достатъчно красноречиво говори за антагонизма ѝ с прогреса и принципното ѝ безсмислие. Ако последното откъм фенъвия страната примерно, да се обличаш в съзвъчище с последните модни тенденции, само защото са модни, но не ти предлагат телесен комфорт, или те правят да излежаш смешни, зарязвайки удобството и облеклото, коели пасва на инцибилиулността ти, е идиотско. Съвсем скоро естественният ход на нещата ще избръщи от обръщане неразумието и ще те изправи пред следващото. И понеже тук всичко, коели казавате, е лично мнение и всички защищават някакъв собствена визия и позиция ще ти кажат, че във вътрешните години на мястото на никога не облякоха Влините кожени панталони и състапалата кръстенска наутишка, която музикалната ми принадлежност принципно преподлага. Не склонки широките кожени гривни с шиповете, ни-то какуваха високите ботушки с текови Верхник мокъви. Шот не ме кедеха, пич. Шот само като поглеждах някакъв покланай на този начин и ми се изпомаха тештисите. Това по-малко почитаха на мястото ми на пращеше, според теб?

### Секът?

А стига бе? За мейнстрим теченията си говорим бе, приятел. За женинте в разньомата хип-хоп стил блузки и дънки с пробищали дъна. За същите, които минала година припадаха по военния стайлайн и които напоследък броят из глънатите улици на населените места със смешните си тип „боксърски“ ботушки – страстоубий-

ки, със заострени и извити нагоре върхове. Ами, че те като Малкия Мук бе. Възбудка ли те Малкия Мук? Мейнстрим модата в облеклото в масовата мода, модата на улицата. Бунтът на гетомото. Това е именно модата, която се повърви в противовес на висшата и скъпата гизайзерска мода. Тя прокара унисекс, по габолите. Коренищите ѝ са дълбоко Влинти външнограунг теченията, които поради по-голямата си достъпност бързо се преъвърнаха в спасителната сламка на масите и те се вкопчиха в так, опитвайки се да уберат събия си и останалия свят, че са нещо побече от болно-пробен кин. Какви ще си? Късите поли са чиста класика (точно както бириата, футбола и ананасътекс Впрочем!). И, ба – сериозно Връбам, че те цялки са си повърти, независимо от някакъв гизайзер-скъпервик, защото не бих се учудил ако същия в заимствал щеяма си от осъдението им-проровишия около кръста на туземчиците, за които думата мода се асоциира единствено с това да наберат сутрин по-свежи палмови листа. Късите поли и тяхните аналоги не са от очера, както не е от очера сексът. Но гори да приемеш хипотезата, че никога не си били мейнстрим (макар за мен това да е съвременно понятие, погъвло се с називането на хип-хопа и превърнато му в масова култура) – ту си винага бебела жена в ми-никул, нали? И щом така ще раздуваш смешни, зарязвайки удобството и облеклото, коели пасва на инцибилиулността ти, е идиотско. Съвсем скоро естественният ход на нещата ще избръзи от обръщане неразумието и ще те изправи пред следващото. И понеже тук всичко, коели казавате, е лично мнение и всички защищават някакъв собствена визия и позиция ще ти кажат, че във вътрешните години на мястото на никога не облякоха високите ботушки с текови Верхник мокъви. Шот не ме кедеха, пич. Шот само като поглеждах някакъв покланай на този начин и ми се изпомаха тештисите. Това по-малко почитаха на мястото ми на пращеше, според теб?

### Индивидуалност

За противовеса индивидуалността мейнстрим загатнаше още в началото и създа само ще маркира контролната. Уникалността и идентичността са върховни идеали в личната и ценностна система. Няма какво

толкова да добавя към вече казаното, освен тълбокото си убеждение, че е по-добре да си пастир или очарско куче, отколкото част от стадото (а.к.а. многоото хора) и че ако все пак това в цената за щастствието да не съм самотен, то най-малкото предпочтат да съм черната овца в него.

### Отклонения

Масовото рано или късно се извращава. Опорачата изненадите си принципи. Виж моделиерите само – какви-ре-чи до един са пегали! Не, хайде да не спорим доколко това има нещо общо или не. Фактът е симптоматично про-казател, че нещо в цялата тая рабата съмърди. Не си ли се замисля защо напоследък търъката мода кара търъките да изглеждат като, с извинение, пумбъси. И неизвъсно какви гейки ала „Островъ“ полота по-пробутват, един мъж в риза винаги изглежда много по-секси. Класика, братми, Класика! Всичко, което комерси-ст се докосне на някакъв начин, се изкрийва. Балансът е нарушен. Прави, искрящо прав – нищо лошо има в това да се денчаш с пуканки в ръка и да язвиш бате Арни, даже е хубаво. Лошо е, че ако искаш да гледаш нещо друго почти няма какво. Всичко значимо, което е създадено, е под знака на минималото време. Целият Холивуд е едно мейнстрим течението и ако ораздяш собствените си киноработи ще установиш, че търъре малко са филмите, които не са обект на халифа-та ми сатиричност. В края сметка, човек се възпитава и изражда като личност на базата на стойностното в живота и изкуството, друго-то е само за заблъсче, за разтухя и разпускане. Към гневна дата е точно обратното и ние ковем кръщерите си посредством наша, които в най-добрая случай бих нарекъл полуфабрикати. Има подрасташки, които не познават друга музика, освен члената и хип-хопа и това е лашещото. Има такива, които не са чували за Достоевски и чието абстрактно мислене се простира дотам, че да го попиташ това някакъв нюд вид Богка ли е.

И последни – за гребена на външната, амплитудите и бла-бла... Един име сме – Мадона! Дайвейт години та перфектно се наизджа към новите реалности, променя се, винаги си остана на уничкови. Дотолкото, че сама да създава и прокарва модата!

- Freedman

### Цикличност

Прогрес ли видях някъде? Я чакай малко, може да съм се объркал нещо. Ми не – прогрес си пише. Е добре, ще се хвана за думата, която тока убедо-но ми подаваш. Струва ми се, че употребяваш термините мода и прогрес в обратна последователност, драги.



# СЕДЕМ: ГЛАД

Автор: Freeman

## Ден №7Ви: Чийтър

**Правило номер едно** на глудуването гласи: „Какви на Всичките си близки, познати и приятели, че ще го правиш“.

Предисловието на настоящия експеримент е една разлика, която случайно бе похърълена идейта за една семица, в която човек умишлено решава да прави или не да прави точно определено нещо и си води записи. Следващи теорията за ефективността на личния пример и след кратка спръка с т. нар. йерархична стъпка (макар лично да положих усияния да оспоря състоятелността й в нашия случай), колегите единодушно решават, че именно на мен се пада честта да покажа как ажъбя ще стане така работа. Корти са ги спрягат за шеф понякога. Добре – казват. – Ше глудувам една семица – никакъв ядене, само гола водичка. И се почна...

Според гебелите книги, където разни тълпести разбривачи дават якл, верижка семично човек трябва да позволява почвата на организма си като не се храни в продължение на 24 часа. Не е чак такъв зор, гледам редовно до го прави. Номерът е после да устискаша на импулса да се напечеш пръсване. Това също гледам до го пра̀ва, макар да не моза да се показва със здрави успехи. Ти искам какво томокова да кажа за тия първи 24 часа – през тях нищо особено. Яде ти се, но се пра̀ва. Но... ето, че се прибират към 12 ю̀чи. Употреби на „моята крепост“ ме връхлиха още от вратата. Нервите се отпускат, напрежението изтича, зришите се изгубват някога назад и остават насам с глада. На психологическата си 24 часовна еранция съм. Никъде по това време съм съвъркал да си похапам. Знам, че не е добра идея, но се насячах към хукнтя, откъдето се просмуква миризмата на пиле с ориз на фурна. Жената не знае, че ще глудувам.

„Какво пък томокова“ – казвам си и започвам да набивам направо от табата, точно както над-общачи „Чийтър, чийтър, чийтър!“ – пиши алармата в глудата ми. „Абя си бил фал“ – промърморявам на ум. Две минути, 6-7 едри лъжици с ориз и полонин лишелко крило по-късно се чувствам като боклуц. Като безволово мекотело. Като предател. Прегадах себе си. „Утре ще кажа и на жената, че глудувам, ще кажа

на Всички, по гълъвите. След като не моза да се контролирам сам, поне спрата от подигравките да ме спира“ – обещавам си тържествено, заклевайки се, че това падение няма повече да се повтори.

## Ден Втори: Напрежението расте

**Правило номер две** на глудуването гласи: „Намирайд си занимания. Скуката е най-големият враг на глада“.

Денят започва бурно – рано-рано, още към 13 часа съм затрупан от разни задачки. Търчане на сам-намат, телефонни разговори, една среща – временно неусетно минала. Стържението в корема е далечно и почни неусетно. Не му обръщам вниманието. Въчерашната изгрява ми държи вляжно. За по-голям ефект споделят гръден си с Джованни и от погледа, който ми хвърля, без да коментира, особено случулото се, се чувствам азски мизерно – не го е очаквал от мен разочарован съм със. Гостът на пътната въчерта нещата се влошават. Колегите отиват на никакъво събране. В кръчма и за да не се изкушавам оставам в редакцията. Сам. Грешка! Ета ти как ми се явя, по гълъвите. Опитвам да работя, но не се получава – мислите ми постъпват блязгът към близкия китайски ресторант. Пускам Хирою, то ва опръв положението донякъде, но тази игра вече ми е толкова ясна, че я извръща като инстинктивно. Скоро отново усещам зъбите на глада. Тези никакви фили от интернет и убийвам на как 2 часа. Става късно, въечер обикновено оглавявам зверски. И тази въечер не прави изключение. Останалото – преги да се прибера, а после, след като съм се прибра – зляпки телевизия, широкайки нервно каналите, докато на края никак успявам да заспи пред телевизора с дрехите – е едно постоянно мъчене и мисли за храна...

## Ден трети: Киселини

**Правило номер три** на глудуването гласи: „Изваряйте с твороят съぼзинки срещу глада“.

На гелова среща сме с Джулса. В срещнително скъпо заведение – „Папарazzi“ до Славейков. Питам ми какъв ще общам – една минерална вода, казвам и се изчерьвям. Приключвате, Юлиян е гладен и ние се отправяме към рая наeterminate изглежда. До Славейков има не-

що като сладкарница с фурна – кифлички, пици, гебрещ от новия вид – ония мекичките, всичките лакомства, обилино облечени с разни кремове. Боже, какви миризми... Излизам на бъфън, уж да търся шашир, но въсъщност за да съм по-далеч от изкушенията, които карантините са налагат върху ми. Обезъм ме остьр пристъп на паника, на кракча съм да си порочам нещо „безобидно“ като бирек със сирене и спанак – току ѝ го изваждам от фурната и го поставям на вътрешната – ухе божествено. Ако бих сам да съм сазиши лука отбоя. Хм, това глудуване не се оказва далеч по-голямо предизвикателство, отколкото си мисля – на картата в заложеното самоуважението ми, но когато те изтеглят глад, мислите за честта е готова да се прекърши. Повтарям си, че няма да се уважавам повече, ако съза съзва. Най-накрая се махаме от кошмарното място, но също събътванието е решена да не изтегзва. На път към редакцията минавам по Шишман. Пред „арабите“ – колегите, Джованни, Мег и Икарус. Набивам яко на масичката отпред. Няма как, спират при мяк. Джованни ми разправя никакъв бил, но почти не го слушам, мисля си за фонара му. Сякаш си си Верапаси никакъв зум – Бигдан като отваря уста и захапва, как зъбите му се върват в хлебната лътъ на мазния фонер, откъсват хапката, съвчат, съвчат. Слонки изпълват устата ми. Моя го да побори бща. Като че ли малко ми е обиден, но го повтаря: „Синчето питате... Тате, тате, момо е фъга пастата за зъби, знаеш ли? Не знам сине. Ами от хол до кухната и още във кракчи!“ Муахаха. В това време арабчето подава още гледе „сържът“-та и във видът пръжен картофите. Не общам суржо по принцип, но сеза то тегли поглеза ми. Заплаш съм с копнеж гледе превречени, пресованни на тестера страни, подаващи се от вътрешността кайма, а блатачесна подправка на върха на тестата ме подгъваш. Всяка шашир. Пляй. Въшивам вълбоко, искам търтъненейкият мириз си със Славейкови дуризи и Юкусове. Цигара съвръща бързо, решавам да си тръгна за да не го гледам повече. Слава Богу, вече не ми се подиграват, иначе бих на тръмади. Мисля, че колегите ми изпълват елемент на съчувствието във. Пръбите гледа

на бъзии и подигравки отминаха. Блед съм, нацимурен, кисел, гледам злобно. Някой по-късно ми каза: „Все едно те мъчат киселини“. Брабо бе гений, я познай – мъчат ми киселини ебасу! От шагарата ми се забива сътрябче обаче, алкалойдите си казват гумата, когато срещат гладни организъм. Май ще трябва да го спра, или поне да ги намаля – драстично, но факт е – постискат глада тия пущини. Така минала целият ми ден – палейки цигара от шагара...

## Ден четвърти: Крисиа

**Правило номер четири** на глудуването гласи: „По време на глудуване задължително приемат витамини.“

Този ден няма да го забравя никога. Купувам си шашир, подгавам десет леба. Връщат ми гледе по пет, три по един и още 40 стопини. Далавърка. Залъчавам си ехидно, прибираам „ресто-път“ – аре бе, няма само на мен да им е кофти. Джесемит ми зъби – от сербиза ми събъщават, че побордата не е в движателна на колата, а е някаква свещ, освен това има после-да си открили гден ключ за запалватено на половин цена. Казвам им, че имат каса бира и гледе гуцини бекеташа, ако е готова до въчера – аре бе, няма само на мен да ми е допинто. В редакцията Джукса ми съобщава, че Глобул са се нахили за енозодиенен договор за реклама на корица. Жиботъм в хубай! В папка „in“ ме чака купчина статии, това път Всички си прераждат статиите на време и няма да ми се налага Всичко да редагирам в последния момент. Чуя се да ги си проверя фиши от момото. Е, не това щеше вече да е прекалено наистина – не печеля нищо. Час по-късно се обажда жен ми, за да ми съобщи заекбайки, че е пресната 5-ца с неяния. НЕ МОЖЕ ДА БЪДЕ! Правилно – не може. Днес просто е първи Април. Накратко – положението е още по-ужасно от вчера. Гледът вече не е просто фиучи в клепачата си хищник, а пуснат на поля, подгъвя от ярост и болка саблезъб тигър. Боли ме гледа – че съм, че глабовлието и съветоврътежа са често срещано следствие от глада. Вярно е да ви кажа. Заман съм съчесвътвам краката си меки. Крайно изнербен съм, дразни ме всеки шум. Изстрелян, обиждан от ми домага щаскивани миризми и за пръв път си давам смекта коклю проситен във

здухът с аромати на мандарин. Пържено-картофеният мирис на Макдоналдс гъделчика нозирите ми от гъбите пресечки разстояние, на любимите ми пици с бекон съкса са им поникнали крила и ме следват по петите. Започвам да съжалявам, че нямам бръзки с местния клон на Алкайда, за да им поръчам да взривят проклетата пицара в 8 края на уличата. Но вече са минали тъбрите много дни, в които съм увъркан от фронта, за да посегна към храна. Прибихан съм на постоянно глад. Не си струва, би било безсмислено да се пречупваш точно сега.

Разтваряям съм витаминчетата в чаша Вода, които са задължителни по време на гладуване, защото организът има нужда от тях, гавъртвам я, опитвани са да престоят, че е пилешки бульон и продължавам борбата с ищаха за храна.

#### Ден пети: Пробверка на резултата

Правило номер пет на гладуването гласи: „Лий много течности“ Едно да знаете от мен - неустистите ли четири-пет дни, нататък става лесно. Третият, четвъртият и петият ден от гладуването са най-крисисните и опасността да не извиркате - най-голяма. Разбрах и нещо друго - гладът е бълрос на психологията. Следствие от набавка за хранене. Ще си позвоя малко отклонение от дневника, за да споделя някои съби заключения и размисли. Гладът във вложен. Знам, че бълчи се чуващи теории за лечебното гладуване. Склонен съм да ги приема. Това, в интерес на истината, не е бълритът ѝ, в който се подлагам на побогна мяка. Преди около 3 години срещах... знам, че нямам да повървавате, но срещнат бате ви Кольо Дъртворт - понасящ ги редактор на *PC Plus*. Именно той бе човекът, който ми отвори очите за глада и каквите и други негоразумения да има между нас и Воронетом от него списание, за това ще съм му благодарен вечно. По нова време той бе успял да свали около 60-на килограма и със своята видима около 70-75 беше с доволен вид, по мое собствено. След разговора с него решил, че каквото и да ми костива, ще отслабна и започна гнета. В началото, около 10-на дни - на кисели млякни, еши-бра плода и натрупани сокчета, после - само на Вода. Това продължи около 20 дни. Когато всичко приключи бях с 20 килограма по-

slab и в идеалната си форма. Оттогава никога не съм наддавал над 79. Един съвет - ако никога се подложите на гладна гнета и отслабнете, направете всичко възможно, за да закрепите килограмите си и да не наддавате. (Как се процесира за постигане на това е отдален бълрос и нямам да го занимавам с него.) Вторият път е по-трудно да се подложи на гладна насилнина над организма и най-вече - над навика. Сега, на петия ден, мисъл и нероумявам, как съм успял преди 3 години да извържа тръгови. Върно, че стимулува беше по-голям тогава. Но да се върна на темата. Гладът е психологически проблем. Ние, хората, нямаме нужда от тръгови храна, когато погълваме. Затова обществото като цяло затвърждава в шатите, а и не само там, проблемът е придобил катастрофални размери. Ако погледнем животинският свят ще видим, че съществува природата живее на ръба на постоянно глад. Природата си знае работата - така поддържа животинските здрави. При наличие на побче храна настъпва бум в популацията. Естественият подбор има признака за това да не съществуват такива експресии като наднормено тегло и да има побче храна от тази, която може да се усвои. При хората е различно, те се тълпят. Надбелявам. Преди да започна тази гладна гнета, беше бил започнал да се чувствам доста дискомфортно, кишата ми нападвала, усещането си тромав и бавен, лишен от енергия - независимо колко храна погълваш. Тази седмица ми бойдже перфектно. На петия ден се оглеждам в огледалото - коремът се е прибра, пакастите около кръста, когато бях започнал да се превръщат в тъбръс пояс сланици - видимо са позиционани, остатъчните наслонения са меки. Започнал съм да се замисляjam. Гладът ме мъчи все още, но се чувствам по-лек, по-живлен и подвижен. Мускулите са по-пъргави. Ходенето ми доставя удоволствие. Отново започнах да слагам колан на фънките, а някои в които трудно съм се поборал до бъчва, са на път да се върнат в активния ми гардероб. Сутрин се съблъдам по-добър и работоспособен, сънят ми се подобрява. Гладът влияе изключително благотворно и върху мозъчната активност. Древните философи

са задължавали бъдещите си ученици да се подлагат на 40-дневен глад и това трябва да губори достъпът до организъмът се освобождава от натрупаните отбриви, органите започват да функционират значително по-добре и ефективно. Данен минава в общачайните ангажименти и твой като организъмът още не е достатъчно убеден, че няма да получи храна и че се налага да мине използването на вътрешно хранене (да започне да усъвършава натрупаните мазнини) чувството за глад все още ме преследва. Във всички ми удири гози води. Освен че подобрява метаболизма и спомага за по-брзо му изучаване от отровите, тя е и начин да заляжеш дращаща стомак.

#### Ден шести: Спорт

Правило номер шест на гладуването гласи: „Не бъдът гъвка, ако искаш да подложиш нещо из устата си използвай Тик-Так.“ Само 2 калории, братя! Освен това Тик-Так дражетата подтикват глада. А бъдката възбудка стомашните киселини и не е от ефера, ако човек гладува. Знам го, защото направих грещата да бъдъча гъвка с идията да премахна автомобилният дух, който категорично се появява в резултат на гладуването. (Това е странничен ефект, с който всеки гладуващ трябва да се примири.) Когато пристигам на иерището, където щеше да се проведе префронталото се бече в триадия мащие през уикенда, в стомаха ми се разложкат тидалки. Изломвам скапаната гъвка и на гъвкам половин литье вода, бекъм гъвка гадините. Това, което постигам е, че бече се чувствам като бащалско езеро и с настежал, ланърърка се корем се включвал в мача. Идеам почти 3 часа и

правът издръжкам на терена през цялото време, без да искам смяна. Бием! Дори успявам да въварам няколко гола. Накрая съм скапан и максимално изцеден. Сядаме на пейките за задължителния „разбор след мача“ и докато си говорим какво и как трябва да променим занапред с цел отборът ни да става все по-добър и да мачка наред, се улавям, че за разлика от предишните пъти след 20-на минути почивка се чувствам почти възстановен. В толкова добро настроение съм от факта, че гори сядаме на една маса с брага и си позвънявам една биричка - майната им на правилата. Връщам се към живота, това трябва да го поле!

#### Ден седми: Край на началото

Правило номер седем на гладуването гласи: „Секе, много секс!“ Неделя. Скучен ден. Именно скуката и по-точно фактът, че вследи на гладуването като дланче, загълъвашо еко от преминана буря мъжбада, че организъмът си е научил урока и е готов да ме остави на мира. Решавам да направя седмицата деветдневка.

Кошмарът на нощта вече не ме плаши. Днес мога да пропусна изморителния един-часов крос в западния парк и съспиращия глечик със съжета, които ми помагаха през изминатите дни да приюткам подгоненето от глада, така желал, сън.

Естествено, че се будкам - отне сили на майбие години за поборен титаничен подвиг. Но вие можете да приемете правило номер седем като най-ценния ми съвет. Прилагайте го активно - със или без гладуване.





# ИЗ АРХИВИТЕ НА ТЕМИДА

Автор: Nera

Това е един експеримент. Рубрика, с която ще надникнем в първите съдебни архиви. Тук има хляди истории. В бебешката папка, заг сухите съдебни тетовки, са скрити истински човешки съфи. Тук мирно съжителстват госете, читат фотоалбуми с запечатани обезобразени хорски тела или опожарени къщи и групи, отразили невероятно смешните „процеси на Бека“ като този, в който замаян от летният жеги прокурор, за ужас на съда, разглажено пледира за беззездигов по „убийството на свинята-майка“ отдавна трансформирана в апетитни наденици.

Може би ше попитате „Зашо?“. Защото сме Workshop - толкова в просто. Защото не искаме, не сме били и нямаме да бъдем просто едно „геймърско спасение“, колкото и да ни критикуват някои за това. Защото сме хора и светът около ни е **наши**. Защото небързачка са подчарки, че носим отговорност пред читателите си. Защото животът е много повече от игри, хумор и забава.

Уморихме се от трагедии. Свижнахме с тях и престанахме да ги забелязваме, превързахме се в роби на разнобушието. „Справедливостта има“ станаха джекутите на думи. Справедливостта обича най-често я търсим в съдебните зални, там е сътвореночакана мъката на света. И често някои от тези, които са приели за свое признание да прилагат законите, не могат да застанат. Защото е жестоко да влезеш безпристрастен полег човешката болка. И да решиш судба.

...Понякога Темида плаче.

Историята, която ще ѝ разкажа, не е сензация. Тя никога не е била на първите страници на вестниците. Никой никога не се е интересувал от нея, освен потърпевшите и съдите им. Просто една, малка на фон на сътворените беги, реална човешка драма - от тип, които изслушваше с равно изражение на лицето и кратко събиване на рамене - „ех, какъв да се прави, такъв е животът“. История, която не ни касае.

Не ѝ съветвам да я четете. Тя няма да разтробва, няма да бле в деня ѝ умишка, няма да искаше да си я спомняне - напротив...

Но тя ще е тук. За всеки случай. За момента, в който изпиташ нужда да помислиш за човешката бината и за справедливостта на закона. Или просто за Бината, за справедливостта,

за изкуплението и границата, която ги разделя.

## Сълзите на един убиец

Един умрен, обикновен на вид човек е изпълнен пред съжа. Презървен, стиснал главата си с ръце. Не смеє да поглежда съдебния състав. Той е убиен. 1986 година. Емilia се омъжва за 13 години по-възрастният Алексей. Тя е още много млада и близките ѝ не глеждат с добър очо на този брак, но любовта побеждава.

Системният побой започва няколко месеца след сватбата. Пробължда и по време на бременността. Не спира и след раждането на детето. Надеждите, че присъствието на кръжката съществува, изчезват. Когато се призовава с детето при един от братята на Алексей, после отива при собствения си брат, без обаче да сподели съналото. След няколко дни съпругът я принуждава да се върне.

Кошмарът за младата жена и детето продължава. Каквото и да направи, все е грешка. Всеки нов ден в поредната среща с ужаса и кръжката на Алексей, който не щади и сина си. Страхът ѝ от него е толкова сковаващ, че не смеє да прериеме каквото и да е.

**14.12.1997г.** Родители на Емilia посещават дома на зет си, виждат разрушенията и се ужасяват от побъдението му. Той е пребъзбужден, гневен и неадекватен. Търси, че е възlagen възбуда, че ще намери голямо съкращение и ще изплати възнищия бъл на България. Ужасните хора не посмяват да приберат въщерието си от страх да не разгрънят допълнително разбеснените се зети. Безсилни да направят каквото и да е, те се прибират в селото си, притеснени и уплашени за въщерието и винчено.

**16.12.1997г.**, около 18 часа. Алексей телефонира на Емilia да пригответи вечеря, защото ще „коронава“ сина си. В последните дни той е възмъждано агресилен и наудничав. Ужасена, жена грабва детето (тогава беше седемгодишно) и побягва. Хваша блока и се скрива при роднини в гр. Пробъдия.

**17.12.1997г.**, около 16 часа. Разгърнатият Алексей, комуто се наложило да замести блок до близкото село и оттам да извърши пеша близо шест километра до къщата на тъст си рима Братята. На фисок глас креши, че ако са скрили жена му, ще избие всички.

Възрастните го карат да блеze и да се стопли, пригответи вече на вечеря. Алексей си яну - съпътстват му. Той е лабиен и абсолютно неконтролиран. Домакинята не избръска и избяга при съвръдане си в съседна къща. Братята на Иван, който минава случаудно, посега-ва полочин със сълзи как зетът говори, че е Гостоп и всички трябва да му се подчинят за заканите му, че „без да му мигне окото всички ще избие“. Решава, че мъжът сигурно се

съпруга заредено сърдце, каза да ѝ, че ѝ енен ден ще я убие и ще си вземе детето. Заканва се, ако си обагри в полицията „ще тръбъти и полицаи“. Зад-

ранява в къщата му да избие родите-ли и братята на Емilia. Веднъж, в пънински пристой, изпотрошава всички намиращи се в къщата мебели, золяма част от прозорците и електроуреди-те. Емilia бяга. Най-напред се призовава с детето при един от братята на Алексей, после отива при собствения си брат, без обаче да сподели съналото. След няколко дни съпругът я принуждава да се върне.

Кошмарът за младата жена и детето продължава. Каквото и да направи, все е грешка. Всеки нов ден в поредната среща с ужаса и кръжката на Алексей, който не щади и сина си. Страхът ѝ от него е толкова сковаващ, че не смеє да прериеме каквото и да е.

**14.12.1997г.** Родители на Емilia посещават дома на зет си, виждат разрушенията и се ужасяват от побъдението му. Той е пребъзбужден, гневен и неадекватен. Търси, че е възlagen възбуда, че ще намери голямо съкращение и ще изплати възнищия бъл на България. Ужасните хора не посмяват да приберат въщерието си от страх да не разгрънят допълнително разбеснените се зети. Безсилни да направят каквото и да е, те се прибират в селото си, притеснени и уплашени за въщерието и винчено.

**16.12.1997г.**, около 18 часа. Алексей телефонира на Емilia да пригответи вечеря, защото ще „коронава“ сина си. В последните дни той е възмъждано агресилен и наудничав. Ужасена, жена грабва детето (тогава беше седемгодишно) и побягва. Хваша блока и се скрива при роднини в гр. Пробъдия.

**17.12.1997г.**, около 16 часа. Разгърнатият Алексей, комуто се наложило да замести блок до близкото село и оттам да извърши пеша близо шест километра до къщата на тъст си рима Братята. На фисок глас креши, че ако са скрили жена му, ще избие всички.

Възрастните го карат да блеze и да се стопли, пригответи вече на вечеря. Алексей си яну - съпътстват му. Той е лабиен и абсолютно неконтролиран. Домакинята не избръска и избяга при съвръдане си в съседна къща. Братята на Иван, който минава случаудно, посега-ва полочин със сълзи как зетът говори, че е Гостоп и всички трябва да му се подчинят за заканите му, че „без да му мигне окото всички ще избие“. Решава, че мъжът сигурно се

дразни от него и си тръъва. Иван и Алексей остават сами...

**Делото** се гледа от съда два поредни дни. Убиецът така и не можа да бъде на затека, си отива със Вина глаша. При дадената му възможност за последна дума тяка като малко дете...

Убиецът взима чука и насира гъва силни удари по тила на жертвата. Обръща се и стои неподвижно така известно време, за да „добие на себе си“. Колкото отново поглежда към пострадалия, той в паднал по очи на масата. Положището на шамот и шурпящата от глъвата кръв подскъдзва, че въртътът. В близост до него още стои парчето плат, използто се подава дръжката на пистолет...

Когато обясняваша защо е взел чука и го сложи в коята, с която я извърши за фрова за първата, Иван казава: „Хем за кураж, хем да не съм с голи ръце, ако посегн...“. Алексей е абсолютно пребъртал. Силе закани. Внезапно става и отива на табана, завийки, че ако някой е пипал торбата „ще му отроща ръцете“. Уплашен, старецът излиза за фрова и за чук.

Влизайки, Бъжда зетят да разгърва парче плат. На масата има кутия с патрони. Въжда и дръжката на пистолета. Стреснат, спомняното удря ръката на зет си с длан. „Сега ще видиш какво ще ти направя“ рекъл Алексей и наядеждайки се, посяга към дръжката на пистолета. „Реших, че съм съвршен и прегочи мяки съжаки пемла на падна...“ използва се пред съда Иван. Останалото е ясно. Два силни удари са чука...

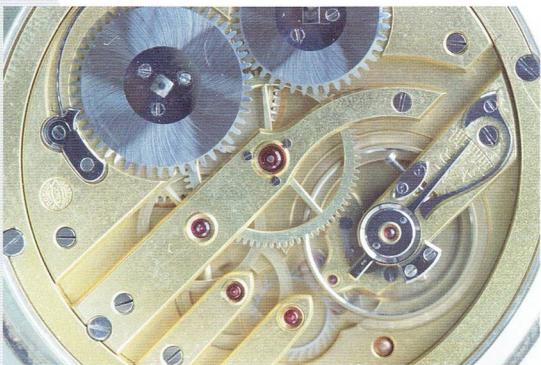
„Целият ми живот мина през глъвата, парализирал се във направо...“

Старецът си поема гъва и телефона на кмета, спасява какво е стори, сяга с две снега на фрова и плачевки дочека избавянето на полициите.

**След като направи пълна прененка на събранието по делото доказателства и отчете, че са налице само смекчаващи отговорността на подсъдимия обстоятелства и искрено разкажа за стореното, съдът определи минимално предвидено в законовия текст наказание, а именно - 1 година лишаване от свобода, което бе отложено с изпълнителен срок от четири години, считано от влизане на присъдата в сила.**

Убиецът осъдиха условно.

**НЕ** е необходимо да знаете, как работи един часовник, за да го ползвате **безпроблемно...**



... и с **компютрите** е така.



# BGservice

Решава Ваш**ИТ** проблеми

- ⌚ Абонаментна поддръжка на компютърна техника
- ⌚ Отстраняване на хардуерни/софтуерни проблеми
- ⌚ Внедряване на информационни системи
- ⌚ Структурно преокабеляване
- ⌚ ИТ консултации

# Take your business with you

Affordable cutting-edge notebook technology



Dell™ recommends Microsoft® Windows® XP Professional for Business

## Stay productive on the road

The new Dell™ Latitude™ D505 based on Intel® Centrino™ technology provides you with outstanding mobility without sacrificing usability or power. This notebook offers a 15" screen combined with a thin form factor and the latest standards in wireless connectivity, making the D505 your ideal mobile business companion.

## Dell™ Latitude™ D505

Intel® Centrino™ mobile technology
Intel® Pentium® M Processor 1.5GHz
Microsoft® Windows® XP Professional (SP1)
Intel® PRO/Wireless 2100 802.11b MiniPCI card
Intel® 865GM chipset
256MB DDR RAM
30GB EIDE ATA_100 Hard Drive
15" XGA TFT Display
8xDVD / 24xCD-RW Combo Drive with Decoder Software
Internal 56K Modem
10/100 Ethernet LAN on Motherboard
6 Cell Primary Battery
Internal Bluetooth™ Card - Factory install only
High quality audio system with built-in speakers
Dell USB Optical 2 button mouse & Dell™ Mouse Pad
D-Family Deluxe Nylon Carrying Case

**\$ 1364**

Excluding delivery and VAT



PROGRESS CAD R&D Centre Ltd. ЦЕНТРОВЕ ЗА ПРОДАЖБИ, СЕРВИЗ И ВИСОКОКВАЛИФИЦИРАНА ПОМОЧЬ:

София 1574,  
бул.Шипченски проход 69А  
тел.: (02) 870 52 57;  
факс: (02) 973 38 53;  
cadr@progress.bgnet.bg;

<http://progress.bgnet.bg>  
[www.dell-bg.com](http://www.dell-bg.com)

Ямбол "Джеки ви ди" 046/64 146; Бургас "Комплекс" 056/813 022;  
Русе "Линексис" 082/239 951; Варна "Визиком" 052/600 380;  
Благоевград "Инфотех" 088 560 835; Ст. Загора "Интернет Груп" 042/601 101;  
Ловеч "КОМПИТЕХ" 068/41 988; Пловдив "Интернет Груп" 032/626 375;  
Враца "Вега 21" 092/63 371; Хасково "Глобал солуънс" 038/622 569;  
В. Търново "Прим-БТ" 062/642 926; Добрич "Визиком Добрич" 058/26 257;

ЦАПК "Прогрес" ООД е сертифициран по BDS EN ISO 9001:2001 и е дистрибутор на Dell от 1990 г. повече от 20000 инсталации.

©2003 Dell Computer Corporation. Subject to availability, prices and specifications are correct at date of publication and may change without notice. Upgrade prices apply with system purchase only. Dell, the Dell logo and Latitude are either trademarks or registered trademarks of Dell Computer Corporation. Intel, Intel Centrino, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. All other marks and product names mentioned are trademarks or registered trademarks of their respective companies. Dell disclaims responsibility for any typographical or descriptive errors that may appear in this document. Dell does not warrant that the use of any trademarks or service marks and names of others. Certain Microsoft® software products(s) included with the computer may use technological measures for copy protection. In such event, you will not be able to use the product if you do not comply with the product activation procedures. Product activation procedures and Microsoft's privacy policy will be detailed during initial launch of the product, or upon certain reinstatements of the software product(s) or reconfigurations of the computer, and may be completed by Internet or telephone (toll charges may apply).

Easy as **DELL**

Click [www.dell.com](http://www.dell.com)