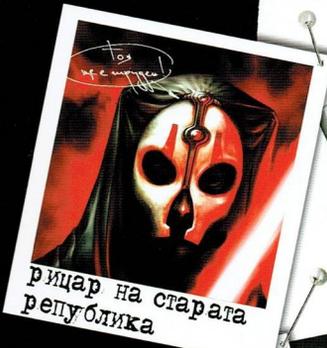
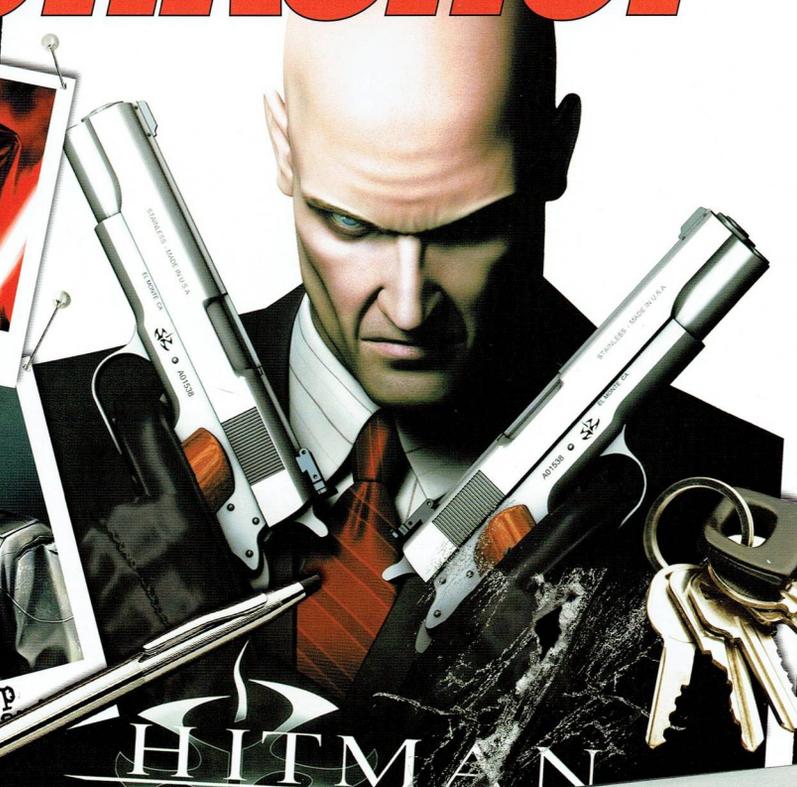


GAMERS'

цена: 4,90лв. | 2,50лв. без 2CD | брой 4 | Май 2004
СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

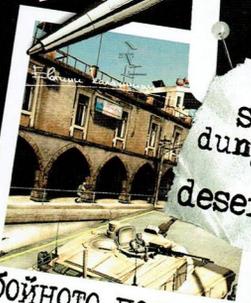
WORKSHOP



рицар на старата република



даниел гарнър агент на р...



бойното поле [2]

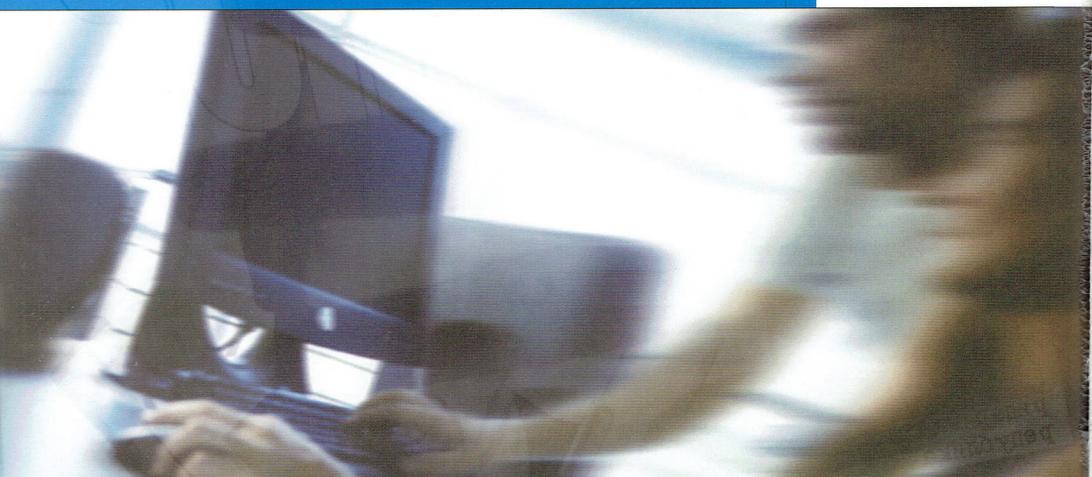
syberia 2
dungeon siege 2
desert rats

HITMAN

1. Свейк - ^(???) забвеш как се справи със стареята
2. Мег - Богие ФЕРЕБЕР...
3. Фрийман - слагат ще го убиеш преди мен
4. Конрад - Кемпф!? Ще провериш това!!!
5. Уинклер - сара Кинеша (Драгунов!)
6. Дамонг - те... добре успешно → първо СЕК
7. Агесе - сметани сироп? Интересно...

Enhanced desktop performance and productivity

The new standard for multitasking computing



Dell™ recommends Microsoft® Windows® XP Professional for Business

The Dimension™ 4600 featuring the latest Intel® processor with Hyper-Threading technology enables you to handle multiple office applications and tasks simultaneously. High memory bandwidth, integrated networking and a host of enhanced performance features combine to deliver optimized computing performance to help drive your business.



Dell™ Dimension™ 4600

Intel® Pentium® 4 Processor with HT technology
3.0GHz with 800MHz Front Side Bus
Microsoft® Windows® XP Professional
Intel 865G chipset with support for Dual Channel DDR
512MB Dual Channel DDR (2x256MB DIMM)
80GB (7200 rpm) IDE Hard Drive
Dell 17" (15.7 VIS) UltraScan™ Monitor
48x32x16x CD-RW
64MB USB Memory
128MB GeForce FX5200 8x AGP card
with dual monitor support, TV-Out via S-Video and DVI
Dell A216 Stereo Speakers
Sound Blaster Live! 5.1 (Dell) Digital Sound Card
Dell v92 Data/Fax modem
Integrated Intel 10/100 Pro Ethernet
Dell QuietKey keyboard
Dell USB Optical Mouse

\$ 1065

Excluding delivery and VAT

PROGRESS CAD R&D Centre Ltd.

София 1574,
бул.Шипченски проход 69А
тел.: (02) 870 52 57;
факс: (02) 973 38 53;
cadrd@progress.bgnet.bg;

<http://progress.bgnet.bg>
www.dell-bg.com

ЦЕНТРОВЕ ЗА ПРОДАЖБИ, СЕРВИЗ И ВИСОКОВАЛИФИЦИРАНА ПОМОЩ:

Ямбол	"Джи ви ди" 046/64 146;	Бургас	"Комплекс" 056/813 022;
Русе	"Линксис" 082/239 961;	Варна	"Визикомп" 052/600 380;
Благоевград	"ИНФОТЕХ" 088 560 835;	Ст. Загора	"Интернет Груп" 042/601 101;
Ловеч	"КОМПТЕХ" 068/41 988;	Пловдив	"Интернет Груп" 032/626 375;
Враца	"Beta 21" 092/63 371;	Хасково	"Глобал слушанс" 038/622 569;
В. Търново	"Прим-ВТ" 062/642 926;	Добрич	"Визикомп Добрич" 058/26 257;

ЦАПК "Прогрес" ООД е сертифициран по BDS EN ISO 9001:2001 и е дистрибутор на Dell от 1990 с повече от 20000 инсталации.

Easy as **DELL™**

Click www.dell.com

©2004 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, Dimension and Inspiron are either trademarks or registered trademarks of Dell Computer Corporation. Intel, Intel Inside, the Intel Inside logo, Celeron, Pentium and Centrino are either trademarks or registered trademarks of Intel Corporation. Microsoft and Windows are registered trademarks of Microsoft Corporation. Dell disclaims proprietary interest in the marks and names of others. Certain Microsoft software products included with this 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 reinstallations of the software products) or reconfigurations of the computer, and may be completed by Internet or telephone (toll charges may apply).

GAMERS' WORKSHOP

май 2004

Брой 04

главен редактор

Диян Димитров

заместник главен редактор

Александър Бакалов

помощник редактор

Весела Симеонова

дизайн и CD

Георги Динчев - Meg

реклама

Александър Грънчаров

Юлия Калдерон

управител

Иван Кънев - Джовани

автори

Александър Александров - Alex III
Александър Бакалов - Snake
Бойко Ангелов - Fall-From-Grace
Веселен Костадинов - bR0K0
Диян Димитров - Freeman
Драгомир Дончев - Duffer
Евгений Тенев - Dimensin
Илиян Илиев - Whisper
Иван Кънев - Un-Dead
Йордан Спотов - Irancus
Калин Макс Дончев - iMRAK
Красимир Кочев - Maggicrabar
Красимир Кръстев - Kraslo
Кристина Лилова - Damond
Чавдар Кацаров - Ikarus

издател

"Уъркшоп Груп" ООД

Адрес София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 6х2 ет.2
Телефон 02/980-68-29, 980-72-45
e-mail workshop@headoff.org
http://workshop.headoff.com

Основен разпространител

"Дженевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93

Печат

"Мултипринт"



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



висококачествен връзка
на Интернет от Internet & Game Club
Next Level

Gamers' Workshop е списание за геймърския елит - хардкор играчиците. Тези, които тласкат масата назад и играят напред. Workshop е независима медия. Нямаме спонсор, не обслужваме интереси. Можете да се доверите на нашите репортажи и мнения, защото на първо място сме вие - нашите читатели. Обещаваме никога да не ви изневерим, да не предадем доверието ви. Вие заслужавате именно това и нито по-малко от това. Сега, нека броят продължи!

Зрасти на оцелелите ветерани. Благодаря ви, че сте още тук, приятели.

Привет на тези, които додогоха по-късно и вече започват да се чувстват като у дома си в работилничката.

Добре дошли на току-що пристигналите...

Случва се човек да изгуби пътя. Взираш се в краката си, внимателно следяш за неравности, прескачаш ями, катерещ стръмнини... забил поглед в ежовените... изведнъж вглед очу, осъзнавайки, че отпадна и твърде дълго трамбовал пред някаква стена, откръднала хоризонта пред него.

Живот... Живеем го както можем, а капризите на съвбата ни блъскат, опитвайки се да ни избутат встрани. В борба с нея, пониква човек наистина зуби пътя. Тя е неуморен противник - след всяко поражение се забързва за реванш - а ние сме просто обикновени смъртни. Все някога умората се спуска като размазана завеса пред взора ни.

Рано или късно на всеки се случва. Слаба богу, случват се и неща, които - като внезапен порив на вятър - разсеиват мъглите. Това може да е едно писмо (Вж. пощата) или просто една рабносметка. Защото кога то си изгуби посоката, често единственото, което трябва да направим, е да се обърнем назад. Да погледнем към миналото, за да откриеш бъдещето си. Да се взреш в стъпките си; и ако си оставил въртите млята, те отново ще те изведат на пътя.

Днес, приятели, е нашият ден за равностойност - в гена на шестата ни годишнина отново се обръщам назад и поемам по стъпките, които заедно оставихме. Крача бавно, с носталгия спирам тук и там.

Оставям спомените да ме връщат...

И цветни петна се надигат...

И попивам в душата ми...

И като парченца от пъзел редял картината на една възмущава шестозападна история, изкована с много труд и много страст.

И отново пътя е под краката ми. И той отново сочи хоризонта.

И отново се чувствам силен и вече знам какво ще поема!

Защото това, което виждам от-

правяйки поглед назад, ме изпълва с гордост...

Хубаво е да можеш да осъзнаеш, че загърбис си оставши история. Действат като катарзис. Очиства те от наслоненията. Връща те в играта с прежния хъс и ентузиазъм. И като стана дума за игра... ще се опитам да направя ретроспекция на изминалите години от гледна точка на игрите, които ги белзаха с дамгата на своята изключителност, лично за мен.

1998 - Първият брой излезе със StarCraft на корицата. Дори няма нужда да споменавам нещо повече за тази игра, освен името ѝ. Това бе годината, в която за пръв път открих за себе си Quake 1 и 2. Също и Diablo. Годината, в която мулти-плейърът влезе в живота ми с появата в края ѝ на SIN, Blood 2, Half-life. Годината, която укрепил надеждите на Whisper, че ролевият жанр наистина няма да изчезне - след появата на Fallout в края 97-ма, ето че на сцената излезе и друзият зълем - Baldur's Gate. Куюетът показа силата си като жанр с Grim Fandango. Това бе годината на Закрырнелите неброина, на единствения 96 страницен брой, на първия на световно ексклузивен материал за, цитирам: „*Ние (Gamers' Workshop) сме първите в света, които нацяха подробности първия проект на група наши програмисти, основатели на фирмата G.U.B.S. Пичовите са решили да удрят у земята друзия най-популярнен жанр - 3D екшънът. G.U.B.S. смятат да лансират на пазара продукт, базиран на изцяло нов 3D енджин, с рабното име DURAK, който да стане най-якото нещо, излизало изпод клавишата на български програмист, дизайнер и прочие гении - Върчълъ Хлебарка Екстерминатор (Виртуален убиец на хебарки за недовореште английски)...*“, както и на много други шутрути.

1999 - Отново Blizzard на върха с BroodWar, показвайки как трябва да се правят стойностни експанзии и угоджавайки живота на StarCraft с още година-две. Възвезденият NMM 3 също видя бял свят тогава. Както и Soul Reaver, Drakan и Kingpin, както и едно от най-великите класически RPG-та (говорейвам се на прещенката на Whisper) - Planescape.

2000 - Няма друзия такава година за игрите. Съмнявам се за има и в

бъдеще. Ще изреда само част от кълботите заглавия и няма да казвам нищо повече: Diablo 2, Thief 2, Homeworld, Q3, UT, Wheel of Time, Silent Hill 2, Battlezone 2, Requiem, Re-Volt, Ground Control, Sacrifice, Soldier of Fortune, Tzar...

Как да не правим качествено списание? 2000-та година е може би най-силният период на Gamers' Workshop.

2001 - Лично за мен годината винаги ще бъде свързана с дръбълго, дълго чаканата поява на Max Payne, Giants у Return to Castle Wolfenstein. А да - AOE 2, но на нея Юлия (Groover) ѝ се нахери много повече.

2002 - Meg поощря по Tony Hawk 3, Sneak on Silent Hill 2 и Hitman 2, аз по Medal of Honor, а всички - по Warcraft III.

2003 - Излезе най-добрият авиосимулатор на всички времена IL-2 и Алекс се размаза с Jedi Academy и Call of Duty. Най-голямото заглавие разбира се беше GTA 3.

Разбира се това гледа не са всички хубави игри, а само тези, които на прима виста си припомням. Детски прекарани заглавия от стратегическите, приключенския, ролевия и спортния жанр, от екшъните и симулаторите останали неназовани, но всеки от вас и сам може да попълни пропуските.

Изчерпателността не е толкова важна, по-важното е, че през всички тези години с много от вас бяхме неотлъчно - или не чак толкова - заедно; с друият първора ще бъдем.

И сега, преди да затворя тази страница ще ви обещае нещо, което ще направя всичко възможно за стана реалност в близките броеве, може би още в следващия.

Обещавам ви го на вас - оцелелите ветерани; на вас - дошлите по-късно; и на вас - току що пристигналите:

Ще има още поне един брой, в който старите кримки ще се забърват от пълен състав, за да го направят от тора до кора. И този брой ще се превърне в еталон за това какво трябва да представлява едно геймърско списание в наши дни.

Обещавам ви го, ако ще това да е последното число, което ще направя.

- Freeman

май 2004, брой 04

предварително

- 11 joint operations
- 12 battlefield 2
- 14 the movies
- 16 pirates!
- 18 brothers in arms
- 20 advent rising
- 22 kotor 2
- 24 the sith lords
- 26 dungeon siege 2
- earth 2160

- 28 manhunt
- 30 hitman
- 34 i of the dragon
- 38 breed
- 40 rise of nations
- 42 thrones and patriots
- 44 cyberia 2
- 46 painkiller
- 50 battle mages
- 52 desert rats
- vs. afrika korps

от крак на крак

- 56 alien shooter
- 58 shrek 2
- 60 michael schumacher
- world tour kart 2004
- 62 street racer

lifestyle

- 72 кино
- 74 видео
- 76 интервю с Workshop
- противопоставяне
- 78 тест

и още...

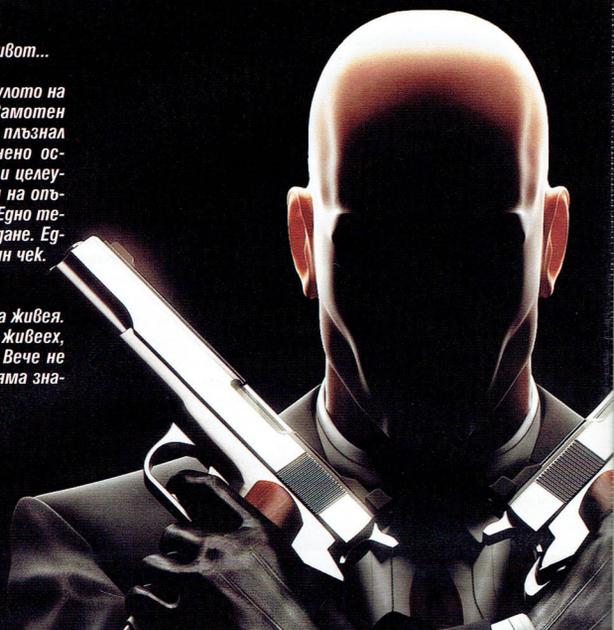
- 86 поща
- 88 ultima online
- 90 силата на разума
- 92 ети в настъпление
- 94 история
- на стратегическия жанр

тема на броя

Човешкият живот...

Проблясък в дулото на пистолет. Самотен слънчев лъч, плъзнал се по стоманено острие. Тихият и целеустремен звън на олъната гарота. Едно телефонно обаждане. Една снимка. Един чек. Един спомен.

Аз убивах, за да живея. Или може би живеях, за да убивам. Вече не знам. Пък и няма значение.



30

painkiller



46

стратегииите



44



ДИСК #1

Демо версии
**Codename
panzers
EURO 2004**
Hitman: Contracts

Клипчета

Chronicles of Riddick, Laghaim, Project Freedom, The Day After Tomorrow, You Are Empty, Richard Burns Rally

Half-Life Rally

МОД



ДИСК #2

Демо версии
**Alpha
Black Zero:
Intrepid Protocol**

Patches

Beyond Divinity, Hitman: Contracts, StarCraft: BroodWar, Painkiller

+ 20 програми

Клуб	Адрес	Телефон	PC	Конфигурации	Цени	Бар	Клима-тик	Работен време	Игрови карти
Матрицата 5	ж.к. "Св. Троица", възълът 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	
Южен Кръст	ж.к. „Изток“, ул. „Райко Алексиев“	713761	93	Athlon XP 1800+ , 256 DDR RAM, GeForce 4 Ti, 17" LG Flat	1,00 лв.			24/7	
Матрицата 1	ж.к. „Озенец“, ул. „Крум Попов“ №64	8665521	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	
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	
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	
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	
Inferno	ж.к. „Младост 1“, Търновски ком- плекс „Рей“ (пазаря) ет. 2	9743891	60	Pentium 4 2,4GHz, 512 RAM, Radeon 9600 Pro, 19" Sony monitors	08:00-18:00 - 0,50 лв./час 18:00-23:00 - 1,00 лв./час			24/7	
Матрицата 6	ж.к. "Младост 2" комплекс Денца	9744142	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	
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	
TOXX	ж.к. „Средец“, ул. „Ангел Кънчев“ №1 (до Ескаре)	9808079	75	Athlon XP 1600MHz, 256 DDR RAM, GeForce 2, 17" Samsung	1,00 лв./час нощна - 4,00 лв.			24/7	
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	
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	

Притежавате компютърна зала? Искате хо-
рата да научат за нея?
Искате това да стане вѐтпно! *

**Ние можем
да ви помогнем!**

Просто ни се обадете!

029806829

* ако искате да ви излезне скъпо св обадете се на телефон **029807245**



Писнало ти е от неучтивни лелки по реповеите? По-
купките при неблагоприятни атмосферни условия
те изнервят? Аман от „Гей... как му беше името?“
Въпроси? Или просто те мързи да направши три
крачки извън своя дом... компютърната зала? В
такъв случай, просто се

АБОНИРАЙ!

Може да се абонираите чрез:

- * пощенски запис
- * с писмо

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

ЩЕ ОПИША СЕГА ЕДИН ЧОВЕК.

Може би точно определен, а може би не, но архетип при всички положения. Този човек, значи, е интелигентен, а може би и талантлив. Най-малкото изглежда такъв и се мисли за такъв, което всъщност е повече от достатъчно, поне за него. Има хъс и работи, печели почитатели, хората започват да го уважават, научават се да му вървят. Всичко е цветя и рози, просперитет, петгодишният план е преизпълнен за две седмици, изобилие – рашко.

Малко по малко обаче нещата се променят. Той по начало си носил, като всеки интелигентен човек, лека човеконенавистна нишка. Няма как иначе, интелегентността ражда критичност. Започва обаче да забравя, че работата, на която се е посветил, всъщност е свързана именно с хората, към които е насочена неговата все по-засищаща се ангажираност. Той за забравя в собствената си фуктивно-мрачен свят и престава да работи „за“ тези хора, замествайки ентузиазма си с рутинна, която вероятно го тормози дори повече, отколкото хората, които разочарова с нея. Нещо повече, съзнавайки всичко това, защото, нали, уточнихме, че е интелигентен, той се озлобява от този факт и започва да си го изкарва на споменатите вече хора по един или друг начин. Започва да им „казва истината в очите“, колкото по-скандална и еднопланова, толкова по-добре. Започва да превръща дори това в рутинна, тъй като тя, истината, има навика да не е едностранна, на той съзнава, че спектрите ѝ са твърде разнообразни, за да е способен истински да ги пресъздаде така, че да бъде разбран. Затова избира тази нейна страна, която вече е възприел като „модна“, „скандална“ и посвоямо и за този тънък слои псевдо-интелигентия, към който е избрал да я насочи – разбираема. Може би за себе си използва други определения, различни от описаните по-горе, но това всъщност няма голямо значение за цялостната картина.

Междувременно за този човек има няколко различни пътя на развитие в зависимост от характера му. Може да се загорне с нишкастичното наметало на Неразвратен Геней, който презира хората, от които всъщност зависи прехраната му. Забрavia, че единственият смисъл на това, с което се занимава, е да го прави именно за тях, а не заради собственото си его, им демонстрира всячески незаинтересоваността си от мнението и възгледата им. Опитвайки се, напук на логиката и собственото си честолюбие, и да ги уважава през това вре-

ме, защото все пак парите са си пари. Друг вариант е да се затвори в черупката на собственото си величие, изнорирайки факта, че целта на професията му е да помага на околните, а не да им направила собствената си същност по формата на „Приемте истината, любещ, или мре!“. Обяснение? Blow те, бе!“. А има, естествено, и други варианти, в крайна сметка хора много.

Който и вариант да изберем обаче, границите, в които се простира личността на въпросния човек, започват неустойно, но всъщност не особено бавно да се стесняват. Машабите му на мислене също. Капацитетът му на работа намалява с бесни темпове, а същевременно той е все по-изморен от „огромното количество“ все по-малка работа, която върши, не за друго, а защото не изпитва удоволствие от нея и тя му тежи, колкото и да е малко. Той не осъзнава, че вече не прави нищо и че се е превърнал в мрънкащо и злобно същество, труноу търпило дори за най-близките си хора, не вихва причините и това го озлобява допълнително. И ако човекът не спре малко изморозата си за бързаността и заетост, самоналожена та си, но не по-малко изморозата „тежест на безкрайните проблеми“, за да осъзнае, че плоскостта, по която е поел, започва заплахително да се накланя... Къде води всичко това ли? Ами никош не знае, в крайна сметка няма нищо непоравно, казват. И не, противно на обективната реалност, изобщо не се опитват да се изживяват като психолози...

Не пиша това директно към някого (особен може би бъдещия си учител по шугулка, но той май не се брой), но, за да ги штирам човека, който ме... хмм... „вдъхнови“ да го „изпратя“, ако някой го почувства насочено към себе си, значи за него е било написано.

Междувременно аз вече няколко месеца си купувам списанието просто по навик. Един във заради доброто старо време“. На брой да ми се стбират по 4-5 страници, които изобщо да ми прилекат погледта, обикновено дори не от частта с изертата, хвърлям им едно бяло око и ги захвърлям върху увеличаващата се купчина. И не липсват на качествени забавлява, а на качествени револта и причината. Всичко вече е дельчино, написано без фантазия, но някакъв шаблон и най-лошо – без желание. Дори писмата, които винаги са били най-качествено и интересно за четене нещо в списанието, вече не хващат погледа. И как? Меай, които да не са поредната кухня хвабля, примесена с конкретни

въпросчета, или пък само конкретните въпросчета, вече са рядкост. Отговорите (които са иначе най-интересното или би трябвало да бъдат) пък се превръхна в свободна вариация на тема „Скрий се бе, смешник, какво то и да е написас“. Промяна? Ами съжлявам, но не можи да се оправдаваш за всичко с промяната. По-точно не че не можеш, но е жалко, защото се оправдаваш основно през себе си, пък идента уж не е просто да има какво да се отговори. Проблем очевидно има и не всички, които мрънкаят срещу новото, го правят само заради носталгията си по старото. А и носталгията по старото не е ли доказателство, че новото не успява да го замени? И какво? „Старите пушки“ пишат съвсем малко или изобщо не пишат, заместиха ги млягош, които, как, се справят в зомаямата си част доста прилично, но със същия успех и ако им прибавиш малко наивността и пролетарски патос, могат да са и част от PC "insert random". Те не са, колкото и добре да пишат, Gamers' Workshop. А хората, които бяха Gamers' Workshop, вече не е вече, в по-голямата си част се изживяха го някакъв по-лека или по-сериозна форма на описания по-горе субект (със своите гадения и възходи естествено, а и изключения, както вече казах, няма нищо едностранно) и започнаха да се обясняват с агресивен тон в по-добрия случай или просто да се присмиват – в по-лошия. Някои от хората от „екипа“ отивава са такива само на теория и са го обърнали на guest appearance в собственото си списание.

Дали предлагам нещо ли? Не, всъщност не. Нито пък съмтам да „излагам аргументи“, така че можете лесно да ме изнорирате. Не държа особено и на публикуване, смехотворният вял сарказъм на „моята“ Урсула е нещо, без което съм живял досега, сигурно ще оживее и за в бъдеще. Просто ми е мъчно, че нещо, което все още съмтам, че харесвам, бабно и неустойно деварирала. И само би трябва все повече и повече самозабравяване, че наистина ми хареса. Честно казано би предпочел просто да филарте, вместо да ми в гледам как затмвяват в това блато на апатичността, дельчиност, рутинираност и безразличие към всички. Gamers' Workshop никога не е бил просто сцена за свободните извизи на ентузиастите, нито пък за такава на няколко елитарно-настроени хора, които „няма време за глупости“ и прието милохормо „споделят истината с простоложително“. Gamers' Workshop беше нещо, което се правеше от качествени хора с любов и желание и, може би, с някаква доза ува-

жение към читателите. И най-вече „за“ тях. Сега не е така, това е всичко.

Логичният отговор на питаните като настоящата е в общи линии нещо от сорта на „Ми кво да правим, кефт си отиге“. Обаче знаете ли какво, това читателя просто не го бърка за съжаление. И кой печелу? Филанкишията, ето кой. И конкуренцията, ама то точно шото въпросната е смехотворна, е целият проблем, може би. Само че той, навикът, не е вече, а доброто старо време рано или късно става твърде старо, за да може човек да се попла с мисълта колко добро е било.

Roland of Gilead

Това писмо, мисля, е извън компетенцията на Урсула (която и да е тя, нали така), от друга страна винаги много съм се кефил на писмена мисловна постройка тъй, като го сложна на вестра ти, но тъй като ми е за пръв път, и нямам нужната квалификация, я всички да се направим, че не се е случило! – така че на писмото ти ще отговоря аз. Освен това го приемам лично, надрявам се такава да е била и целта. И да не е, не го разжлясвай – ще стана за смех и най-вероятно ще съспелим вгост ми.

Все по-рядко ми се случва да изпитвам респект към някого, радвам се, че ми предостави тази възможност за пореден път. Трудно мога да се сетя за нещо по-добро на аматьорско ниво (и за да не се засенеш случайно, държа да те уведомя, че намирам и собствените си писания за аматьорски), което да съм чел в последните години. Дълго стоях, гледах и се чуех дълго събавта не е решила да си поиграе на черен хумор най-сетне, написайки ми шизофрениата, която щегодито си приписах в една-две статии на времето; и второто ми аз да ми е дракано едно писмо в периода на умопомрачение. Поздравявай! Всъщност, ако сега си говорим сам, бих искал да кажа на стаяната някъде вътре – в дърбите на подсъзнанието ми – по-лошия: „Ех, ти, доло колелени! Поздравявай ме толкова добре, наясно си със страховете ми, знаеш как да надържеш нещата така, че да изглеждат необоримо логични и истинни, да посвети съмнението, да ме извадиш от равновесие. Нали? Но имам малка изненада за теб, приятелю. Твърде дълго живее със себе си, твърде много битки, разтеглили душата ми във всевъзможни посоки проведох, твърде дълго обхождам тъмните дърби на собствената си същност, твърде много поумних и, опознавайки себе си, опознах и света, за да ти мине ноемърт!“

Да започнем отначало. Това списание винаги съм го правил за себе си (защото в единствено число не защото се идентифицирам еднолично с GW – пог „права списание“ визирам само частта, която лично забвист от мен), но тъй като – макар и интелегентен – в мен винаги е живяла една неподдаваща се на унищожение – независимо от грандиозните усилия, които положил в това отношение – жилка човеколюбие, го правих със стремеж и желание то да се хареса на читателя. И тъй като го правех за себе си, много по-голяма част от характеристиката си критичност и перфекционизъм прехвърлях на личната си сметка. Кога дойде моментът, когато рутинната замени ентузиазма, против волята ми, вече не мога точно да определя. Според мен е неизбежно следствие, рано или късно се случва на всеки. В крайна сметка колко дълго можеш да гледаш на дадено нещо все едно го виждаш за първи път и колко време ще те държи еуфорията? Това е трагедията на човека:та същност – да изгубва тръпката, пренасищайки се. А може би рутината е кулата, която издигаме полагайки в тежката ѝ снага етажки, след етажки ентузиазъм. Като детството в началото, а юношеството преходът към зрелостта, така и ентузиазмът е обречен да се преобръне един ден в рутината. Затова пътят е винаги под краката на човека. Понякога спира до някое райско кътче, но непреодолимо идва моментът да продължи нататък в търсенето на истините и на самия себе си. Райското кътче не може завинаги да радва душата ми, все някога хоризонтът отново ще го притегли към необятността си, ще го примамат да потърси нови истини, а със тях – и себе си. И по пътя, достигнал до прозрението, че най-светлото нещо на този свят е откровеността, човекът се научава да казва истината на другите човещи. И Колкото „по-еднолична“ е лична, колкото по-изчистена от „удобността“ и многогъвкавостта на гледните точки, толкова по-бързо, защото така разкрива и част от себе си, защото за него е важно да бъде разбран и приет – като такъв човек, какъвто е в действителност, а не какъвто следва да изглежда, ако е воден от комплекснообразността – като сбор от добродетели и пороци, от интелект и глупост, от широкочероковите възприятия и тесноръчие. Искан се смелост да изложим на показ пристрастията си, да покажем слабост, да позволим настроенията ти да вземат превес над спомената вече комплекснообразност и да допуснеш страстта да се запечата в дилемите, които оставяш. Понякога

останалите не могат да го понесат. Но това също е част от пътя на човека. Неговият си път! И тук не става дума за его или злоба, за бога, просто... или просто пътят трябва да бъде извървян.

Но да оставим метафорите. Ето това се запечата в съзнанието ми: „...същевременно той е все по-измори от „огромното количество“ все по-малко работа, която върши, не за друго, а защото не изпитва удоволствие от нея и тя му тежи, колкото и да е малко.“

Тук се добавяваш в най-висша степен до полагане в десетката. И шом като е станало дума, ще отговоря на въпроса станен в изречението: Да, така е! Лично за мен, а предполагам и за голяма част от т. нар. „стари пушчи“, нещата стоят точно по този начин. Може би е време да се оттеглим от това, което правим вече шеста година. И писта като твоето неоспоримо го доказват. Ред е на помладите и шом ръцете им укрепват достатъчно, за да поемат бремето с радост ще им го прехвърлят, преди окончателно да се преобрънат в непосилна тежест, вместо двигател на това списание. Големите прекарани около оазиса Gamers' Workshop, бяха най-щастливите в живота ми, но хоризонтът все по-неуверливо ме тегли. Предполагам, поговорил си го, както и всеки, който следи отблизо историята ни.

Виждаш ли, приятелю, това, което не си разбрал – и заради което доста от изводите ти са връшени – е само едно и аз искрено се възхищавам на интелекта и интуицията ти, въпреки това да напишаш съответната: изабените зъбни коментари не могат да бъдат поправяни, те бъдат сменяни. В подобряващия случай – премествани някъде, където – макар и вече ползотъркан –amoto добре да се напаснат. И подярвай, в машината наречена GW, поне един от тях няма нищо против това.

Благодаря за това великолепно писмо, вярвам, че благодарение на фенове като теб щеяме през оградите. И, за да не е твърде мрачно-носталтичен този отговор, за финал ще ти обещая нещо – какъвто и да се случи, в това списание винаги ще има достатъчно дух и характер, за да заслужава то името, което ми изграждахем с потпа на мислите и огънат на страстите си. Оставащи по изстрадането ми в безсънни дни и нощи страници, твърде много песнички от пясъчния часовник, отмерващ живота ни, за да се престават да го обичаме. Няма да допуснем името ми да се покрие с патината на посредствеността.

И още нещо – след спадът неминуемо идва време на възход. Workshop е феникс, не забравяй това, приятелю. И ако е писано, на него твърда му предстои да каца на нови и нови върхове. Продължавай да си обичаш.

Фреетан

ЗДРАВЕЙТЕ СЪКЛИ УРКОШПОВЦИ И УРКОШПОВЦИ!

Пише Ви един скромен и верен фен, който от препрочитане на първия Ви брой чак му скъса коршата! Пиша Ви заради наскоро набвдигналите се знебни гласове относно промяната в списанието и в самите Вас. Искам само да знаете че аз, а мисля и другите както мен, които Ви познавам още от първия Ви брой, винаги сме били и ще бъдем до Вас, независимо какво решите за по-нататък. Човек непрестанно се променя, в това съм се уверявал нееднократно и всеки го е изпитвал на върба си, независимо дали му е харесало и или не. Това е част от израстването на всеки. Отначало и аз не харесвах много помнението и се противях на това, че започнаха да пишете на висок стил, в който откровено липсваше добрият стар хумор (справка - брой 2 - статията за Diablo II, Култова. Точка по въпроса). Но след време това просто се сля с общата представа, която остава мисла, променено списание, а именно – добре оформено и професионално издържано откъм съдържанието! Евала! Та така че, новите броеве може да не са както старите, но определено не им отстъпват! Това се отнася и за Вас, естествено :)

Искан да Ви поздравя с новия брой. Особено ме впечатли статията на freetan за глада. Само така! Останалата част от броя, както винаги – добре издържана. Върпачете:

- 1) Тая Урсула коя е? Поне кажете от кой пол е, че да се обръщаме както трябва към нея.
 - 2) Къде изчезна Вайгог?
 - 3) Какво стана с рубриката за класици и можете ли да напишете нещо за Grim Fandango?
 - 4) Мислите ли за лятна ваканция а ако ще ходите на такава помислете за Варна. Много би желал да се срещнем, че да Ви видя за хора сте!
- Това е засега.

С уважение:
Боян Петров

На първата част от писмото ти, според инструкциите да не се различавам от умилението при всяка блага дума, не мога да напиша нещо повече

от „Благодаря“. Колкото до глада на Freetan – „само така“ казваш, но я постои ти около него, докато хвърля обмъчени и изгладнели погледи. Системните изсквания не са премахнати от статистите – погледни отстрана, във фашиите. Отговорчате:

- 1) Разбирам да се чудих как да се обръщам към всеизвестната ми „адашка“, но какъв точно ти е проблемът с мен?
- 2) Вайгог не е изчезнал, просто започна да се занимава с по-дълга неща, но си е наоколо. Пак ще се появи, още в следващия брой вероятно, don't worry.
- 3) Класиките се местят от книжното тяло на списанието на сайта.
- 4) До Варна ще се ходи още преди лятната ваканция (поне някои ще ходят), чекай форума, за да си в темата.

Вашата Урсула

ЕЙ УРСУЛО, КВА СИ ТИ МА УРСА С ПЪРЧ.

Та еба в козата. Кво си направил на горкото Фриймънче? То за малко са развезчи и ти веднага го поена. Ша участяя! Да не съм та видял повече в т'ва списание! А съм та видял, а съм ти порнал гъза.

С Уважение:

Hui_obezglaven

П.П. Freetan-е, ти ли си по дяволите? Стига са ебава с хората бе човек! Колкото и да е нека поне ми обясни Кво ти си хареса в траверса и откъде идват всички твоя лайна?

Еее, учтив и уважителен докрай! На това ми казват аз постостяно. Харесвам мъже, които трудно се уморяват да „убаждат“ дамите! Пък бил те и от някой нис животински вид. Снимки на „Животното 2“ шели да ги правят в Боян център, дочух наскоро, бакнтни са гадната роля и тази на обявите. Имаш добри шансове и за двете – поотделно или наведнъж. Стискаш палци да се реализира втората възможност. Подозирам, че така ще реализираш отколешната мечта да докажеш на самия себе си колко добро „бав си!

П.П.: С нетърпение очаквам следващото ти писмо. След „гледан“ и обезглавен“, изпитвам безобразно любовитвото какво ще последва.

П.П.П.: Не в Freetan, донт блейм хим. Хис инносент. Лайк а бейби чайлд. Престаяй ми си, Всъщност...

Вашата Урсула

C.T.P.A.X. om Monolith

Vivendi Universal Games обявява разработката на новия си зареден с екшън проект от хората, направили Aliens vs. Predator 2. No One Lives Forever и Trop@2.0. Създадена от Monolith Productions, F.E.A.R. (First Encounter Assault and Recon) е интензивен first person екшън с богата атмосфера и вълнуваща история.

Историята започва, когато неидентифицирана терористична организация прониква в супер секретен военновъздушен комплекс. Правителството изпраща специалните части в отговор, но губи контакт, когато странен сигнал прекъсва радио комуникациите. Когато секунди по-късно смущението изчезва, отпращат буквално и разкъсан на парчета. Като част от секретен ударен отряд, създаден да се справя със ситуации, с които никой друг не може, вашата мисия е проста: елиминирайте нарушителите на всяка цена. Определете произхода на сигнала. И ограничете кризата, преди да се излъгне от контрол. „F.E.A.R. може да бъде описана като Матрицата“, която се среща с „Предизвестена смърт“ – екшън си е поставил задачата да попълни играча в интензивно кинематично преживяване

F.E.A.R. се очаква да излезе за PC през 2005 като се очаква да е с рейтинг Mature (най-накрая!)



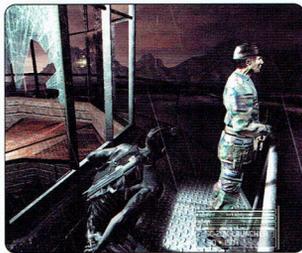
ATI/CS2 nakem?

Counter Strike 2 ще се разпространява безплатно заедно с X800PRO-XT, но новият слух за поредната ATI/Valve бонус пакет сделка, въпреки че геймърите с предно поколение ATI карти се чудят каква карта ще им трябва, да да играят Half-Life 2 и дали предшния обявен пакет остава. Това може да се окаже поредният сценарий, който в крайна сметка няма да се осъществи. На ATI не им е особено приятно да се заключават с поредната сделка от този род тъй като още няма игра. Понеже под „лято“ може да се разбира и края на лятото, а има още доста време, преди да бъде завършен Counter Strike 2. Това може да постави ATI в позицията да изкарат следващата карта, преди договорът да може да бъде заменен за нещо по-реално.

Splinter Cell 3 обявена

Малко след появата на доволно успешния Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Ubisoft най-погървърлиха, че

е в разработка и Splinter Cell 3 (работно заглавие). Играта ще бъде представена на шанца на Ubi на E3 2004. Известното към момента е, че действието ще се развива през 2008 година, като отново поемате ролята на агента от новосъздадената свърх-секретна организация „Третият Ешелон“ Сам Фишър. Очакватите един изцяло преработен графичен и физически енджин, върхово AI, спираща гръха фабула и още, и още. Splinter Cell 3 е насрочен за края на тази година за PC, а по-късно ни предстои да научим и за кои устройства ще се появи играта.



THQ кунувам Relic

THQ пратила вест, че са на път да финализират сделката за закупуването на автотрите на фирмата Homeworld порегица и Impossible Creatures - а именно Relic Entertainment. Както знаем, в момента разработчиците се трусят усилено над своята поредна реално-времева стратегия Warhammer 40,000: Dawn Of War, която е насрочена за есента на тази година.

BioWare с гва проекта

BioWare най-после обявява заглавията на двата си секретни проекта. Първият от тях се разработва от самите тях и носи госта штригуващото име Dragon Age - това е и първата игра от MDK2 на нас, която и изцяло дело на канадците и не използва чужди лицензи и светове. Втората игра се нарича The Witcher и по нея работят полящите от CDProjekt, използвайки енджина на NWN - Aurora.

Матрицата и Sega

Sega of America, Inc. и Warner Bros. Interactive Entertainment обявява споразумението си да си сътрудничат по издването на The Matrix Online, първата онлайн мултиплейър игра, базирана на „Матрицата“

Според тази ексклузивна сделка SEGA ще се занимава с дистрибуцията на The Matrix Online, докато Warner Bros. Interactive Entertainment ще съблюдава производството и ще се занимава с онлайн поддръжката. И двете компании следват разработката и различните маркетинг дейности относно играта. Очаква се да излезе през ноември 2004.

говори ми

Първото нещо, което ми изненада беше това колко е забавен RainKiller за игра. Разбира се брутален и кървав пърстърн шутър няма да се хареса на всеки, но за тези, които се кефят на кървища, това е нещо зверско. Няма строго определена формула, по която да направих забавна игра. Както няма и формула, по която да направих хитов филм. Всичко зависи от магията, която или става или не и ние сме много доволни, че успялата, които хвърляхме в разработката не бяха напраници. Когато мисляхме как да привлечем хората към играта в главите ни се появиха рекламни тагове като „хорър атмосфера“, „невероятен енджин“ и т.н., но в крайна сметка най-добро то нещо в RainKiller е един простичък факт: играта е забавна.

Адриан Шмилерс, People Can Fly

Като говорим за арсенал в Doom III ще пристъпвам: юмуруш, фенерчето няма да се ползва само като източник на светлина, а също така ще бъде и телев оръжие с което да удряте лошите по главата, имате пистолет, едноцевка, machinegun и chaingun. Освен това в играта ще има plasma gun, rocket launcher и ново и подоборено BFG. Така че имаме някои промени по старите оръжия, подоборения тук и там, но също така харесваме и BFG-то.

Тог Холенскер, id software

Новият ни модел на разработване на игри ни позволява нашият екип да се съсредоточи върху креативната част на нещата. Нашата работа е да направим дизайн на играта и препродукцията. След като екипа е малък на брой и сме свободни от проблемите на големите екипи - можем да направим това много добре. На второ място ухва това, че можем да съберем какъвто екип си искаме за всеки индивидуален проект. Ако се нуждаем от 20 човека или от 100, можем да си ги позволим. Ако ни трябва тоновете анимация - няма проблеми. Нашите проекти не са свързани с конкретен екип. Ключ това няма да имаме проблемите с екипа, характерни за големите фирми, които се появяват при събирането на един и започването на друг проект.

Алек Севериян, Wideload Games

R.I.P. Papyrus u Impressions

Една от неприятните новини от последните дни е, че Vivendi Universal затвориха студиата Papyrus (NASCAR Series) и Impressions Games (Civil War Series, Caesar I, II, III, Pharaoh, Cleopatra, Zeus, Poseidon, Emperor, Lords of the Realm Series). Малко странно, предвид факта, че Take Two напоследък се разсипаха да купуват гейм-студия и да ги кръщават с различни варианти на името RockStar... свят широк, разпространители – всякакви.

Sony обявиха новия си handheld и е просто красота

На фона на новия прокукт на Nintendo - DS, Sony обявиха своята джобна конзола - PSP. Окончателният дизайн не е мъртън, особено от видяното на първоначалните скрийнове и крайните характеристики не са кой знае колко голяма изненада, обаче виделите продукта на Е3 са доста ентузиазирани.

Спецификациите потвърждават графично качество на нивото на на PS2, а удебено широкият формат 16:9 заплашва да направи двойния екран на Nintendo да изглежда малко... сбутан. Ето ги и самите спецификации накратко:

Цвят: Черен

Размери: Приблизително 170 mm x 74 mm x 23 mm

Тегло: 260 g (с батерията)

CPU: PSP CPU (~333MHz)

Памет: 32MB

Враден DRAM: 4MB

Дисплей: 4.3 инча, 16:9 широкоекран TFT LCD

480 x 272 пиксела (16 милиона цвята)

Говорители: Врадени стерео-говорители

Основни портове: IEEE 802.11b (Wi-Fi)

USB 2.0

Memory Stick TM PRO Duo

IrDA

IR Remote (SIRCS)

Дисково устройство: UMD Drive (Playback only)

Захранване: DC IN 5V

Вход за зареждане на Врадената батерия

Вход за слушалки/микрофон

Стандартни контроли за конзола

Врадена литиево-йонна батерия

Pitfall: The Lost Expedition за PC

Небезизвестното конзолно приключение Pitfall: The Lost Expedition ще бъде портнато за PC - мова оповестиха Aspyr Media в своя публикация. По начало израта бе изадаена през месец февруари от Activision на PS2, Xbox и GameCube сцената. Портът се разработва от Venoo Studios и се очаква да види бял свят през това лято. За повече информация, посетете

www.aspyr.com/games/php/pc/pitfallh.

ново заглавие от id

След пускането на Doom III в продажба, Id Software започват работа над нов изгрой проект. По думите на шефа на компанията Todd Hollenhead, след четири годишна работа над Doom III, неовия екип е готов да пристъпи към разработката на ново заглавие. Естествено, израта се вържи в пълна пайна, но е известно, че това няма да е продължение на „Doom“, „Quake“ или „Wolfenstein“. Друго, което се знае от изявление на изпълнителния директор на Activision, които ще разпространяват бъдещата игра е, че това най-вероятно ще е PC-игра-та с най-голям бюджет към настоящия момент.

нов проект на Ubisoft

Имайки предвид популярността на рейсъръи стил „The Fast and The Furious“ и хибридни мегахитове като Grand Theft Auto, беше само въпрос на време сериозно експандиращите се напоследък Ubisoft да се намесат в този сектор на пазара със заглавие, което да обедини двата типа игри. Ирата, за която става въпрос в момента е Notorious: Die to Drive и според Ubisoft-ш ще представлява „уникална комбинация между ърбен-екшън и рейсъръ“. Ирачите ще контролират собствен екип в поредица от уллични състезания, където опонентите елиминират конкурентите си не само с добро шофиране, а и с военен хардур, иначе казано - около 20 оръжия. Автомобилите, които ще имаме на разположение ще са повече от две дузина съвременни и по-стари модели.

Nintendo DS

Новата handheld конзола на Nintendo ще е готова през есента, както обави компанията фнес. Очакваният дизайн тип мига поддържа системата с двоен екран на DS' dual-screen system: главен 3 инчов дисплей и вторичен, който също ще е 3 инчов и ще е touch-screen. Заедно с долния дисплей върви стандартният жойпад на Nintendo с формата на X и бутони, но някои игри ще използват и touch-screen.

Погодно на на N-Gage и очакваната N-Gage QD, DS ще използва Bluetooth за да поддържа wireless мултиплеър игри.

DS ще си има собствен набор от игри, но ще има и втори слот за гейм карти, които ще поддържа изрите за GameBoy Advance. Nintendo вече обявиха, че устройството ще бъде захранвано от два ARM процесора и 128MB RAM. Двата дисплея работят в режими 256 x 192, малко по-добре от 240 x 160 панела на GBA. DS ще притежава прилични 2D възможности, но притежава и добра 3D графична система, която ще може да изобразява 120,000 полигона на секундa и 30 милиона пиксела на секундa.



VIA с конзола?

На тазгодишното E3 VIA Technologies представиха своя мобилна конзола за игри. Устройството, наименовано Eve Mobile Gaming Console е с x86 архитектура на процесора и платформа VIA Grace. Платформите му са както следва:

Процесор — 533 MHz Eden-N

133 MHz шина

поддръжка на SSE и MMX

128 M6 DDR266 SDRAM

Враден хард диск 20 Гб

Графичен чипсет VIA CN400 – с ядро S3 Graphics

UniChrome Pro

Съвместимост с Microsoft DirectX 7.0, 8.0, 9.0

Поддръжка на OpenGL

6-канален VIA Vinyl звук

EAX 1.0, EAX 2.0

DirectSound3D

I3DL2

A3D 1.0

Екран от течни кристали

4", с поддръжка на 640x480

Зарядяй йонно-литиеви батерии, два комплекта с

поддръжка на „hot swap“

Два USB 2.0 (Type A)

Един CompactFlash type II

Един слот за смарткарт (15 x 1 mm)

Две 1/8" аудиоенеза – изход за слушалки и вход за микрофон

802.11b wireless LAN



JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING

Автор: Aquadark

Появила се преди време една американска компания на име *Novalogic*. В началото се занимавала с портиране на игри от аркадни автомобили към домашни системи. Но на бащкертите в нея накрая им писнало и решили да направят военна игра. Харесало им. Харесало се и на феновете. Последвали още игри. И още. И още. На американската армия също ѝ харесало и решила да наеме компанията за разработката на военни тренажори. На програмистите много им пораснали пенисчетата и решили, че могат да я подкарат по-яваш и беззорно. И заприждали лабна. И още. И още... май сванухте иеята. **Joint Operations: Typhoon Rising** е второто (а за някои поредното от многото) безкрайно разочароващо заглавие на иначе кадърните в миналото пичове. След продължението на **Black**



Hawk Down: Team Sabre, което беше фундаментална габра, на хоризонта се задава и следващото piece of стар.

Отпук нататък няма да си позволява да бъде „чак“ толкова критичен, защото заключенията ми се базират само върху една от последните бета версии (0.0.9.9), та-

ка натъккана с бьгове – сори да кажа и това само, че да ми олекне – че дори на нея да пишеше 0.0.0.1, пак нямаше да повярвам, че е нещо в реда на нещата. Искрено се надявам финалният продукт, чакащ залатия си статус към края на май, да няма нищо общо с това недовносче. Върху което – забележете! – някои хора имат безграничната наглост да пишат ревию!

JOTR е плаг ноуд-вече на... *Digital Illusions* и по-специално – на техния **Battlefield 1942**. Играта е копие на **Battlefield**, пренесен в 21 век, с **Black Hawk Down** елементи и леко модифициран енджин, вървящ в комплект със същите бьгове.

Играта преглаза и следните, за

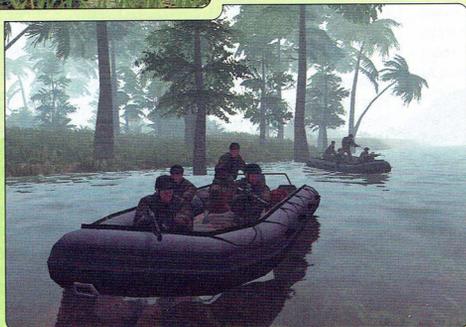


реализирани (с изключение на последната), екстри:

- Голям брой управляеми наземни, водни и въздушни машинари;
- Купища съвременен арсенал;
- Две враждуващи фракции – *Joint Ops* (нещо като световна коалиция на демократичните държави) и лошите *Индонезийски бунтовници* (по-познати като „ония, дето взимат туристи за заложници, правят им няколко клими и ги пускат“);
- Нови (и ненужно огромни) карти – близо 40 на брой. Някои от тях са над 60 квадратни километра, с променлив шкъл... мухахаха – със смяна на ден и нощ, товет;
- Различни игрови режими, включително игра с ботове;
- Безпрецедентна липса (поне засега) на що-годе реалистична физика.

Сега ще обърна малко по-подробно внимание на изброеното.

Да започнем с графиката и техническите аспекти. Графичният енджин на филмчетата, появили се преди месец, излезлгаше шокиращо кораб. Уви, не е! Сблъскайки се – един bug – на живо с него, твърдя, че графиката е трагична. **Black Hawk Down** още преди, не помня колко вече, време не беше нищо кой знае какво във визуално отношение, изключвайки водата. Е, сега освен нея си имаме нови светлинни ефекти, имащи за цел да симулират шкъла „ден-нощ“, които са грооота добри, честно казано. Само дето на фона на останалото стоят нелепо.



Енджинът почти не е мръсал, както и *slipping* бъговете, характерни за всички сериш на **Delta Force**. На лице са и отвратителните текстстори, грозните модели на всичко останало, освен на хората, както и пълната липса на ефекти, по-нови от DirectX 7 (макар изградата да изглежда DX9) и т.н. и т.н.

Като капак игба физиката. В тази игра (бета) със сигурност действат някакви физични закони, но не и земните. Веднага елементарен пример: Карам си аз един моторен катер с около 55 възека в час и решавам да спра. Нарочно отпускам газта още от даляч, натискам спирачката и... о, изненада, о, покруса – лодката се забви на едно място. Брех! Решавам да проверя дали пък случайно не съм се натъкнал на случаен феномен или невидима подвозна скала. Повторих и потретих операцията. Същият резултат! Както и да е, слизам на брега, хващам първата джипка и отправям с мръсна газ. Набирам скорост (малко над 70) и понавчам да взема завоя, намалвайки със спирачката. Не спирачка бреште, колите в тая игра пукаят шипове в земята направо. Няма друго обяснение на факта, че джипката извервнж се оказва напълно спряла. Чудно ми е как при толкова светкавично спиране не съм изхвърчал през предното стъкло, но то да беше само това, за което съм се чудил в тая игра. Положението при хеликоптерите също е интересно – тях спокойно си ги управляват, все едно няма зравиташа – не знам как трябва да се въртите, и какво изобщо да направите, за да ги преобърнете, неща като въздушни съпротивления, инерционни сили, притегляне – най-добре ги забравете. Не знам дали тази аркадност е умилшено търсе-



на и доколко това ще попадне на играчите, но за мен управлението на огромни модели на бояна техника от олекотена пластмаса не се вписва в представата ми за виртуално забавление, стрелящо се към някаква реалистичност в наши дни.

За збук, анимации, ефекти и подобни не ми се говори, че трагедията ще придобие библиески размери.

Все пак ще уважа другите изброени по-горе елементи от играта и като за начало започвам с арсенала. Той е доста богат и включва над 30 различни пушката, включително познатите от **Delta Force** *slaytore* мини, *satchel charges* (по-известни с

наркоманското „пакетчетата“) и *РПГ-то АТ4*. Наред със стандартните *пистолети, автоматики и снайпери* (го болка наизустени от insert-a-random-FPS-here) са включени и не толкова популярните *минохвъргачки*, *майки преносими противвъздушни ракетни установки* (използващи ракети с топлинно насочване) и също намерилния място *Laser Target Designator*, с чиято именно помощ ще се указват цели за хората с минометите.

Моделите на различните враждуваш фракши са добре направени, а разнообразието е повече от приемливо. Ето, казак и нещо позитивно, саъкн някои да не вземе да се развърди! Само дето май ще си остана само с него. Зашто, след като си изберете име и персонаж, започва МЪКАТА. Аз още отпреди си знам колко *user-unfriendly* игра е **Delta Force**, ама



чак пък толкова... Като започнем от конфигурирането – и изобщо броят и функциите на контролните – минем през малоумния HUD и стигнем до ненужно усложнените елементарни неща като смяна на позициите в превозното средство. Но да приемем, че вече малко или много сте на „ти“ с интерфейса и решавате да разгледате с ботговете. Избирате карта и режим (сред *Deathmatch, Capture the Flag, Team Deathmatch, King of the Hill* и най-интересното – *Advanced & Secure*, познат като *Лак откриващите от Battlefield*), пускате, качвате се на

първия чотър и отправяте към вражеската база, където лошите индонецийци чинно са застанали на едно място и ви стрелят. Интересно. Да речем, че в тази бета **ВСЕ ОЩЕ** не е обърнато внимание на такива „подробности“, все пак играта е с мултиплеърна насоченост, нали така. Най-малкото фактът, че поддържа над 100 играча едновременно го навежда красноречиво. Това е и основната игря – масово миеята и бяло патаклама на силно пресечен, блистат терен и огромни по размер карти. Тъй като успях да поизгряя само с още около 10-15 заблудени колкото мен играча в сървърите на *NovaWorld*, не успях да усетя пълния аспект, не мога да съм 100% сигурен, но все пак си мисля, че **Joint Operations**, дори напълно изчистена от всякакви бъгове и недомислици, няма почва у нас. Къде ще се съберат 50-100 човека на сървър, за да опозостворят грандоманските карти? А-б-с-у-р-р-р! Именно тук, според мен, лъсва истината – играта е правена от Америка за Америка, където парите отдавна са над играчите. Там от своя страна геймърите са свикнали на подобно отношение, а и са доста стачно невзискателни, за да го решат играта. Така че, в крайна сметка, лудите май няма да са баничарите от *Novalogic*. Освен това, на базата на току щу казаното, ме мълчи позорозението, че финалната версия няма да представлява нещо по-различно от това, което се опитва да ви представя в тази статия. Ще почакаме, ще разберем.



First Look
 преработено издание
 разпространяващо издание
 сит
 жри екшн
 деля на пазара
 юли 2004
 издание
 илюстрация



Автор: Diamond

BATTLEFIELD 2

Нека да изясним нещо сред избулялата джунгла от експанжъни, продължения и дружи подобни представителни на флората. В началото бе **Battlefield 1942**. Последваха го **Road to Rome** и **Secret Weapons of World War 2**. Накъде измежду тях изникна неофициално посадените и леко бгъзав фенски плевел **Desert Combat**. След кратко очакване, с ерм и трясък ни стовариха нобия хит **Battlefield: Vietnam**, който дружно възприехме като почти пълноценна втора част.

Почти. Защото реалното продължение се задава на хоризонта чак сега.

И все пак, каква е равностметката от размотаването сред избраната по-горе растителност - избихме де що имаше нацисти/американци. Взривихме повече танкове, камиони и прочее техника, отколкото въобще е била произведена от зората на човешкото съществуване до наши дни. Бройката на свалените или самосиндикано разбити самолети се доближава до оптималната на още поне десетина подобни конфликта с продължителност над двадесетина години всеки. Тъй като способностите ми да смятам достигаат едва до много-много, няма да изреждам и всички похабени амуниции. Както се каза в такива случаи: вероуте са уморени и съвсем закономерно могат да се отпадат на кропки занимания от тила стелат шуутъръ (хайа, **Hilman**). Но

не би. Истинската война свърши, но тази в сърцата на ветераните ще продължава вечно. Ни поне до следващия хедшот.

Electronic Arts обявиха истинското продължение на превърнатата се в начин на живот игра – **Battlefield 2**, разработвана от създателите на оригиналния **1942 - Digital Illusions**.

Не, няма да се бием отново из вьетнамските еризища, нито сред познатите ни до болка локации в Европа и Африка. Пренасяме се напред в бъдещето (някой вече изпада в екстаз, преусещайки как ще сложат ръка върху всички съвременни достижения на военната индустрия). Оркестърът свири туш и започва официалният парад на трите нови суперсили: Съединените Американски Штати (накъде без тях), Китай (ако не друво, поне имат значителна преднина откъм човешки ресурси) и новосформираната Средноизточна коалиция. Еден момент, моля – Средния Изток? „Бедните“ араби и евреи срещу лошите капиталисти и още по-лоши комунисти? Звучи толкова политически некоректно, че чак презубква съмнения кой точно изток се има предвид. За общо успокоение, Коалицията ще представляват нискотехнологична версия на **EALA** от **Command & Conquer: Generals**. Самата мисъл за ракетите с лазерно насочване, които срудателите ще изпратят към лошите при позната **Buk** – „артилерийски оръж“, ме изпълва с умиление. Допуск с промъкването и биноклите – представете си червеня мерник, бавно пълзящ по стените

на отсрещния хангар... Ако по някаква случайност откънат последния камцион под носа ви, остава ентусиазираното прикане по хълмовете и долинките, нарамилите небезизвестното пушкало **M4** или гранатомета **M203**. Според обещанията подобна разхожка сред природата е почти имагинерна, тъй като играта ще предлага идеално съотношение между броя играчи и превозни средства, на принцип – всеки кашък в танк!

Както че ли се задава краят на „кашонските“ методи на игра – игва времето на отборният, самопожертвователен **геймлейв** и **камиказе**-тата на предната линия. Въведен е т. нар. **commander mode**, по подобие на **Natural Selection** и **Savage**, който ще позволи на един от отбора да си стои кротко в тила, внимателно да ослежда осеяната със знаменца карта и дъбкешите се по нея точки и да издава заповеди на екстърте. Освен описаните дотук естество, ни

очаква и почти перфектна симулация на военна кариера. Всеки погвице ще носи определено количество точки, което води до повишаване в ранг. Запиши се в армията, стани мъжи С тактически геней и повече късмет. Всеки речник е способен да избърви дълга и каменит път към генералските пагози. Хмм, отново усещам мощни заемки от **Savage**, защото освен луксозен кобчез и пищна покребана служба, Всеки повисок чин носи и немалко материални блага – нови оръжия, превозни средства и, разбира се, медали. Не си ли заслужава да се метнеш насред ожесточена престрелка само за да закачи поревния кръст за храброст? За традиционалистите, врели и килели във Военното дело, виази остава възможността за класически **Battlefield** – без непонятните нови измислюватини.

Нека си спомним за всички безименни инженери и меджи, които



провайденте digital illusions разпространяват електрониките саиг... жанр ешън. Дата на излизане: пролет 2005. озаглавява го емей



самоотвержено притичваха под град от куршуми и избухнащи в опасна близост снаряди, само за да допринесат с уменията си за успеха на общото дело. Същите тези, които заемаха последните места по избухти врагове и завзети бази. В **Battlefield 2** те най-накрая ще получат заслуженото си признание – чрез новата система за отчитане на резултата и произтичащите от него награди.

Лека-полека стигаме и до факта, предизвикващ общо учудване – динамичен мащаб на картите. Тъй като мултиплейърът ще поддържа до 100 играчи едновременно, всяка локация би трябвало да променя размерите си в зависимост от броя на участниците. Как си го представяте – различни варианти на една и съща карта или разширяване на откритите пространства и появата на повече срада? Аз лично се надявам да е второто, тъй като в противен случай бързо ще се възцари повсеместна скука. След оръжията и превозните средства, най-голямо любопитство буди вида на картите. *Digital Illusions* отново ще се придържат към реални и добре известни местности из целия свят.

Отминаха времената на кротко лежане по очи в поредния бункер, докато отвън бързо се събира ято вражески танкове. Не ви ли изтъква с гордост старото строителство? Къде можем да открием здес подобни респектиращи със здравината си сраци. Удържат на огромен брой снаряди, доволно количество гранати и някоя и друга бомба от случайно прелитащ самолет. От време навреме, от कुлмова срама, се отронваше по някое и друго ларче мазилка. А смелият и самоотвержен снайперист, кой знае как попаднал там, се показва периодично, за да метне някой експлодиращ ананас към дулото на мощната военна машина, паркирала току до вратата. Нерядко надеждите се оправдаваха и тя кротко избухваше, заедно с безкрайно озадачения си шовфюр. Да споменавам ли бронираниите торби с шимент, натрупани около някое знаме и способни да задържат всеки куршум? Ще се наложи да преосмислим тази ефективна, но не особено ефективна тактика за завземане на бази, тъй като в новия **Battlefield** всичко ще може да бъде разрушено. Не на безразборния принцип – ако стреляш достатъчно дълго, с което и да е оръжие, стената рано или късно става на парче-



та. Заедно с изцяло новия 3D енджин, динамичните светлинни ефекти, детайлните тексттури, игъва и екстра, оптимизация разликите в конструкцията на различни съоръжения. По-просто казано – ако използвате неподходящо укритие, изстрелите спокойно преминават през него или направо го унищожават. Резултатът – красиво летящи човешки крайници или части от танкове. Приятно допълнение е т.нар. *rag doll* физика – труповете няма да си лежат безлично на земята. При всяко ново преминаване ще

може да теглите по един ритник на войника, създавал ви огромни проблеми приживе и той ще се премества послушно в указаната от шутта ви посока.

Какво още мога да добавя след тези изпълнени с ентузиазъм и фенщина страници? Освен да призова всички съмишленици към редовни тренировки на **Secret weapons** и **Vietnam** и нека заедно дочакаме следващата пролет, когато отново ще се засечем из познатите сърфъри.

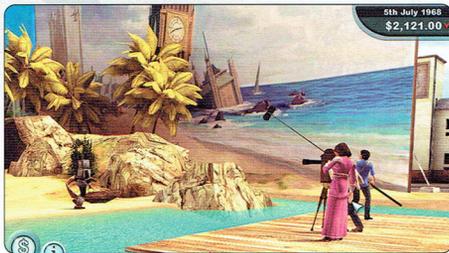


аксиома 1

ХОРАТА С DIAL-UP ГУБЯТ ПО DEFAULT

Питър Молиньо в един от онези правилни личове, чийто гейм проекти трябва да бъдат следени настървено и изкъсо. Маестро, дарил ни със стряскащо иновативни шедеври като **Populous**, **Dungeon Keeper** и **Black & White** заплашва за пореден път да разклати устоите на игралната индустрия и да взърли нов камък на искряща гениалност във все по-мътното блато на жанровете клешета. Или поне нещо пообидно очаква страстен киноман като мен от загващата се със страшна сила на хоризонта игра с лобичното наименование **The Movies**.

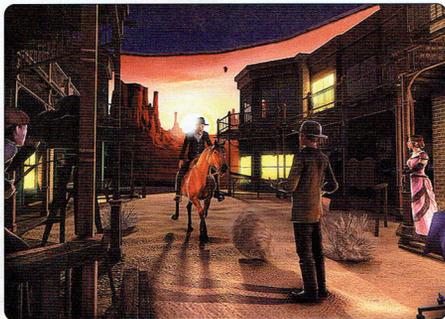
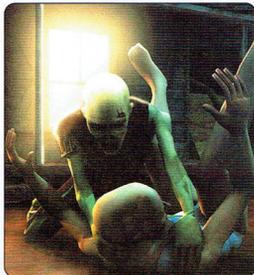
Зверският капацитет на това заглавие не убягна на зоркия ми поглед преди близо година, но чак сега разхвърляните късобе информативна, обединени под надсловта „новата игра на Молиньо“ вече започват да придобиват реални геймлейни измервания, което ни подканва отново да надникнем плахо зад режисьорския гръб на най-филмовия гейм към днешна дата. Фокусът на играта ще лага върху три основни аспекта – създаването на студио, измамването и култибирането на актьорски таланти и – в крайна сметка – съсъвем реално правене на филми. От теб ще се очаква да съсредоточиш някакъв усилък и внимание върху всеки един от тях, но производителите ще се съобразяват с потенциалното ти желание да не се занимаваш с икономически глупости. Водещият дизайнер на проекта Ейбрийн Муур твърдо заявява, че **The Movies** ще се стреми към надскачането на жанровите рамки и – уважително – към прищелване в достъпа по-широка аудитория от лоното на хардкор геймърите. За да не се затормозават необлечените с мониторна радиация душици с излишни глупости, играта ще предлага маса възможности за авто-мениджълънт, позволяващ ти да се съсредоточиш изцяло върху най-благата част – самото заснемане на филми. От друга страна, желанието за маниакален контрол над всеки дребен детайл от бизнеса също е предвидено в сценария, като



за непознатите с каноните на холивудската джунгла индивиди са предвидени четирима физикални съветници, които винаги ще са край теб, готови да ти дадат съвет относно състоянието на фирмата и пазара.

Стрежеят на студиото напомня на любимите на някои наши колежи икономически тайкунчета. Определен тип сгради струват определено количество пари, производството им дава определен тип суровина, която от своя страна дава възможност за строеж на нова сграда. И така – докато се сдобих с напълно функциониращо и самозадоволяващо потребностите си филмово гравче, което да ти осигурява декори, костюми, техника и каквото още ти трябва. Дотук – нищо особено ново и впечатляващо. Новото и впечатляващо идва, когато приключим със сухата икономика и се прехвърлим към човешкия фактор. Казано по-иначе – към звездите. За съжаление, космическите лицензи суми не

са позволили в играта да присъстват имената или физиономията на реални актьори, но за сметка на това ти е предложен звезден генератор, с чиято помощ можеш да създадеш актьора или актрисата, която поискаш. Искаш Шварценегер да партнира на Ах Пачино. Нямаш проблеми. Просто задай адекватни физически характеристики, дай на новосъздадените физикални непрокиснащи похорджийски имена и си готов.



Колкото по-голяма е дадена звезда във виртуалния свят на личната ти филмова империя, толкова по-голямо ще е торнадото от долари, въртащо се над главата ѝ (превестната картинка, особено, ако върхоната звезда работи за теб и ти знаеш, че всяко трето доларче от вихъра долита в личната ти касичка), както и прилежащият към светлата ѝ особа антураж от лекари, треньори, лични асистенти, гардове, фенове и прочее гмеж. Толкова по-голямо ще бъдат и самочувствието и претенциите ѝ, разбира се. Но въпреки това изкуственният интелект на играта ще бъде доста по-възквобил от обичайната за тайкунчета схема – според която колкото повече му порасне работата на някое симче, толкова по-голямо става желанието му за материални придобивки. На демонстрация пред журналисти Ейбрийн е предоставил на някаква мега звезда най-западналата възможна каравана. На мега звездата в съответствие момент обаче изобщи не ѝ е хрумвало да мрънка, дори напротив – зарадвала се

Акценти

Играта започва през 1920 и завършва през 2020 година, обхващайки всички аспекти от историята на филмейкинга – от нашите черно-бели филми до бесния CGI.

Дава ти се възможност за виртуален римейк във съществуващи филми. Искаш ДиКаприо да умре още в началото на Титаник? The Movies е твоята игра.

Ще можеш да експериментираш с практически всички филмови жанрове – от тийн комедиите до зостните хоръри. Ти си решаващ дали да твориш етично, сполитно и задоволяващо критиките кино или високоборжетно такова, отмичващо се с добра продаваемост.

За капац ще можеш да качиш филмовото си отпоче онлайн и да се конкурираш с филмчетата на други вмиачанени по The Movies индивиди.



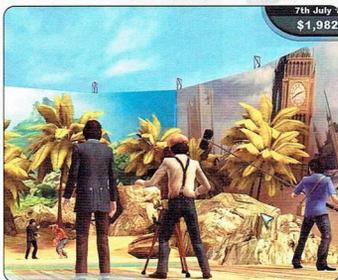
плъзгачи. Така например в сцена със свалка раздвижването на поробен плъзгач може да повлиши коевизиента на романтиката от крокто гържане на ръчички до животински секс. Подробни плъзгачи са налични за степените на насилие или драматичност, както и за повечето фактори от *ситуациите*, за които можеш да се досетиш. Логично ще трябва да се съобразяваш, че ако се изсмилиш, натиквайки плъзгачите в твърде високия край на скалата, филмът ти ще стане твърде драстичен и можеш да имаш

проблеми с продаваемостта му. Следва пост продукция, при която можеш да си поиграеш със звука и монтажа, да добавиш субтитри или дори да запишеш свой личен диалог, ако разполагаш с микрофон и желание. Свидетели

преварватимено

е ужасно много на гнусничката си филмова бърлога... просто защото спешно се е нуждала от терен, което да изчука току-що сваления си феи. Едва след като бурното клатене на караваната приключило и феиът се изнизал, звездата се разпъкнала как могат да я натикат в такава мизерия.

Така стигаме и до третият важен момент от The Movies. Тортата под черешката. Снимането на филми. Убийствената сценарий вече е замислен и имаш идеи относно звездния каст. Значи, като за начало ще ти трябва декори, които по възможност трябва да отговарят на замисления от теб жанр. Ще имаш на разположение всичко, което може да ти хрумне — от гробищен фон за хорър, до обичайните за сапунките луксозни на вид жилищни помещения. Ще можеш да едитваш лично почти всеки аспект от представените ти декори. Така например, ако закачи декоративна брава на стената в хола, което актьорите ти ще се сбият, тя може да бъде използвана по предназначение от едния от тях и филмът ти да стане далеч по-приятен. Всъщност горният пример може и да се окаже леко пресилен, защото в крайна сметка няма да разполагаш с чак толкова богати възможности за контрол на реалността. Коемо, в края на краищата, е нормално. За

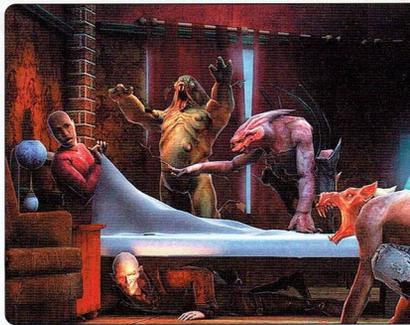


сметка на това ще имаш над 2000 уникални *предварителни ситуации* (от филртове до обир и крчмарски сбивания), всяка една от тях с привлекателни и подкатегории, което си е доста сериозна цифра откъдето и да го погледнеш. Веднъж избрал декорите и ситуациите, ще можеш да тестваш бъдещия резултат с помощта на дигитални кукли, които по-късно ще бъдат заменени от актьорите ти. Това е епатайт, в който е време отново да си спомниш за звездните капризи, защото определените актьори са (или се изживяват като) подходящи за конкретни жанрове, имат неприязън към даден тип костюми или просто не могат да се понасят с потенциален екранен партньор.

Следва модифициране на ситуацията според личните ти вкусове с помощта на приложението за целпа

определят синхрона между движение на устните на актьорите и звучният текст като феноменален.

Така неусетно стигаме и до премиерата. И десетките фактори, от които зависи продаваемостта на лентата ти. Така например, ако разполагаш с капацитет сценарий, но си похарчил маса пари за звезден каст, страховити визуални ефекти и масивна рекламна кампания, ще получиш титаничен приход от стартовия уикенд, който явяко ще спане в последствие, когато публиката разбере какви



аксиома 2

ХОРАТА С DIAL-UP
ИМАТ ЛОШ ДУПЛЕКС

SID MEIER'S PIRATES!

Автор: Fall-From-Grace

Не ми се иска да започвам и тази статия с поредната доза глупости на тема комерсиализъм и как губавите, но нестандартни игри не получават признание и бла-бла...

Приемете, че съм си изнесъл лекцията и да продължим.

В случая тя би била породена от факта, че **PIRATES!** действително се очаква да бъде доволно нестандартно заглавие – смесица от 15 жанра. Последното очевидно достъпно на дивелтърите някакво първостан удоволствие, гледайки как геймърското журналистическо войнство се гърчи в агония, опитвайки да анализира по някакъв начин получената корба.

Да започнем отначало. **PIRATES!** се разработва от *Firaxis* (разработител Sid Meier) и е римейк на едноименната игра от 1987, която по обясними причини аз дори не съм чувал, камо ли играл. Това обаче не ми попречи да науча, че въпросното заглавие се ползва с култов статус – именно заради богатите възможности, които предлагала за изживяване на едно наситено с емоции морско приключение. В настоящия римейк влизате в ролята на авантюрист, който трябва да направи карьера в района на Карибско море. В началото трябва просто да си изберете националност и дата, от която да започнете, след което ви дават кораб и някакъв екипаж и сте оставен да чертаете собствения си курс в бурното

Карибско море и още по-неспокойните води на европейската политика. Четирите държави ще са Испания, Англия, Франция и Холандия, като в зависимост от конкретния времеви период, в който смятате да играете те ще бъдат различно силни и влиянието им ще се простира върху различни територии. Освен това, в началото ще можете да си изберете някаква специалност за вашата капитан, което значи, че в определена сфера от умения той ще е по-добър от норманото. Това би трябвало да се определят от способностите ви – примерно, ако установите, че не сте особено сърчен с меча, можете да си дадете малък бонус, подобна е и ситуацията с управлението на корабите. След това въведение ще бъдете оставени да изберете начина, по който да направите карьера – пиратство, търговия, търсене на скриващище, да станете корсар за съответната държава и други – изборът е изцяло ваш. За тези, които имат нужда от повече насока – ще бъде включен и някакъв супер злодей, който е убил родителите ви и разпилял семейството ви по цялте Кариби. Пичът ще злодейства от борда на някакъв чудовищен кораб, командвайки многоброен екипаж и хич няма да иска да мре лесно, но победата над него ще носи много почести и огромна плячка – достатъчно за да се пенсионирате. Същевременно, с него ще е свързана поредица от субкуестове, изис-

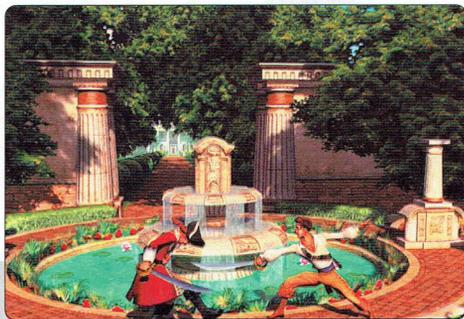


квашо откриването на изгубените ви роднини. Това ще става постепенно – събирайки късчета информация тук и там по градовете, които ще посещавате и превиждайки някой и друг много лош тип, който разбира се напълно ще си го заслужава.

Играта ще разкрие пред взора на играча една изцяло 3D среда, включваща – наред с всичко останало – и специалните ефекти, които се очаква да присъстват – вълчиците, белопенестите дири на корабите, светлинните отблясъци, светкавиците, бурите и т.н. Повечето персонажи ще изглеждат като излезли от пиратски анимационен филм. Благодарение на внимателно пресъздадените отличителни белези, добрите и лошите ясно ще се разпознават – белите ризици и спретнатият вид ще издват първите, а дългите мусташки, куките и преръчките за очи – вторите. Различните посвещища

са отбелязани с иконки върху карибското крайбрежие. Разнообразни лодки и кораби ще се движат по търговски маршрути, ще патрулират, ще сформират ескадри, избобещат – в живота и фишаш святът на **PIRATES!**. Всеки има някаква своя работа и си я гледа. Крайната дестинация и мисията на срещаните морски съдове ще се разкриват посредством малка иконка до самия ред. По флага ще идентифицирате националността му и ще се ориентирате дали е възможно и безопасно да се атакува или не. Битките ще се провеждат в 3D перспектива, като възможностите са две – да следите действията от плутич поглед или камерата да е разположена по-близо до хоризонта. Флотата ви ще може да включва до осем кораба, но стигне ли се до схватка, в нея ще участва само един. Това, специално в мен, не стимулира някакъв особен възторг да ви кажа, особено замисляйки се за случаете когато целта ще си има ескорт. По време на оръядените престрелки ще можете да избирате по коя част на противниково корито да стреляте и с какви снаряд – шрапнели, две гюлетта вързани с верица и пр.

Когато поочукате врага пристъпвате към абордаж и идва вашият ред да се дуелирате с вражеския капитан. Познато, нали? **Sea Dogs** клонинг. Дуелът стук обаче ще се осъществява срещу тълпа от биещи се моршари, а целта ще е да изтласкате към носовата ряв и евентуално да убиете или съборите във водата противника. Въ-



зможните движения със сабата са общо 9: започвайки с различни видове *захващания* и мушкания и стигайки до отпъкания, парирание и контраатаки. Освен това по палубата ще има различни въжета и стълби, с които ще можете да изпълнявате превратливо скрутирани движения. Например ако съборите опонента си по някое стълбище, Вашият капитан ще грабне някое въже и ще се хвърли надолу за да продължи боя. Ако пък отскочите или се люшнете на някое въже в правилния момент ще получите допълнителна атака, която ще ви помогне да получите предимство.

Въпреки че няма да можете да превземате крепости и градове откъм морето, все пак ще можете да осъществявате наземни нападения. За целта ще формирате два вида войска: *войници*, въоръжени с мускети и (обикновени) *пирати* със саби, формиращи *мелаярото* на Вашата армия. Враговете от своя страна ще имат и кавалерия. Битките също ще се провеждат в 3D перспектива, като ще можете да използвате преимуществата на терена – височини или гори, които да покриват атаката ви. Ако дадено укрепление няма достатъчно защитници можете да се озовете в дуел с командира им, при което да го превземете без загуби от двете страни. Преди да атакувате можете да обмислите и възможността да погледнете някое от местните индиански племена, което да изпрати на помощ бойни канута. Ако ги опазите до мястото на битката те ще ви бъдат от сериозна полза и ще регулират чувствително броя на защитниците. Или поне така твърдят разработчиците!

Играта няма да е фокусирана изцяло върху битките, а ще налага и регулярно посещаване на някой град. Там освен да поправяте и търговите кораба си, да наемате

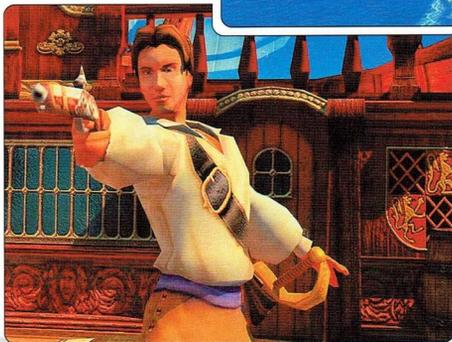
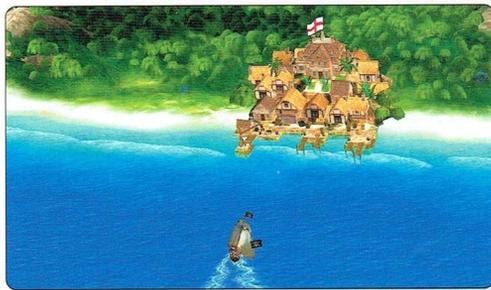
повече екипаж (което става в таверната), да купувате карти за съкровища и да приемате различни квестове (също в таверната), ще можете да посещавате и къщата на губернатора, който може да ви наеме като корсар за съответната държавата и, в случай, че това стане, ще следи прогреса ви и ще дава съвети. Благодарение на него и по-точно – на дъщеря му, в играта ще се насладите на романтичен елемент. Е не чак толкова, спокойно – играта няма да е някакъв хипроумен вариант на виртуално порно, просто ще я придружавате по разни блатове, ще танцувате с нея и ще я свалите. Танцът ще се осъществява на принципа на дуелирането, но това не означава, че ще се налага да мушкате горката девойка – е, не поне *с онази* шлага и не в самото начало ;)... Просто с клавишите, с които се дуелирате ще извършвате и танцуваните движения, а обектът на желанията ви ще ви подсказва какво трябва да направите. Ако успеете да я омаете, ще получите подаръче под формата на някакъв предмет, който ще ви прави по-добър с меча, ще ви помага да избягвате бури и други подобни. А може и да се ожени за вас, което съ-

що ще си има своите облаги.

В играта няма да има истинска смърт – при неуспешна акция ще ви хвърлят в затвора, където ще висите 6 месеца и след това ще ви пуснат да ги трюфиете отново. Естествено можете и да избягате, което е реализирано чрез мини-игра, подобна на PAC MAN, при която ще имате изглед отгоре над коридорите на затвора, а пазачите ще са с иконки на духчета. Целта е ясна – да се измъкнете от сградата, а след това и от града, избягвайки пазачите. Подобна схема ще се използва и когато трябва да се промъкнете в даден град при изпълнение на мисия. След като се измъкнете от затвора ще трябва да си намерите нов кораб и екипаж и да продължите.

Играта няма реален край, но с времето ще успявате, че ставате все по-бавен и тромва с меча, тоест ще гоиде един момент, в който ще трябва да се пенсионираме. Тогава играта ще изчисли резултата ви въз основа на постигнатото, подобно на Civilization, и ще определи като какъв ще свършите живота си. Възможностите са от гъбичката до охранен губернатор.

Ако трябва да обобщя, бих казал, че заглавието е интригуващо, внася множество нови, свежи и интересно звучащи иги. Остава да видим как точно ще бъдат реализирани. А това, според разработчиците, ще стане в четвъртата четвърт на две хиляди и четвърта (много четворки станеха :-)).



3 аксиома 3

ХОРАТА С DIAL-UP ПЛАЩАТ ПОВЕЧЕ



заменяния си личен опит, който най-много е спомогнал за доспигане на заветната цел на утрата – надобратата симулация на Втората световна война.

И така, приключенията на нашата героиня, сержант Мат Бейкър, са предадени във особна на теза на истински сержант-парашутист от 502 въздушна дивизия. Играта ще прекара него и подопечните му (които ще станат известни като Дузната на Бейкър, което между другото е станало и идиом в английския и означава дяволска гузина) през

осемимеен ав. В който те ще трябва да се меткат заг вражешките линии и да изпълняват най-различни обречти, кой от кой по-трудни. Например по време на така печално известния десант на Омаха бийч, Нормандия, нашата серж и войниците му ще



трябва да се спуснат дълбоко в тила на врага и да унищожат противовъздушните батареи на швабите, както и да спомогнат за спирането на мощната им контраатака, която може да провали целия десант и да отпрати съюзническите сили обратно в океана. На малки парченца.

Управлението, разправят, ще бъде много опростено и удобно за използване (как ли пък не, и тия сме ги чували вече). Доста ще прилича на това в Halo и Call of Duty (гай бо-

BROTHERS IN ARMS

Автор: БРОКО

ама най-реалистичната игра по Втората световна война, правена някога, въпреки че тая песен вече сме я чували. BIA ще наблюда на потъмните и някак игнорирани и прикривани лица на Големия Гърч (1939–1945), акцентирайки върху най-отблъскващите и кървави (га! ДА! Пак ще има много КРЪВФ, ще хвърчат ЧЕРВА!) аспекти на една поряждана и уважаваша себе си Световна война. Ще имаме честта и привилегиата да се вълнемем в кожата (респективно и в бълхлясалата униформа) на сержант Мат Бейкър, който ръководи отряд парашутисти (Ноцен скок. Серж. Мат: „Абе, момчета, внимавайте, че туква някъде имаше май един коооооо!...“). Според екипа често ще се налага да избирате между това да изпълните всичките си обречти или да запазите живота на поне още ня-

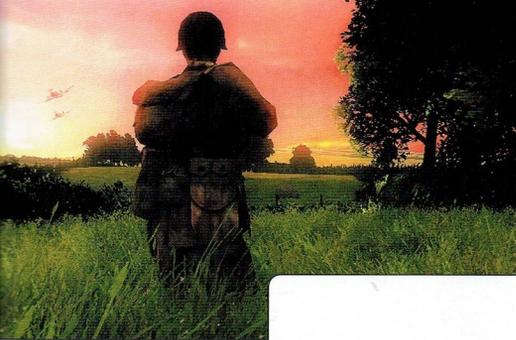
колко от момчетата, поставени под вашето командване и закрила. Освен това GearBox са се домогнали до де що сварят източници на информация за WW2, стремежи се да създадат едно неповторимо и реалистично изживяване за геймърите. Дори са наели някой си полковник Джон Антал, който е бил рейнджър-парашутист и по-късно станал автор на няколко книги, свързани с военната тактика. Според разработчиците той е допринесъл не само със ценни сведения, но и с не-

И така, нов ден, нова игра за Втората световна война. Фърст пърсън шутърче, на GearBox, което ще разпространяват Ubisoft. Благодаря за вниманието и лека нош. Уф, добре де. Така май няма да успее да се измъкна от писането на глупости.

Явно ще трябва да си поговорим по-обстойно за игрицата, няма как. Та, решили значи пичовете от Ubisoft, че сега са много на мода игрите за Уърлд Уор Цвай, или поне че ще са достатъчно дълго на мода, за да могат да избягат още един шутър по темата. В едно предно превю за друга игра отново от този период (а именно – Soldiers: Heroes of WW2) вече ви дунах колко ми е писнало от тази преекспонирана война, но пък на кого му пука за това? Така че давайте да караме нататък. Джитката се разработва едновременно за всички мейджър гейм платформи (о, ужас!), което означава, че точно ние, PC притежателите, най-вероятно ще сме най-прешакани откъм управление, бъжета и други подобни. Ще очакваме заглавието в края на тази година, но липсата на повече информация по този въпрос, както и паралелната разработка ме навеждат на мисълта, че тази дата най-вероятно ще бъде поотложена.

GearBox се кънат на климаче, че Brothers In Arms (BIA) ще бъде най,





же), като щом селектнете някой от Вашата екип, ще се появява синя икона, която просто ще трябва да дразнете върху нещото и войникът ще изпълни най-подробизиращото се действие – ако му посочите картечно гнездо, той ще се настаня в него и ще почне да све огън по браците, ако директно му посочите някой, фашизата ще се опита да го убие, а можете и просто да му посочите къде искате да заеме позиция и той ще го направи. Освен това AI-то на Вашите хора ще играе огромна роля и на друго ниво от геймплея. Като цяло по време на мисиите често ще се налага да разделяте възвода си на две – едните ще осигуряват прикритие, докато другите пълят към поредния обектив, или пък са се устремили към проклетото картечно гнездо, което вече отнесе Джоунси (ВИНАГИ има по някой войник, който се казва Смити, или Джоунси. Според мен зад това се крият пипалата на някой култ, устремени към завладяването на Вселената). Ще можете да наредите на хората си да ви прикриват, докато изпълнявате основната задача на мисията, или пък бие да правите това за тях, докато те я изпълняват. AI-то на противниците ви също се очертава като изпотяващо. Те няма да следват скриптирани сценарии, а ще нагаждат тактиката си към Вашата с цел максимално да ви взорчат животцата. И сигурно ще успяват доста често,

имайки предвид, че винаги ще са многобройни и по-добре ситуирани от вас.

И още една добра новина – по всяко време ще можем да паузираме играта и да загабаем команди на Юнитите си, като в ролеите изри на Black Isle (Baldur's Gate 1 и 2, Icewind Dale 1 и 2 и т.н.). Също така ще имаме и изометрична перспектива от трето лице, позволяваща да оглеждаме околния терен и да планираме тактически действията си. Команди на солдърите в тази перспектива обаче няма да можем да даваме.

Важен аспект от всеки шуутър, бил той реалистичен, футуристичен или някакъв-другичен са оръжията. И тук отново се намесва стремежът на GearBox към реализъм. Всички пуцала ще са реално съществували и използвани във WW 2 – M1 гранатомет, Thompson автоматите с дисков пълнителя, немския MG 42, гранати, ножове и така нататък. Системата тук отново прилича на тази в Halo – ще можем да носим само по две оръжия едновременно, основно и сайд-арм оръжие, допълнени с нож и няколко гранати за прикрус. Освен това се мъля, че ще можем да използваме и по-сериозен „хардуер“ – танкове, нармаер.

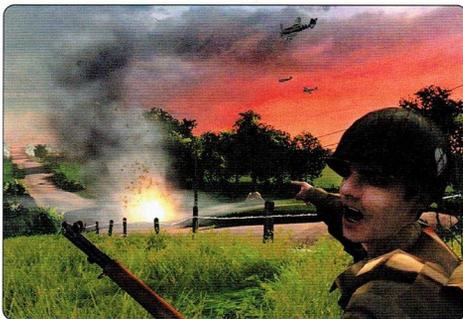
Основният акцент в ВІА, както вече се спомена, ще бъде предаване-

то на военната обстановка възможност най-реалистично – около вас почти непрестанно ще се вихри бой – ще избухват мни и ще летят гранати, като взривовете ще ви събарят и ще замъгляват зрението ви. Ще се водят въздушни боеве и е възможно някой свален самолет застрашително да се устреми към мишата ви дузина и да ви направи на мармалад, примерно.

Мултиплеър ще има. И за конзолната, и за РС версията на играта, като он-лайн ще могат да

играят максимум 16 души, всеки командващ екип от четирима. Играта отново ще бъде обектив-ориентирана, така че ще се иска добра координация вътре в отборите.

Повече подробности за това обещаващо (или поне изпълнено с обещания) заглавие Уби са обещали да изнесат на вече чукащото по врата ЕЗ. За вас репортер от полето на бойните действия беше вR... [шумове на взрив и карпечен огън, връзката прекъсва.]



преобитиелно

4 аксиома 4

ХОРАТА С DIAL-UP
СЕ МЪЧАТ В BATTLE.NET

ADVENT RISING

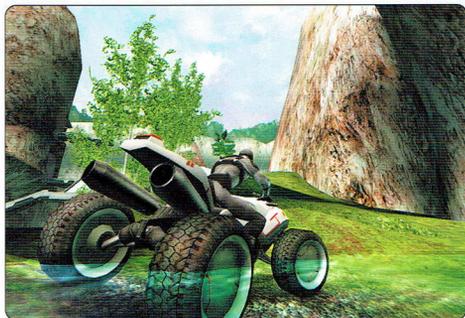
Автор: bR0k0

Иапоследък започвам да откривам една странна закономерност. Пиша прибогата все за някакви яки – поне на предварителен поглед – игри. А ревюта за... ами и сами можете да видите чии статии напоследък приоритетно красят крачната рубрика. Хм, имам си аз една теория защо ми се случва това, включваща моя безпрещеден сексапил и талант и завистливите душички на управляващата в момента списанието триумфират, но ще си я спестя, защото са все едни такива там, дето гледат лошо.

Та, влязъл веднъж в коловоза на очертаващата се тенденция, заплаиваща като че ли да се пребръне в традиция, ето че отново ще ви говоря за едно мнобоещаващо, но за жалост предостоящо заглавие. Идте реч за бъдещето отпочне на *GlyphX Games* (мормони някакви, по всяка вероятност, щом седналището им е в Солт Лейк Сити), което носи апокалиптичното име *Advent Rising*, и, ако може да се върва на изне-

сената за него информация, ще е – внимание, кише! – Играта. За кой ли път вече...

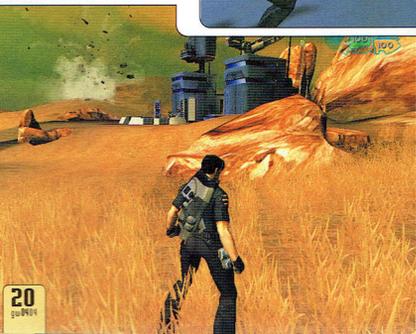
Но да караме по същество. **AD** ще бъде екшън/адвентчър с РПГ елементи, един куп революционни нововъведения и много силна и – както обещавам – аски нелнейна история. Впрочем тези обещания този ми звучат сериозно гарантирани, с оглед на факта, че сценарият ще е написан от носителя на награди „Хюго“ (четири пъти) и „Небула“ (два пъти) Орсън Скот Кард – по-познат у нас с книгата си „Играта на Ендър“ и трите ѝ продължения. От малкото изнесена информация до момента все пак става ясно, че фабулата ще се завърти около няколко избявнени раси, тъкмо достигащи етап на развитие, с известна доза смущение откриват, че всички по една споделят в пантеона си една съща легенда. А именно митът за хипер-раса от древини и богоподобни същества, които един ден ще се появят и ще обещи-



нят вселената под егидата си. Хората. Хм, тук и аз се обляхх, но после се оказа, че да, правилно съм прочел – става дума за нас, хората. Но една от расите, известна като *The Seekers* (Търсещите) явно вижда проблем в това и си поставя за цел намирането и унищожаването на човешката раса, която явно ще наруши установеното статукво, което явно се харесва на Търсещите. Та тия личове намират, значи, първите човешки аутопостовете и започват методично да ги прегазават. И тукса се намерсват бие – в ролята на *Gideon Wyeth*. Естествено, отначало си нямате хал-хабер какво точно става, ще вляяте само знаете, че аутопостът, в който се намирате е атакуван и трябва да си

опазите кожицата цяла. И така започва всичко. Постепенно Гидеон (и ние покрай него) ще разберем защо Търсещите избиват хората, ще разберем и че в легендата за расата ни има и доза истина – нашият герой ще започне да разбива псионичните си сили, които именно са в основата на прокурваното мозъщество на човешката раса. *GlyphX* разправят още, че играта ще е първата от трилогия, която ще разкаже цялата история. В първата игра са предвидени 27 нива, разделени в 6 чатпър-а. Освен това всичко ще бъде много нелнейно – например сравнително рано в развитието на събитията ще трябва да изберем дали да спасим брат си или зоденицата си в Батмански стил, но за разлика от проклетия прилеп няма да можем да спасим и двамата. Този и подобни нелу избори ще вляяте много на развитието на сюжета – ще заключават някои негови разклонения и ще отключават друци. **AD** ще има поне два различни края, взаимисимост от това как я изиграем и продължението ѝ (ако излезе, естествено), ще започне взаимисимост от това как сме приключили **AD**, като ни иска код, който ще е различен за всеки край, или пък ще търси последния ни сесий от първата игра. Доста амбициозно ми звучи това и заявява, че ще можем да си преизграваме заглавието няколко пъти, за да видим различните клонове на историята.

AD ще използва *Unreal Warfare Engine* и визуелите и игралите излязла-





та до момента пре-алфа на играта казват, че е много красива, макар и повечето графични екстри още да не са вградени. За графиката не е изнесено почти никакво инфо, освен че именно понеже използва UE4 ще ни предостави огромни визуални наслади на сравнително ниска хардуерна цена.

Геймплейът ще бъде много бърз, екшънт динамичен – възможностите ни – огромни. Предвидени са петнадесет оръжия, като всяко от тях ще може да се носи в лява или дясна ръка, естествено ще можем да носим по едно във всяка. Като сметнем и факта, че всяко си има алтернативна стрелба работата става дебела. Предвидена е и някаква система за auto-targeting, която разработчиците хвалят като иновативна и интуитивна и която обещава изралите демото личове плюят остро като невъзможна и изискваща наличието поне на пет ръце с по седем пръста, четири клавиатури,

условно "лява" и "дясна". И ръкопашен бой, да има и ръкопашен бой. – и всичко това ще можем да правим едновременно, представям си вече сложният на играта: „Да бъдем октоподи за пет минути“. В информацията за AD се споменават и няколко вида авревозни средства, които ще можем да караме и вече нещата ми приличат на някакъв микс от GTA, Halo, Deus Ex, Oni, Jedi Outcast и Max Payne. А сега добавяме на вкус и Morgowind, понеже имаме и RPG елементи, доста подобен на третия Eider Scrolls – за да развие бойните си умения, било то ръкопашни или стрелкови, както и психичните си сили, Гидеон ще трябва да... ги използва. Уаау. Така де, всъщност колкото по-често прибавяте до някой метод за анимлиране на подлите изчудидий, домозбащи се до гръмцуля ви, толкова по-добре ще развивате този метод. Същото важи и за другите умения на героя ни – скок, стейф и така нататък.

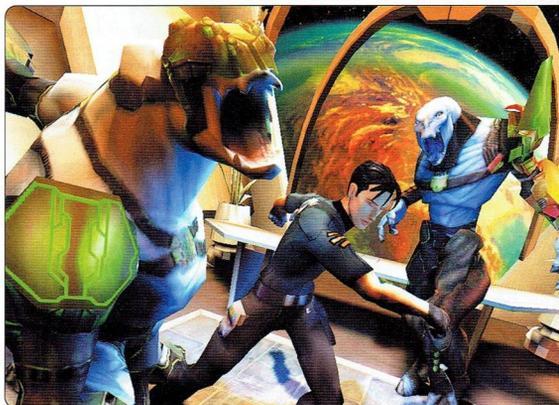


Обещаният Изкуствен Инат, така ге, Интелект на връзките ще бъде висок и ще бъде комбиниран със доста скриптирани събития, а-ла **Half Life** и **Unreal**-ите – например: ние сме в космическа станция, юркам се насам-натам, трелем си, и изведнъж цял сектор от нея се дехерметизира, избухва и се отнася в космоса, прецаквайки гравитацията. И започваме да летим :)). Ще имаме и доста високо ниво на интерактивност (дано).

За звука в играта нищо не се знае, освен дето ще поддържа Dolby 5.1 surround. За мултимедийер също няма информация, но имайки в предвид казаното дотук предполагам, че такъв няма да има.

Е, това е всичко, приятели (Ей,

това е моя реплика, тря... мММФФххФ! – бва. Порку). Естествено, всичко изнесено от GyrpX звучи много интригуващо, но то пък всички предварителни информации така си звучат. Дано повечето неща да се окажат верни, токата ни очаква едно страхотнопреживяване, но нека отново ви припомним тъжния пример на Enter The Matrix. Хората, израли вече пре-алфа, макар и силно критикуващи отделни аспекти на AD все пак са останали оптимисти. Така че присъединяваме се към тях и Порку?
Мхфхф?
Виждаш ли този нож?
МММММММ!
Добре...



ХОРАТА С DIAL-UP МЕЧТАЯТ ЗА HOMELAN!

<http://www.homelan.bg>

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2 THE SITH LORDS

Автор: Duffer

Имаше някога, в една далечна, далечна галактика, една красива и романтична история. Една сага, която грабна сърцата на цяло поколение и беляза детството на милиони деца (сега мъже и жени) по цялото Земяно Кълбо. Пленни ги до такава степен, че те пожелаха да залчат разликите те между си и да се нарекат с едно име - джедаи! Такава сила криеше тази история.

По късно Разказвача реши, че има нужда да разкаже още, да оупраси историята, да я направи по-шарена, по-дизитална, по-резищна. *Епизоди 1 и 2* си бяха чиста проба кич. В тях липсваше едно жизнено важно нещо. Липсваше магията. Магията, благодарение на която Star Wars станана нещо повече от поредния високобюджетен сай-фай блокбастър.

Признавам пред тебе читателю, че след зрелостната батална между Учителя Йода и Граф Дуку се бях поотчаял. Бях решил за себе си, че с магията на Star Wars е свършено окончателно, че повече няма да усетя „Тръпката“ с гласно „Т“.

Слава богу - аъвъл съм се. Защото през миналата година една любима

гейм-дигитална компания ми върна вярата. Силата може и да беше напуснала татко Лукас, но тя не беше изчезнала - все още беше жива и лусцираше в ръцете на магьосниците от BioWare.

Star Wars: Knights of the Old Republic беше велико заглавие. В моята персонална класация това ще остане най-гобората игра на SW тематика измисляла някога. А ако съдя по 35-те наградни „Игра на годината“ които KotOR получи - явно не само аз мисля така.

При такъв успех железните правила на маркетинга поеляват едно - продължение. И то е факт - на 4-ти май Lucas Arts официално обявиха Knights of the Old Republic: The Sith Lords.

Малко странно е решението им обаче да възложат разработката на този експанжън на една новосформирана калифорнийска компания - Obsidian Entertainment. Заг мазу търговска марка всъщност се крият известни на RPG сцената имена, като Feargus Urquhart, Chris Parker, Darren Monahan, Chris Avellone и Chris Jones - все „стари пушки“, голяма част от които са работили в несъществува-



щата вече Black Isle Studios. В проекта се включват също и хора от екипа на BioWare, работили по оригиналната игра.

Всъщност Obsidian Entertainment са лично препоръчани от двамата „главни“ в BioWare - Ray Muzyka и Greg Zeschuk, които са се „измъкнали“ с опрабдането, че всички ресурси на компанията им в момента са ангажирани с работата по Jade Empire. Хм...

Действуемо в KotOR:TLS ще се развие 5 години след събитията от предната игра. Макар, че Лорд Малак е мъртъв, Тъмните пичове са издирили и унищожили че шо има Джедаи в Галактиката и почти са установили контрол върху Старата Република. Пред прага на унищожението всички надежди на Джедайския орден са насочени към един млад рицар, чиято непосилна задача е да овладее Силата и да реши съдбата на Галактиката - следващи Светлината или потъвайки в мрака на Тъмната страна.

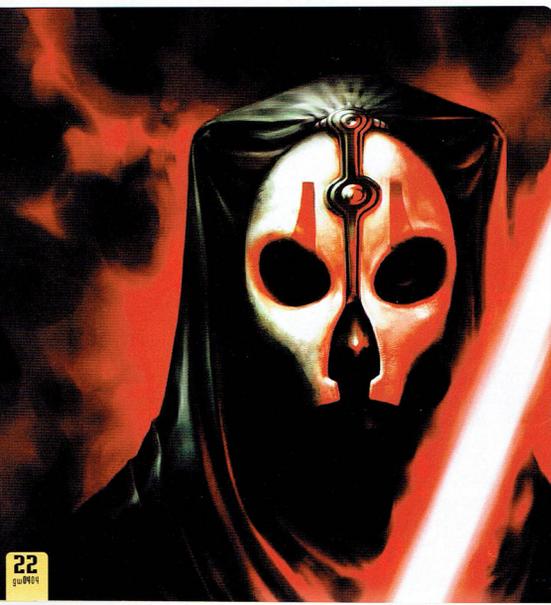
Макар да следва събитията от оригинала, историята в KotOR:TLS ще е съвършено различна - главният герой ще бъде различен, макар че някой от старите персонажи ще се появят в един или друг етап от играта за да се присъединят към теб. В рамките на няколко първоначални разговора ще кажеш на играта как мислиш, че са се развили събитията в прешната част (нали помниш - KotOR имаше няколко различни финала в зависимост от решенията на играча). Тези първоначални разго-

вори ще се отразят на по нататъчноото развитие на новата история.

Макар, че Рейвън е в неизвестност (...изчезнал безследно около година след сблъсъка си с Малак и никои не е чувал нищо за него оттогава...) корабът който новия ти главен персонаж ще пилотира си е все същия дробър стар Ebon Hawk (ебан ястреб? - бел. Snake). Ще го откриеш в самото начало на играта изоставен в запустяла миньорска станция в астероидния пояс край планетата Перазус. Всъщност един от първите квестове които ще получи ще е свързан с поправката на кораба. А да и все пак за Рейвън - един от дизайнерите на KotOR:TLS е споменал мимоходом, че макар да не е част от основната история в продължението ...„Рейвън ще има специфична съдба която ще стане известна на по-късен етап...“

Израгата ще започнеш като Джедай - разбира се без разни изчачнени персонални треньори в стил „Маста Йода“ и въпреки, че ще владееш част от силите си, далеч няма да разполагаш с целия набор! Е, да започваш направо със светлинна сабя - при все, че дизайнерите се Кълмат, че този път lightsaber-ът нямало да бъде простото още един меч.

Джедайските класове в играта ще бъдат общо взето същите като в KotOR, но... Има едно голямо НО! Добавени са Престижни класове (съвсем в духа на третата ревизия на AD&D). Запазена територия за високите класове персонажи, те ще са





съответно по три за Светлата и Тъмната страна. Мрачните лордове ще могат да „еволуират“ го Sith Lord (пример Дарт Сидиус/Императора - мята мълнии и похвалява масите), Sith Marauder (пример - култовият Дарт Моул) и Sith Assassin (пример - Мара Джейд - тиха, коварна и жестока - истинска жена-сук).

Джедаите ще могат да се трансформират в Jedi Master (пример - Учителят Йода - въдховителя и мърец), Jedi Watchman (пример - стария генерал Бен Кеноби - както го видяхме в Еписод 4) и Jedi Weapon master (пример - Мейс Уингу - ако сте егидали анимационните серии Clone Wars там се вихри пича - ясно ви е за какво говорим).

KoTOR: TSL също се очаква да има различни завършени в зависимост от действията на играча. Те ще зависят основно от това коя страна ще избереш в пътя си на развитие (тъмна или светла). При това няма просто да тръгнаш dark/light side points. Някой от придружавашите те персонажи ще те иголизират и ще ти подражават - те ще бъдат привлечени от тъмната страна ако ти самия вършиш злини и обратно.

Играта като цяло ще е структурирана като оригиналната KoTOR - общо седем свята за посещаване с огромно разнообразие от игрални локаши и свобода за избор. Само еднa от планетите се повтаря от предната част - Дантуин. Но в KoTOR тази планета беше опустошена от армията на Малак. Джедаиската академия беше разрушена до основи. Така, че в продължението не очаквай същите идилични пейзажи с бабно полъшващи се тревни на фона на злязващото слънце.

Освен Дантуин всички други светове са изцяло нови, но все още няма информация за това кои точно ще са планетите. За сега е сигурно само наличието Телос - родината на

Карт от първата игра.

В интерфейса и управлението, слава богу, няма да има грастични промени. Добре, че все още има хора в тази индустрия които да са чували добрата стара максима да не поправяш онова което си работи. Отново ще контролираш един основен и двама допълнителни персонажа, а управлението, инвентара, прозорците с характеристиките - всичко ще си е по старому. Възщността малките неща, които възнамеряват да добавят Obsidian според мен са съвсем на място. Първо това са „горещи клавиши“ за най-малко две комбинации от оръжия. В предната част определени комбинации от оръжия бяха ефективни при едни, но безполезни срещу други противници. После - въпреки на оръжията и екипировката. Това си беше забавно, но много бързо омръзнаше - въпреки бяха малко и еднообразни.

Obsidian са се заели да променят това. Като алтернатива на задръстеня с тонове безполезни предмети инвентара - абортите са взели решение да обвържат опщите по въпреки на екипировката с нивото и специалните умения играча. Ако например имаш солидно развит Repair Skill ще получиш достъп до повече типове броня когато използваш workbench-а. Ако пък имаш имаш развито умение Security броят на опщите ще бъде многократно по-голям.

Идеята е да се разнообразят комбинациите от оръжия, броня и екипировка.

По отношение на графичната платформа Obsidian възнамеряват да използват същия енджин, така, че визуално играта ще изглежда по същия начин както и KoTOR.

При все това обещанията са за подобрения на някой детайли - атмосферните ефекти, както и бойните анимации. Идеята е развитието на



се развях на изобилие от нови сили и способности, това което възнамеряват да добавят Obsidian към менното ще ти допадне. Мощни умения като Dark Rage, Battle Meditation са познати като замисъл от оригиналната игра. Друга бира са сили като Force Sight (способност

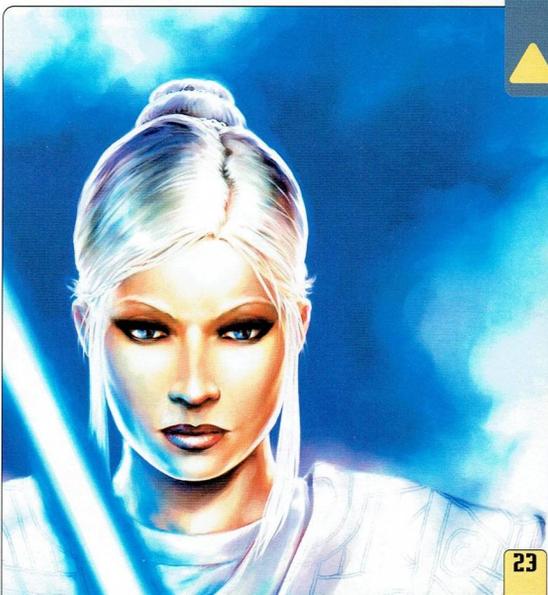
персонажа и новите feats за игват и по-сложни и комплексни анимации на атаките ми се струва великоколепна!

Както споменах по-горе някой от персонажите в предната игра ще се появят и в KoTOR: TSL. Общо 10 героя ще могат да се приседят към теб - възрастната жена-джедай Крея, добре познатите ти друози - T3-M4, вечно киселият, робот НК-47, младият ловец на глави Атън Ранг и т.н. и т.н.

Наборът от джедайски умения също ще понабъбне. Макар че няма да

за виджаш през стени, като освен силуета на враговете ще виджаш и уклана им - „лъгмните“ в червено, „светлите“ в синьо). Интеренно умение е и Force Clairvoyance - способност която ще ти дава възможност да виджаш неоткрити все още части от нивото (малко в стил Prince of Persia: Sands of Time)

Толкова за сега - останалото през февруари, за козато Obsidian планират да пунат играта на пазара. Оф, дано не е пак първо за X-Box... Дано!



DUNGEON SIEGE II

Автор: Duffer

Microsoft, а в частност Gas Powered Games, ме убедиха в едно - когато големите гейм-баткоби от Blizzard анонсираха новите си заглавия в рамките на специфична близзардски маркетингов стил, Крис Тейлър и момчетата на чичко Гейтс явно са се навъртали наоколо. И не само са се навъртали, ами са си водили и бележки. Подробни бележки!

Зачто, виждаш ли читателю, напоследък колкото повече се разсева информационната мъгла около новия мастър продукт на GPG & MS, толкова повече у мен се засилва чувството, че слушам някой от изключително интригуващите, но безкрайно бедни на подробности анонси на Blizzard заглавията.

След като на миналогодишното Е3 екшънът на Тейлър пусна де факто и де юре само един късичък трейлър, явно сега, с наблизаване на тазогодишното експо, пичовците са решили да станат малко по-подробни - още повече, че от известно време на тазогонните работи и официалният сайт, а целокупното геймърско братство е нетърпеливо да започне обратното предстартово броне за датата 1 Ноември 2004.

И така - какво ново излезе на бял свят, след като Крис Тейлър се разприказва пред GameSpy?

Стори борга (заг борга?)

Прочетите екстремално късото (по обективни причини) прево, ко-

ето вече публикувахме, са наясно, че в продължението на Dungeon Siege историята е чисто нова и няма никакви допирни точки с фанбулата на оригиналната игра. Това за мен е крайно добра новина - прехищата история не струваше и 50 юбилейно-натовски с тинки!

Накратко (която дума ще е таглайнтът на този предварителен преглед) - отново сме във фентъзи кралството Арана, но на друго място и в друго време. Играчът ще се окаже приклясен между две враждуващи страни, вклучени в мъртвата хватка на проточила се гражданска война. Към момента, в който ще се включиш в мелето, един от новоизлюпените воени лудери (някой си Владис) и неговата армия имат превес и заплащат да поставят Арана под тираничната си власт. Оптим насетне е ясно - вклучваш се ти, за да наришати загника на големия Лош (Владис), нанизвайки пътят на професията си в шис и скаловете на съпътстващите го орди от не-чак-толкоз-лоши-ама-всепак-доста-лоши лоши. Да живее мъртът и демо-крацията! Три пъти ура (за кляширните фентъзи стори-лабове най-вече)!

Както и да е, гореписаното ако не друго, най-малкото натрапва красноречивия извод, че играта определено няма да е история тридъвн. GPG поне обещаваат неинейността на историята и куестовите - алия!



Преписи, пътеписи

Вече подгизващите се в света на Арана, при повторното си пътуване в него ще установят значителни промени. Да оставим настрана изцяло преработения **Dungeon Siege** енджин (пре(на)писан „from scratch“ според *Chris Taylor himself!*). Платформата е изцяло в час с последните 3D технологии - поддръжка на DirectX 9 ефекти, разнообразни свръхдетайлни терени, специални ефекти за магии и т.н. **DS II** очевидно има амбициите да си възвърне трона на „Най-красива ролева игра“, отнет ѝ от заглавия като **Star Wars: KOTOR** и **Neverwinter Nights**. Отделно от това, отново ще имаме умоволствието да се насладим на запазната марка на **Dungeon Siege**, а именно т.нар. seamless (или „безшевен“) свят. Преходът от една местност към друга, изследването на ката-

комби и крепости, влизането и излизането от гунки и долини, изчакването на хълмове и планини - всичко това ще става без досадното **Loading...** на равни интервали от време.

Терените и средата обещаваат да са много по-интерактивни, опикоалто в първата част. Контактът на играча с **DS** вселената ще отиже далеч отвъд баналното трошене на сандръци, отваряне на врати и актириране на скрити бутони. Тейлър анонсира възможност за разрушаване на определени сгради и крепостни стени, наобидяване на цели области, използване на предимствата на терена в полза на играча - най-често за целите на масовото унищожение на големи групи от врагове.

Като стана дума за задните, изключително ме радват обещаанията, свързани с изкуствените им интелект. Може би за пръв път в как'н'слай ролева игра ще наблюдаваме нещо повече от банда настръбени, отчайващо тъпи монстери, чисто интелект се изчерпва с това да драпат френтично към играча, втурвайки се по права линия към него, очевидно водени от единичната мисъл да се нанажат на меча му. Авторите споменават истински групов интелект (наречен „Coast A.I.“), третиращ враговете като тим. Когато групата на играча влезе в битка с заговете, изкуственият интелект първо определя плана на атаката им. После монстрите се пръскат наоколо и се прикриват, Вместо да се юрнат на тумба, погизва-



ки под мечовете и кръстосания оезн на файърболи и стрели. Фокусът на вражеската група ще пада върху един от персонажите от партию, който ще е с приоритет като най-голяма заплаха (например Лидерът). Гавовете ще използват адекватно специалните си способности и атаки - ще кастват магии под безопасно разстояние, ще се лекуват едни други и вобщие ще се стараят всячески да ти стъжат живота. Хе! Мене ако питат - давай ги насам! И дано тоя път зад обещанията стои нещо повече от въздух под наглане.

След дългате мъки по заприраването на десетки и десетки невинни монстрски животни остава разбира се да биси пролепът с натрупаната експиренс!

Както може би си спомняш убавжамеи, в DSII групата ще е намалена до 6 персонажа (срещу 8 в DS). Това накратко означава - по-бързо трупане на опит, по-бързо качване на нива и повече персонално внимание към всеки член на групата. GPG изцяло са променили дразнешно постапната система за качване на нива и в DSII ще се радваме на далеч по-детайлно и дълбоко като замисля дърво на умения и способности. Това означава (най-после!) значителни разлики между различните класове персонажи (които в DS бяха повече или по-малко безлични). Към всичко това следва да прибавим и специалните умения на персонажите (т.нар. „powers“), които - поне доколкото успях да свхана - ще са нещо като боитевите умения в Sacred или „силите“ в Baldur's Gate (например Barbarian Rage на Варварина). Тези сили ще

са унищожителни, мощни, достъпни само за по-високите нива и... засега толкова - подробности следват.

За накрая запази най-забавното, а именно - новите игри на GPG тима за „любарните животни“. Концепцията за „мазарето“, което да мъкне базажа, в DSII е еволюирала в интересна попка. Според Taylor в прогължението тези „животни“ ще се наричат „pets“ („домашни любимици“) и ще бъдат много разнообразни. Те вече няма да бъдат пасивни ходещи сандвичи за инвентар, а ще имат изразна индивидуалност. Освен това ще се бият на страната на играча. Върпек че няма да са пог непосредствени юи контрол. Като пример в даден елементал - той ще може да се присъединява към партию, а изрчати ще има възможност - ВНИМАНИЕ! - да го „ощава“ с различни предмети (?!), в резултат на което „любимецът“ ще се сдобива с нови способности или ще ъгребудва вече съществуващи такива. Не може да се отрече, че звучи арски импривуващо.

Казаното дотук дава сериозен тласък на надеждите ми, че ни очакват оригинални нововъведения, приложения и съюзници в пътешествията ни из земите на Арана.

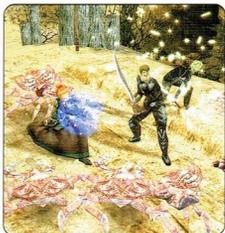
Стискай палци и през ноември ще научим дали наистина ще е така.

П.л. Малко прегу редакционното приключване на броя изскочи и любопитна подробност, касаеща музикалното оформление.

Microsoft са прибавили за работа по проекта си дъвама стискиче ветерани - Frank Bry и Jeremy Soul. За неосбедомените:

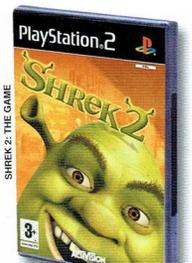
Frank Bry е ключова фигура в легендарна като Dungeon Siege: Legends of Aranna, Total Annihilation, Unreal Championship 3(хох) и Unreal Tournament 2003.

Jeremy Soul - името му е свързано с композирането на саундтраците на не по-малко впечатляващи заглавия - SW: KOTOR, Unreal II и Neverwinter Nights.



99.50 лв.

Пожарникаря Дити Мъбгътър в реторически Емили Аркет са забъркани в странна мистерия - избухването на смирнителни пожари в различни части на претълителни метрополиси. Търсенето на извършителите ги обхваща, адворемнено с постояването на живота им в опасност.



109.00 лв.

Невероятните приключения на добродушния дребноко продължават. С много нови герои и местности за обикаване, ще можете да управлявате група от 4-ма, включително самия Шрек и неговите приятели. Незабравимо хумор, много екшън и интересни загадки - Шрек се завръща.



105.00 лв.

Трансилвания, 19 век. Дивачи, Човяк Вълк и Франкенщайн са жили и само Ван Халсинг може да ги спре. Ще имате на разположение богат арсенал от оръжия като мечове, пистолети, пушка, картечница и други. Дали злото ще обхване тези древни земи зависи само от вас.



49.95 лв.

Винен отряд отива в Антарктида да разследва загадката смърт на екип от научни експедиции. Там те св натъкват на извънземна форма на живот - чудовищно трудни за откриване, трудни за убиване, а използването от тях е просто невъзможно.



49.95 лв.

Мрък се спуска над престигнатия град Балдур Гейт и земите около него. Крадци и убийци бродят беззаконно. Сестра ви е отвлечена и само вие можете да спасите нея и града от атаките на тъмните сили, в може би най-добратя ролева игра излизала някога за PlayStation2.



49.95 лв.

Полвакия полета на Дийн МакКлайн се аплукате в екшънзови мисии с много интрига, напрежение и измислени. С възможност за мултиплеър, над 100 различни персонажа, и 14 нива - страхотен екшън от начало до край.

ВСИЧКИ ПОСОЧЕНИ ЦЕНИ СА С ВКЛУЧЕН ДДС.

WWW.PULSAR.BG

ПУЛСАР

МАГАЗИНИ В СОФИЯ
БУЛ. ЦАР БОРИС III 21
УЛ. ЕКЗАРХ ЙОСИФ 51
МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК)



EARTH 2160

Автор: Irenicus

добият компютър решава да избие оцелялите хора и да завладее Слънчевата система със своя собствена механична армия. **ALIENS** – избъзнемните ренегати са били затворени преди много години, неизвестно в кой период от историята на Марс. През 2160 година при приземяването си корабът на **UCS** ги пробужда и освобождава. Сега те се опитват да избягат от планетата станала техен затвор и да установят своя база в Слънчевата система.

Най-голямата новост в играта ще са виртуалните агенти. Те представляват наемници, които играчът може да наеме за да му помагат по време на играта. Всеки агент има различни умения, някои ще ви помагат в разузнаването на новите технологии, управлението на единиците, увеличават добива ви на ресурси, шпионират противника или направят крадат неговите технологии. Агенти ще могат да бъдат наемани и убоянявани по време на играта, като при наемането играчите ще могат да награждат за даден агент, като по този начин се създава възможност да се наддвее икономически над противника, като просто увеличаваш цената на агента от който тоя има нужда. Всеки наемник ще помни предишните си договори с даден играч и тази история на взаимоотношенията им, ще влияе на цената. От друга страна ще трябва да показате достатъчно грижи за агенти, си иначе те може да не искат да работят за вас за бъдеще. От друга страна те ще имат и взаимоотношения по между си (ще се харесват, мразят или обичат), като тези им взаимоотношения ще влияят реално на играта, тъй като някои може да се присъединят към вас за нищожна сума просто защото някои, които мразят работи за вашия опонент. Не всички обаче агенти ще са на разположение през цялото време и когато някои има контракт със играч, тоя няма да бъде видим за останалите.

Естествено в **Earth 2160** отново ще можете да бъдете дизайнер на собствената си армия. Всяка единица може да бъде селобена от шаси, бустер, броня, двигател, щит, оръдие, като по този начин се получава неизброим брой различни машини които можете да съ-

освен стандартните елементи на реално времеви стратегии: придобиване на ресурси, строене на сгради и унищожаването на противничкови бази в играта ще има и някои мисии вдъхновени от приключенските игри.

Основните конфронтации се отнасят ще бъдат четири: **ED** (Евразийската Династия) – чийто лидери след унищожението на земята решават да избягат на борда на евакуационен кораб и сега в борбата за оцеляването на човешкия вид. Техната основна база ще представлява огромна база състояща се от по-малки разнообразни части. **LC** (Лунната Корпорация) – Мировлюбивото матриархално общество трябва да се бори за да намери нова база и дом след унищожението на родната планета. Зерадите на корпорацията се строят една върху друга, подобно

на небостъргач, но с една огромна разлика, те имат способността да преодоляват закона за гравитацията и да се местят бързо на нова локация. **UCS** (Обединени Цивилизовани Щати вече са в ръцете на еволюиралите машини. По време на дългото пътуване към Марс бор-



Някои игри просто не успяват да пробият и въпреки, че им липсват така желаното от всеки производител „top selling“, по-голямата част от геймърите, особено в страна като нашата (да се чууд човек какво ни е наистина) изобщо не чуват за тях. Такъв е случаят и със спечелената множество награди и станала доста популярна на запад макар и за кратко **Earth 2140**, както и последвалата я **Earth 2150**.

В третата част на играта **Earth 2160** (кой каза, че традициите не били това, което били?), само няколко хиляди души са успели да избягат от Земята преди потопаното ѝ унищожение през **2150**, и прекарват следващите няколко години в тераформиране на червената планета, развивайки нови технологии и изграждайки нови цивилизации. По неясен начин всяка от трите фракции от първите части: *Евразийската Династия*, *Обединените Цивилизовани Щати* и *Лунната Корпорация* са направили това независимо едно от друга, но дали това ще остане така или те ще се обединят ще зависи изцяло от играча. Към обикновените планети и луни от слънчевата система ще има и странно изглеждащи локации: планети с повърхни и рефлектиращи течни повърхности, а



згадете по свой вкус. Различните технологии ще се изучават в технологични центрове на повърхността на планетите, като ще може да изучавате толкова технология едновременно, колкото центрове имате. Технологичното съоръжение ще е направено удобно, за да може да сте наясно в кой момент какво изучавате. Икономиката в играта ще се базира на 3 основни материала, които ще добивате: вода, метал и силикон (зали ще можем да си наемаме агент на име

Памела?). Всеки материал се дели на няколко типа, като за водата и силикона ще са по 3, а металите ще са цели 12, като от това кой тип използвате ще зависят, скоростта, бронята и жизнените точки на единиците ви, което увеличава разнообразието на единиците.

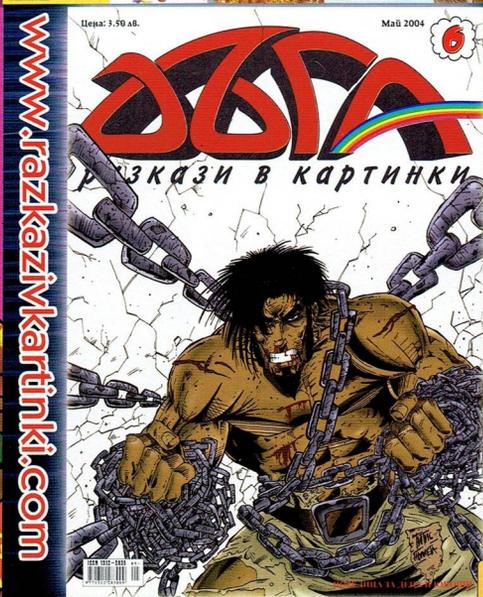
В играта ще има 4 мода за мултиплейър, като ще има възможност да се включвате по време на вече течаща игра, като не е много ясно как ще успеете да оцелеете. По картите ще има и неутрални хангари в които да скривате едиги-

ниците си и да изненадвате противника.

Самият терен ще има няколко слоя текстури, което ще му позволява да се изменя в зависимост от действията ви, когато стреляте по противников танк например и не уцелите на мястото на което пада ракетата ще се появява малък кратер. Тъй като създавателите на играта я разработват от близо две години, към старият енджин Earth III са добавени прека-

лено много неща и поради тази причина са решили да създадат изцяло нов енджин, наречен **Earth IV**. Това което ни остава да се надяваме, е че тази шаялостна промяна на енджина няма да забави играта прекалено много и че от Reality Rump ще си одържат на обещанията.

А ти готов ли си за новия брой на ДЪТА?



MANHUNT

Автор: Duffer

Како в удоволствието да убиеш човек? Къде е тръпката? Дали ако забиеш парче стъкло в сърцето на съвършено непознат ще изпиташ удоволствие близко до екстаза? Орагазм може би? Би ли ти харесало да успеши по ръцете си ласкавата топлина на кръвта? Кисела мизризма на пот и желязо, която да те удари в ноздрите? Би ли ти харесало това?

На мен не. Всъщност подробни мисли ме отбращават. Както и всеки нормален човек между впрочем. Тъкмо се отнася до изпаданите с кръв ръце, доколкото си спомням не са се отразили особено благотворно на лейди Макбет.

Някога ми се наложи да заколя яре. Това е малка коза. И знаех ли - животинката започна да крещи. Капто малко дете. Прерязах ѝ сърцето. И пискъка се удави в кръв, втечни се - преля в глухо бубукане, а изпаданата със съскане въздух от дробобелите на животното обписа лицето ми със ситни капчици. Сънувах кошмари със седмици. Не желяз да си спомням за това. Още по-малко искам да си помисля какво би останало от мен ако ми се наложи да повторя същото с човешко същество. Вероятно бих предпочел да убия себе си... Е, ако и ти си си задавал подобни въпроси - тази игра е отговора ти.

Manhunt е произведен на бивше-то студио DMA - настоящем пог

шанката на Rockstar (а.к.а. Rockstar North). И гомало пичовеме от Rockstar се попят наг поредната серия на Grand Theft Auto. Северното студио изцяло се е съсредоточило върху един проект, който лично мен ме остава с доста смесени чувства.

Да започна оттам, че тази игра беше едно от най-кървавите, брутални, нечовешки и натуралистични гейм-изживявания, които съм имал през сравнително дългата си игрална кариера. По-жестоката от Postal, по-бруталната от Soldier of Fortune, по-кървавата от всички правилино и фърст-пърсънско, което е излизало за последното десетилетие - в това число и Blood II. Играта е с „M“ рейтинг. Играта е ужасяваща в някои отношения. Единственото с което мога да сравня емоциите, които предизвика у мен Manhunt е първото гледане на Hannibal.

Историята на играта не е нищо особено. Поемаш ролята на Джеймс Ърл Кеш - престъпник, осъден за един господ знае какви безумни дела, на смърт. Но вместо топла и ласкава среща с електрическият стол, го очаква спринцовка с кетаминово бие и събуждане в неизвестност. Празна стая в неотбелязания на никоя карта Sarge City (подходящо а?) и само един глас който шепти в ухото му в този безименен, мрачен град извратен психопат, известен в



самото начало единствено като „Режисьора“ (а.к.а. Старкведър) дирижира своя малък, мръсен спектакъл - една драма на насилие и жестокост, на смърт, кръв и черва.

По улиците на Sarge City броят тълпи от долни, гадни и жадни за кръв гангстерски банди. „Те са болкучи - като теб“ - казва в самия увод, мрачния Бог-Диривент на този напоятник от ужас и мрак и това е единственото обяснение което ще получиш на въпроса защо всички те се опитват да ти светят маслото по особено жесток начин.

Градът е разделен на зони - всяка под контрола на различна банда. И всички те имат една цел - твоята смърт. Ти си дивеча в една игра на котка и мишка, която не разбираш. Правилата са прости - „Режисьора“ нарежда - ти изпълняваш. Подчинението се „награждава“ с ново, още по-трудно и извратено престъпление. Е, поне остава жив. И койка това е единствената ти истински стимул да продължаваш напред. Освен ако не брочи коментарите на „Режисьора“ - вариращите от жълчен критичесъм до ехидно - отблъскващи за-

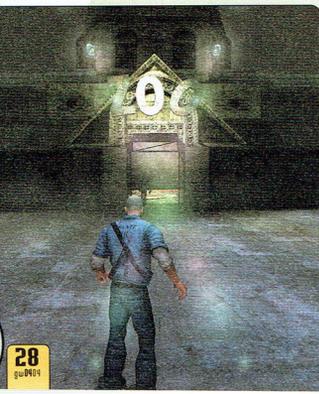
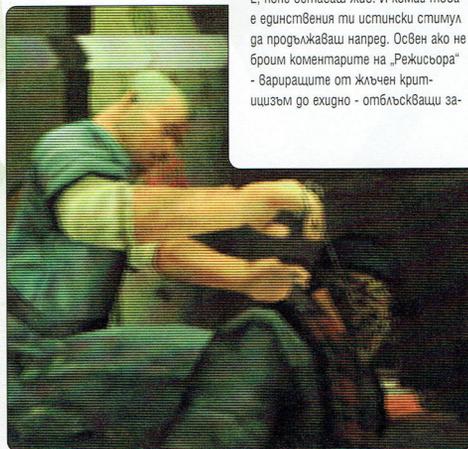
бележки и извратен черен хумор - Аз лично не ги намирам за стимулируещи обаче - при все, че актьорът дал гласа си на „Режисьора“ (небезизвестният Брайън Кокс - Уилям Страйкър от X2 и Аземинтон от Троя) определено се справя генианно с репликите.

В същността си - като оставим настрана външната обвивка от насилие и кървави екзекуции - Manhunt е ни повече ни по малко стандартна stealth-action игра - за съжаление доста далеч от главозамаяващата къса на Splinter Cell.

При все това, водещият „актьор“ в този спектакъл на смъртта - Кеш - е доста добре развличен. Той може да пролазва, долен, зърбом кем стенице (както Solid Snake от Metal Gear Solid), да нагнча иззад ъгълите, да бяга и да се промъква безшушно. Бойната система в играта е интересна - макар да позволява one-on-one мелета, Кеш почти никога няма шанс в случай, че гаднярите са двамата или повече.

Общата бройка на нивата е 24 - 20 основни и 4 бонус нива. Любопитно е, решението на Rockstar North за степените на трудност - те са само две - Fetish (Normal) и Hardcore (Hard), без традиционното Easy. Това е още едно смело решение от страна на авторите, защото бързат да кажа - играта е трудна. Дяволски трудна. Ако си падаш по предизвикателните загадки - това може и да те очарова. Всъщност разликата между normal и hard е само, че при Hardcore лисва радара, който ти показва колко са намиращите се наблизо говорещи и как са ориентирани по посока на персонажа ти.

Основенят акцент в играта е положен върху промъкването и убиването в зръб. Погва тактика основава



hitman. contracts. snake.

Човешкият живот...

Проблясък в дулото на пистолет. Самотен слънчев лъч, пъзъл се по стоманено острие. Тихият и целеустремен звън на опънатата гарта. Едно телефонно обаждане. Една снимка. Един чек.

Един спомен.

Аз убивах, за да живея. Или може би живеях, за да убивам. Вече не знам. Пък и няма значение. Защото сега кръвта по ръцете ми е моя. Легеният огън пълзи из моята плът. Остриите кесове от разбитите огледала на стопици животи се забиват в очите ми.

Аз съм вестителят. Дясната ръка на Смъртта. Убиецът. Четиридесет и седмият поред.

Аз съм на няколко сърдечни удара, на няколко капки кръв разстояние от тях.

И това е моята история.



Така започва **Hitman: Contracts**. Любимият ни пелешив и стиплен като самия дявол наеман убиец се завръща в третата поредна игра от емблематичната престъпна серия на *Io Interactive* ранен и умиращ. В определено най-стилното си откъм сюжетно структуриране приключение до момента. Цялото действие е представено в серия от ретроспективни мисии, за които злостно простреляният в стомаха 47 си спомня, докато филмовата лента на един пропит с убийствен хлад живот се извива пред угасващия му поглед. Реално погледнато, това е прикълъ от най-качествения модерен тип, изтъкан от събития, преобладаващи тези от **Silent Assassin**. Пъзел от хаотично разпръснати из замесения мозък на наемния убиец спомени за локации и мисии, някои от които вече са ти познати. Съвързани със серия от не особено съвършени в технологично отношение, но почти перфектни като режисура и визуален кълт сцени. Без да е нещо особено невиджано, фрагментарната история успява да създаде наистина невероятна атмосфера, съчетавайки в едно перверзното удоволствие да надзърташ през ключалката на нечие съзнание с болезненото усещане, че това съзнание всъщност е твое, защото ти наистина си бил там и си правил това. Поклон пред *Io Interactive* за което.

Това е мястото, на което бих искал да споделя с клавиатурата си прогарящото пръстието ми откриване, че това е най-добрата хит-

манска игра до момента, но ясно съзнавам, че не мога да го направя. При все щелия си куунес, който на моментни избувва извън скалата на очакванията ти и те удря дружески в центъра на удоволствието, по начин, който те кара да се разтечеш от кеф пред монитора, **Hitman: Contracts** не е очакваният шедевър. Той е просто леко подобрена версия на „още от същото“. *Поредната Hitman* игра, чест прави на *Io Interactive*, че отново (по начина, по който го направиха и след оригиналния **Hitman: Codename 47**) са се вслушали в критиките на фенове и журналисти и са оправили повечето недомислици, погрешки на **Silent Assassin** да получи върхови оценки. Проблемът е, че не са направили почти нищо ново, което да донесе върхови оценки на **Contracts**. Така **Contracts** оправя големите гафове от предишните игри (за които са получавани масови оплаквания), запазва основната част от леките несвършенства на поредицата (за които никой не е мрънкал чак толкова активно, при положение, че имаше много по-сериозни неща, за които да се мрънка) и не внася никакви реални проващи (което май е идеята на новите игри, поне както аз го разбирам).

Hitman 3 е слабост в графично отношение. С други думи, почти не е мръднал от първата серия насам. Моушът кепчърингът е добър единствено при бавните, отмерени движения на 47, но когато темпото се повиши в името на някой от новопоставените екшън акценти неща-



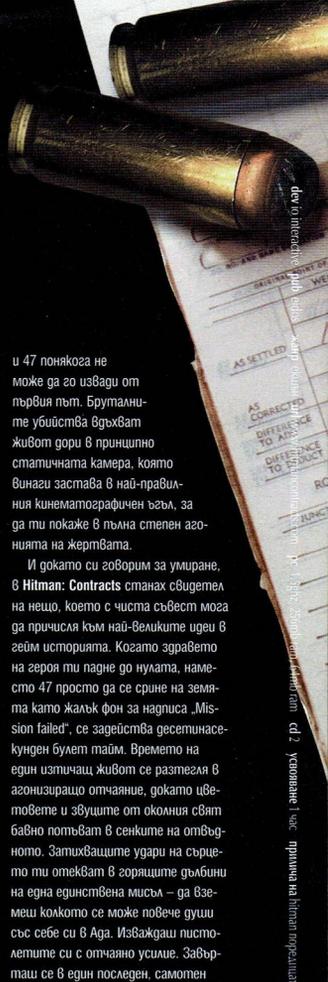
та започват да изглеждат направо плачевно, дори и да не сядаме да правим сравнения с разни сплитърсерво-люе шпioni. На всичкото отгоре героят ти е досадно тромав на моменти, а вече емблематичната алпа на опаша за скок започна сериозно да ми бърка в зрабето. Играта е задълбочила хаотичността си усещане в стил, ми сега какво точно се очаква от мен да правя?, подчертано от голямата, но все пак ограничена свобода на действие, която не води до отговор в стил „каквото си искам“, а по-скоро до „очевидно пак трябва да налучкам какъв точно пъзел са ми конструирали с тези примиващи увидимите му картата“. Брифингите са станали още по-молгливи и се оказва, че е много по-лесно да извършиш убийство и да избягнеш всичко живо в радиус, наместо с метода на пробите и зрешките (разбирай чрез достатъчно себв и логу) да си вземеш, че – примерно – за да се добереш тихоко до жертвата си, трябва да минеш през една баня, в която обаче се къпе някаква мома и естественият начин да я изкараш от там е да дръгнеш шалтера на домия етаж, за да спреш системите за поглеме на вода. Може и да е реалистично истинският наем убиец да влиза в имението и да различа на способностите си за импровизация, но в крайна сметка истинският наем убиец има поне стотинка начина да изкариш баната мома от шибаната баня, наи така. А това все пак е игра и липсата на адекватни хитове утежнява и съкращава (защото бързото и гневно трепане не отнема бос знае колко време, за разлика от треплеливо промъкване) геймплея. Премахването на финансовия модел на оценка след мисия и възможността за избор на арсенал окончателно накланя безните в полза на масовите убийства за сметка на професионализма и единственото перо в защита на silent assassin подхода остава голямо морално удовлетворение и – на места – значително по-

ефектните смъртни анимации на жертвите, ако си очистиш по някой от предвидените от сценария начини. Винаги съм смятал, че е добре да мотивираш качествено геймплея да играят по правилата. В края на краищата ако искам да вляза в някоя стая и да разстрелям всичко живо с двете си устна, ще си пусна **Max Payne**, багаи...

Казвам ти всичките тези неща тук и сега, защото съвсем скоро ще те зашлея с разкритието, че аз безкрайно много харесах Contracts и искам да прекам ясната граница между субективната си фещишна и обективната критика. Защото каквито и луфтове да срещаш из замисля и реализацията на новия Hitman, категорично мога да заявя, че в това загавие има няколко невъзможно добри попадения.

Камо за начало играта е директна и брутална по начин, който може да ти отвлочи главата от недоумение в чий болен мозък са се родили подобни идеи. Още във втората си мисия ще станеш свидетел на саргомазо ория в кланица, където обленеи в кожа изверзи се чукаят сред разпилените вътрешности на провесени от куки на тавана животни. А сладката тишеидържка, която всъщност трябва да спаси, се оказва ритуално разфасована, и те гледа обикнително заради фаталното заключение с празните си и кървави оч-

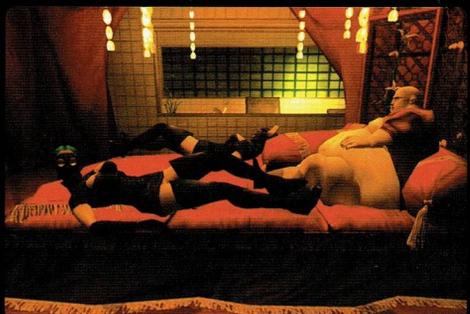
ни ябълки. Саргомазо ория в кланица, колае. Още в следващата мисия пък трябва да отровиш безжалостно десетина очарователни кончета, чието злоство ивилене би ти попречило да се промъкнеш незабелязано през конюшнята им. Ето за такива неща си говорим. Contracts разкъсва без свян пластове на невинността ти, отбегайки те крачка напред в леденото осъзнаване на факта, че разликата между живия и мъртвия човек са просто няколко хиляди долара в брой. Камо бонус ива и фактът, че това всъщност е първата игра от поредицата, в която убиването е наистина самоцелно по очарователно безсърден начин. 47 тук и сега не е зелот по пътя на себеопознаването (както в Code of Honor) или пък по този на опрощаващо оплъщане/спасяване на отбелязани духовни отци (както в Silent Assassin). Contracts си е точно това, което ти казва загавието – не свързани с нищо пламени убийства. Може от една блестяща кариера. Дазовори за смърт. Това, че жертвите обикновено са първерзни изроди от класа, които определено си заслужават анхилиацията, по никакъв начин не променя факта, че покрай тях умират твърде много невинни. **Silent Assassin**, другият път. За каквито и миролюбиво-стемнови подходи да си говорим, акцентът в играта категорично е поставен върху удоволствието от убиването. Камо някои от начините да очистиш дигиталния нещастник със сатър или месарска кука могат категорично да бъдат охарактеризирани като произведение на изкуството. Екзекуцията е бавна, зловеста, първерзна. Краката на умрялата дълго, твърде дълго, притриват опчаяно, докато притискаш възглавница към лицето му. Ножът потъва рязко в тялото, героят ти го нахиска гофрай, дръжи го в пищавата паял, оприето засяда нейде из космите



и 47 понякога не може да го извърш от порвия път. Брутвните убийства връхвят живот дори в принципно стипичната камера, която винаги застава в най-правилния кинематографичен ъгъл, за да ти покаже в пълна степен агонията на жертвата.

И докато си говорим за умиране, в **Hitman: Contracts** станал свидетел на нещо, което с чиста съвест мога да причисля към най-великите идеи в гейм историята. Когато зрабето на героя ти нагне до нулата, наместо 47 процент да се срине на земята като жалък фон за надпис „Mission failed“, се задейства десетинасекунден бует тайм. Времето на един изплащав живот се разтегля в агонизиращо отчаяние, докато цветовете и звучието от околната свят бавно потъват в сенките на отбърването. Запихващите удари на сърцето ти отекват в горящите дълбини на една единствена мисъл – да вземеш колкото се може повече души със себе си в Ага. Изваждаш пистолетите си с отчаяно усмиле. Забърташ се в един последен, самотен танц. Секундите се пребриват в часове, всеки изстрел среща път, изаисте застигват напред поета си с безумствен бясък, кървавите потоци рисуват страни, сюрреалистични картини във въздуха, дрезавият смях дращи разкъсват ти дробове. В един последен, безкраен миг ти си умирацията бос на смъртта, пречистен и освободен. Престанал да бъде нечия марионетка, нечий оръжие. За първи и последен път забъртиш меча на събоата със собствената си десница.

Безумно е. Усещането смазва сътивата ти със същепане от мочи и бречености. Реално погледнато си говорим за нещо, което няма никакво отношение към геймплея. Но то носи със себе си възвръщане в виртуален катарзис без аналог. Носи такава невероятно чувствено на шипино съпреживяване с героя, че преги да се



8.5

- 7 
- 8 
- 8 
- 8 
- x 

усетя двамата с 47 бахле свързани в неразривно цяло. Това е и една от причините да губя журналистическата си обективност, когато говоря за **Contracts**. В тази игра наистина живях, убивах и умирах, дявол да го вземе. Тя освободи сенките от мрак, злоба и обреченост, ползаящи в дълбините на съзнанието ми. Отвърд всички невомислими тя е отблъск от един не чак толкова далечен алтернативен живот.

Обратно към безчувствения геймлеен анализ. Hitman: Contracts се състои от дванадесет мисии. В зависимост от начина ти на игра ти може да ти се стори безумно кратка и очарователно дълга. Фактът, че този път наистина имаш реалната възможност да се отпаднеш на разказана онезастреана агресия, ти дава шанс да прегазис всичките нива за шест-седем часа, но мога да ти гарантирам, че гложещото усещане, че пропусках нещо съществено, ще те принуди да пробваш отново някой от тях. Както вече казах, свободата на действие е ограничена, но надвишаваша с пъти тази от повечето игри на пазара в момента и желанието да опиташ отново, по различен начин, връща на **Contracts** позабравеното в последните години на праволинейно-сложните игри, желание за преиздаване. Перверзното въображение, вложено в почти всеки геймлеен аспект, наистина пора-



жда желанието да видиш всичко, което **Hitman 3** има да ти предложи. Самите нива са прелестни като реализация. Разчупени, реалистични, освободени от усещането за ясно зададен маршрут. При все поостарялата графика, усетът към детайла е достъпан на невероятни висоти. Всяко ниво, всяка стая, носи своя индивидуалност, своя атмосфера. Константно е само мрачното чувство на обреченост, подчертано от някои от най-добрите буеносни меторооложични ефекти, които съм виждал в игра. Изкуственият интелект е достъпан, забележителни за поредицата висоти. Реакцията на NPC-тата при появата ти зависел от госта повече неща и е значително по-трудно предвидима, но и положителна, като се замислиш. Озвучаването е почти перфектно и при все поبتарямостта на някои реплики не мога да не отбелятам старанието на **Io Interactive** да придадат интернационален езиков абтентизъм на заглавието си. В крайна сметка не са много изрите, в които да ти зорят на румъски, нали? Музиката отново е дело на емблематичния Джейсън Киг, който приобри толкова голяма популярност с работата си по игрите на ИО, че сега името му те очаква изписано с големи букви точно след логата на разпространителя и производителя. Мо-

мъкът определено има талант и при все че ми липсват мощните класически оркестрации и отличите хорове от предишните му работи не мога да отпрека, че саундтракът се вписва перфектно в атмосферата на играта. Музиката е тиха и мрачна, скорреалистично съчетание от звуци. Плъзгаш се по ръба на възприятията прилив и отлив от електронни байтове без ясна мелодия, подчертаваш, ненапръчиш.

Също като самата игра, проникваш на моменти отвъд пластове на съзнанието. Потъмнел къс ове от един пропалн живот. **Hitman: Contracts** не е перфектното заглавие, което ни се искаше да бъде. Но е невероятно изживяване по един неочаквано житейски начин.

тичаш. Не откриват огън, дори и в момента, когато графата на погоренето им достъпан червената зона, ако не са се приближили достатъчно близо до теб и наистина не са убедени, че си погъмлна и въоръжена заг. Въпреки това не се отпусай прекалено, защото прнкайки щастливо привличаш госта внимание към себе си и волното препуска не из определени локации в определена маскировка може да ти донесе пробаеми.

Противно на геймлеената логика от поробни заглавия, стражите и NPC-тата не следват задължително един и същи маршрут, за да можеш да синхронизираш знаменерите си действия с тях и да ги хванеш по бели гаш. Гадобете дори не се привдъжат винаги с едно и също темпо. Реализъм, както за го правих.

Еквивалента на хлорформа от предишната игра са едни миролюбиви инжекци, незаменими помощници по пътя към SA реитенца (получаваш по една такава в началото на всяка мисия, понеже този път не ти се дава шансот да си побориш личен арсенал). Ефектът от това инжектиране трае между пет и седем минути, след което жертвата се събужда развено и автоматично разконспирира деизировката ти пред стражите, дори и да няма реален досег с никой от тях. Така че ако

Из наръчника на наемника убиец

Промъкването тук върши значително по-добра работа, отколкото в предишните две игри. NPC-тата като цяло не са чак толкова напрегнати, а и самият 47 се синдъва забележително по-бързо от преди.

Враговете в тази игра – слава Богу – вече не откриват автоматично огън по теб, ако те видят да

си инжектирал някоя заг, си имай едно на ум да се преоблечеш отново преди тя да се надигне гола и възмутена и да преаде театрално на останалите NPC-та от нивото как си обленен.

Стационарните пазачи ще се обърнат, за да те проследат с поглед. Ако след това се прикриеш и



снийкнеш достатъчно добре, те ще останат да гледат в посоката, където са те видели за последно и е твърде вероятно да останат с гръб към потенциалните злобедности, които смятат да натворих за тях.

Обърни внимание кои стражи с какви оръжия се разхождат и изплай дегазирката си го край. За разлика от предишния Hitman, тук униформата не ти дава автоматичната възможност да помъкнеш каквото оръжие си искаш. Трябва да признаеш, че на фона на цяла армия руснаци с ушанки и калашници, твоята ушанка не е необходимо и достатъчно условие, за да размахваш щастливо двата си колта. Ако си с ръце в ржобовете и си единственият страж, който не носи калашник, също ще изглеждаш леко съмнително.

Както и в предишната част, от степенята на трюуност зависи различният брой сейдове, които ще имаш за всяка мисия. Най-високата им възможна бройка е седем, на Normal. Освен това на Professional трюуност от особено уобната ти карта ще изчезнат всички означения, различни от маркерите на жертвите ти.

Постигане на Silent Assassin рейтинг и произтичащите от това облаги

Както и в предишната част, след всяка мисия ще те очаква статистика на хитманските ти постижения. Имаш си две основни графи – синя и червена, озаглавени Stealth и Aggression. Двете се попълват независимо една от друга, като оценката ти за агресия се влияе от пролявите ти на насилие, насочени към който и да е индивид, различен от набелязаните ти жертви. Стелтата се генерира на база на задействани-



те аларми и разпознаванията под маскировката ти. Постигането на Silent Assassin рейтинг ти носи някакво гезарско ново оръжие и изсиква определено количество стелат (но не забържително 100%, играта е изненадващо толерантна към алармени гафове; но пък ако някой открие огън по теб можеш да забравши за SA-то) и нулево ниво на агресията. Количеството употребени сейдове не влияе по никакъв начин на рейтинга. Слегва списък на блазиците, които ще получиш при перфектно преминаване на съответната мисия.

Казвам ти всичките тези неща тук и сега, защото съвсем скоро ще те зашлевя с разкритието, че аз безкрайно много харесам Contracts и искам да прекарам ясната граница между субективната си френция и обективната критика.

Или

Каквито и луфтове да срещнах из замисъла и реализацията на новия Hitman, категорично мога да заявя, че в това заглавие има няколко невъзможно добри попадения.

Още бър в втората си мисия ще станеш свидетел на саго-мазо оргия в кланица, където облечени в кожа изверги се чукат сред

разпилените вътрешности на провесени от куки на тавайна животни. А сладката ритуално разфасована, и те гледа обвинително празди фаталното закъснение с връстниците си и кървави очни ябълки. Саго-мазо оргия в кланица, копейе.

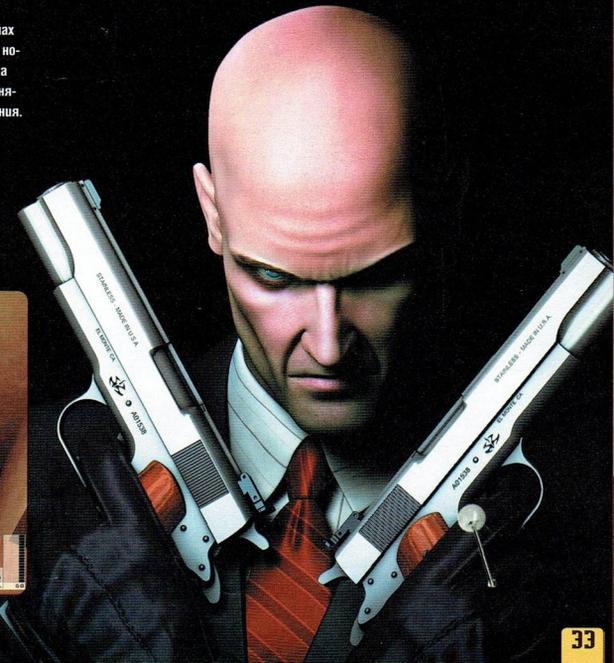
това всъщност е първата игра от поредицата. В първо убиването е наистина самоцело по очарователно безсърречен начин

Краката на умирация дълго, твърде дълго, придирват отчаяно, докато притискаш възглавница към лицето му. Ножът потъва рязко в тялото, героят ти го натиска докрай, дръжки го в пищящата плът, острието засада неиде из костите и 47 понякога не може да го извади от първия път.



Секундите се превръщат в часове, всеки изстрел среща плът, глизите застихват напред полета си с безчувствен блясък, кървавите потоци рисуват страни, сюрреалистични картини бър въздуха, дрезавият смях граци разкъсаните ти дробове.

край.



I OF THE DRAGON

Автор: Irenicus

Може да си ти?
Защо трябва да е друга?Самоубиец-алкохолик
към поредната бутлика водка

The I of the Dragon може да е Играта. Тя носи в себе си онзи специфичен магнетизъм, присъщ на старите заглавия, с които те улавя в прегръдката си и не те пуска до самия край. Край, в който със съжаление констатираш, че си можел да получиш и повече.

И докато стоиш загледал в бабно изнизяващите се финални наглиси, гложден от чувството за някаква неосъзната празнина и непълна удовлетвореност, търсещата ти отговори мисъл сама се плъзва към вечната дилема за странната и противоречива човешка същност.

За творческото начало у хомосапенса, за таланта му да измисля неща с огромнен потенциал. Както и за способността му после с лека ръка да ги прахосва.

Не, чакай, чакай малко, чуи ме... играта си заслужава. Просто... Ех, как да го кажа... А бе все едно някой да ти даде цял океан, а ти да се задоволиш само с плащикане в плитчините.

Добре, добре, спирам с алабалистиката. Ще ти разкажа началото на приказка, която – ако решиш – сам ще довършиш някой ден...

Когато хората дошли преди векове, Нимен била сурова и негостоприемна земя. Векове отнело на човешките да я облагородят. Накрая създали могъщо царство, в което господствали спокойствието, мира и благоденствието.



„Скорбар, Господарят на Мрака, ще унищожи създането от хората“ – вешаело обаче древно пророчество. – „Единствено дракон може да го спре“.

Така и станало.

И когато Злото се надигнало, хората вперили изпънени с надежда погледи към пропукващата се черупка на последното драконово яйце, което магьосниците успели да съхранят...

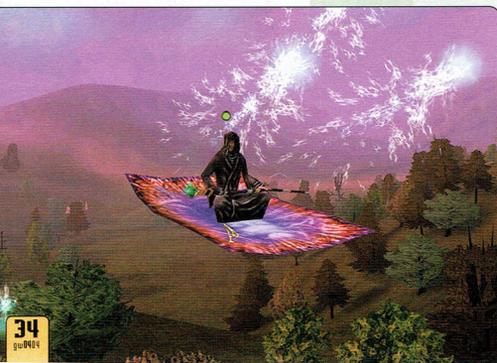
Помня как преди години ми попадна едно книжце, към което в началото подходах малко скептично. Ня-

колко страници по-късно се оказах толкова погълнат от извирания между прилежно наредените една до друга букви фентъзи свят, че не се откъснах от четенето – нито когато влакът спира, нито докато крачеш към спирката на автобуса, нито докато последният ме отнасяше към дома, кандикайки ме в препълнения си търбух, притиснат между някаква възпълничка, ухаеща на топъл хляб и кюфлична лека и още няколко безлични фигури, нито когато се прибрах, изсуших машинално обувките си и се тръгнах по корем на канаето. Докато не я дочетох. Драконът и Джоржит си остава едно от най-чаровните леки фентъзи четива, които с удоволствие си припомням. Разказва се за един млад и голем, но беден академичен титл, чиято душа се пренася в друго измерение, за да попадне в тялото на дракон. Тогава именно за пръв път се замислих, какъв кеф е да си дракон...

Да бъде такъв възможност ми предостави **The I of the Dragon**. В първия момент се почувствах почти щастлив. После поизрах. Поизрах още. И още. Накрая останах разочарован. Не заради друзо, а защото играта е ни раф, ни шуца. Нито е търпър пърсын екшън, изстрелващ те във висините на еуфоричното опьянение, заради феноменалната тръпка да стиснеш в ръцете си исполинската мощ на летящия звяр. Нито

Баром Магьосник

Драконът Магьосник като че ли е най-трусен за игра. Разполага с твърде малко живот. Колкото и точки да отпелеш на „Speed“ и Вълпек магьата „Cure“, която възстановява изцяло здравето, често ще ти се случва да гушкаш теменижките. Основната атака на Баром е „Ice breath“ (леден дъх), който освен че вкарва шета, и вледенява за определен период врага. Като се има предвид обаче, че въпреки това на показателите „fire power“ и „fire capacity“ (колко дълго може да „духа“ на противниците, преди да се наложи презареждане на гъха) струват по цели 4 точки, основното оръжие, на което разчита са магьосните ледени магии. Закупуването на магия при него струва само 13 точки, „mana inflow-a“ - само 2, така че с всяко ниво той става все по-моцнен маг. Остава по някой и друзо почка дори за Скорост (2 т.) и Живот (3 т.). За разлика от Ают, които постоянно се вре в мелето, Баром е по магическите атаки от разстояние. Допиташ над противниците на възможно най-голяма височина и натискайки F-ове (слововете с магьосите са заченени за клавишите F1-F12) за засилваш с магии, после бягаш. След това пак и пак... докато не останеш кривар противник. Като цяло Баром разполага с много по-разнообразни атаки и прийоми за ликвидирание на враговете и играта с него е по-интересна от тази с Ают.





е сериозно разработено ролево заглавие – с богата история, сложна и увлекателна система за трюпане на опит, събиране на артефакти и богат избор от умения и магии. Вместо това имаме хибрид, който в някакъв случай не е лош, хич даже, но вместо да се възползва от цялото предостъпно му от двата жанра богатство от възможности, за да се превърне в една *наистина* феноменална игра, той просто е комерсиален, окъпан, изчистен и стерилизиран мелез, който много да ти хареса, но няма начин да те накара да се влюбих в него.

Начало

Първото, което ти се предоставя възможност да направих в играта, е да си избереш в кое от трите създавания – дракон *Боец*, дракон *Магия* или дракон *Некромансър* – да се превъплътиш (за повече подробности погледни колонките отстраня).

След като преминеш въвеждащото ниво, в което усвоиш основните бойни и летателни умения, си готов да се впуснеш и в сериозната част – мисиите.

Квестове

Абе мисли си е по-точно, ако трябва да съм дребнав. Това, което обичайно разбираме под „квест“, тук го няма. За разлика от традиционните ролеви заглавия, където наред с движещите сценария задължителни квестове има много други – странични – чиято изпълнение води до сдобиване с определени екстри, на създателите на TIOFD въображението е стигнало колкото да роги само задължителната част. При това, независимо как са формулирани задачите, в крайна сметка всичко се свежда до избиване на разни стрелящи по тебе твари. Опит да се поразчупят малко нещата е добавянето на мисии, в които играеш не с дра-

кона, а с хора. Примерно с индианец пешак и с 2-3 друи персонажи, яздещи някакви животни. За съжаление тези мисии са по-скоро досадни, предвид огромните, гъсто населени със стрелящи те изадия карти и – най-вече! – безумното управление, за което ще стане дума по-късно, и което прави минаването им същинско ходене по мъките.

Светът е разделен на 12 обширни местности. Във всяка една от тях те чакаат леговищата, в които се люлюят чудовищата на лощия Скорбар. В общи линии задачата най-често се свежда го това да застроиш град и да съумееш да го развиеш и опазиш, докато успееш да изпълиш основния куест, който – както казахме вече – няма особено значение какво *точно* гласи. Да бе, град казах. В тази игра се строят и градове.

Лесно става, отиваш до обозначеното на картата магическо място, кликаш бутон *build* и това е – за няколко секунди изниква град. Кое е хубаво наистина, но от друга страна сякаш отприщва войнстватащата копичност на всяка зла гадина в околността ти, водени от постмодернистичните си виждания в областта на архитектурата, изчадията се втурват да сцурмуват градоустройствените ти въззлеги по възможно най-радикален начин – опитвайки се да съборят мола на усиления труд, който си вложил в енократното клякане върху го-реупомената бутон *build*.

Всичко град разполага с някаква собствена защита – стени, мажъосници, покатерени върху летящи климчета, стрелкови кули. В началото обаче те почти липсват и спрявяно с масовата миграция от изроди какви-речи забави от теб. Налага се да отблъскваш противника, докато мажъосниците ти успеят да съберат от бононто поле достатъчно „души“, с помощта на чиято енергия въперядват града. Когато това стане и защитата поукрепне, ве-



че можеш да минеш в настъпление и методично изтребление. Тук отпаярям една скобка, за да поясня, че на карти, в които не е предвидено да строиш градове, леговищата на злото, след като бъдат разрушени, се възстановяват с времето и отново започват да бъдат гадинки. Такива карти могат да са безкраен източник на експирънс, стига да имаш търпението да зашкислиш. Иначе, ако имаш град, мажъосниците ти имат ерижата да изкачнат някакви заклинания, които пречат на възстановяването на люлюлите. Говорейки за картите трябва да отбележа, че те предоставяват открити пространства с разнообразен терен, който понякога би можеш да използваш в своя полза по време на бой.

Но да се върнем на града, който току-що си построил и който бръзго атакува на прилив и отлив. Регио е да се отбележи липсата на изкуствен интелект у гадините, но това едва ли е нещо ново, то и в Diablo-тата такаъв няма, което не прави играта лоша, поради огромното разнообразие от градове и множеството различни видове атаки, с които разполагат. Само дещо тук не е точно така. Почти всички противници стрелят по въздух, но видовете атака се броят на прости и общо взето са безлязачи с алпсата на оригиналност. Някои от тях въ забавят, друи въ подпават и т.н. В крайна сметка нещата опират го това те да те стрелят, ти да изстреляш и толкоз. Независимо дали из замериш с магии или им духаш, така да – изпелелаяш зи с фъха си, колослана разлика няма и след няколко часа игра почти няма да се замисляш каква точно атака и тактика да възприемеш, ами просто шкисли едно и също, като основната тръпка е качването на нива, което ти дава достъп до нови умения, респективно – магии.

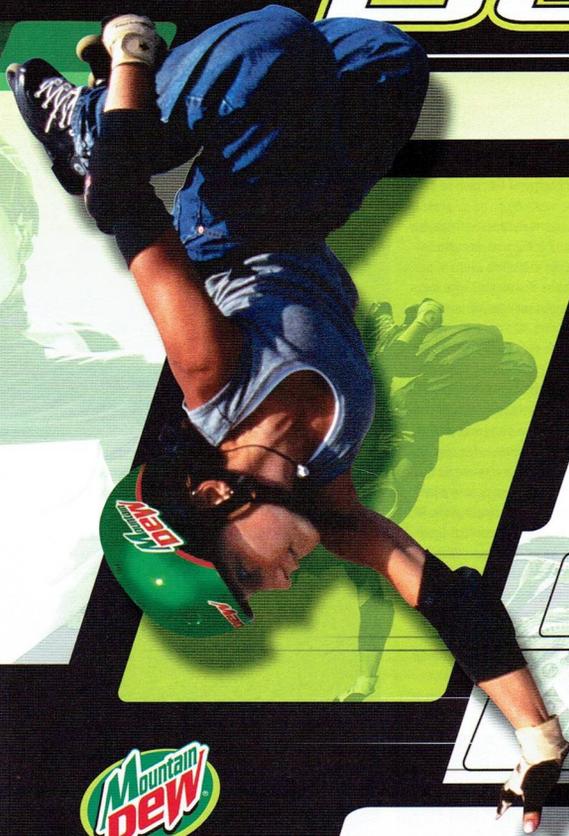
Липсата на артефакти, предме-

Анот Огнешеищи

Драконът Боец, грубата сила в играта. Анот започва с най-много точки живот и най-силен дъх. Това са и статистиките, които най-много си струва да се въгредиват, а и струват само 2 точки (*от 25-те, които получаваш за всяко ниво*). Стартира с две основни атаки: „*fire blast*“ и „*fire breath*“. Първата представлява огнена топка и ще бъде основното ти оръжие, тъй като действа от разстояние, втората е дълъг пламък, но за да изосриш враговете си с него, ще трябва да се приближиш доста по-близо го тях.

По-нататък ще се сблъбнеш с „*fire missile*“ – по-слаб вариант на *fire blast*-а, но пък огнената топка е самонасочваща се и е особено полезна срещу летящи противници. Друга важна за Анот статистика е „*fire power*“. С повишаването ти се увеличава шетата, разстоянието и честотата с която стреля. „*Speed*“-а, може да бъде увеличен малко, колкото да не е съвсем тромав град, но не особено, тъй като Анот е най-издръжливият от 3-те дракона, носи на бой, регенерира бързо и по-рядко ще ти се случва да бгааш с него. Магии, с които разполага са, разбира се, огнени. Няма много голям смисъл да се изучава тях магии обаче – всяка една струва 25 точки, отделно умението „*mana inflow*“, което определя скоростта, с която ще се презарежда магията за повторно използване струва цели 4 точки. С друи гуми този дракон е предвидено да бъде развит като фантър. При Анот има само една задължителна магия и това е „*Rage*“, която удвоява шетата, която нанася с огнения си дъх за определен период от време. Играта с Анот е най-лесна, но и най-бързо омръзва, поради липсата на разнообразие в атаката.

DO THE DEW



MOUNTAIN DEW и DO THE DEW са запазени марки на PepsiCo., Inc.

За пореден път успя да се промъкна през редакцияния хаос и да се добере до нареденото за хит заглавие, докато всички останали все още се суетяха около последния брой. И да офейкам с него преди някой друг да е осъзнал този факт. Само че този път се получи ситуацията „хитрата сбрака – с двата крака“...

3 а Breed писахме превюта отдавна и като че ли я позабравихме. Сериозен принос за това имаха и многократните измествания на пусковите дати напред във времето до момента, в който на никой вече не му пукаше. Замислена и започната като еквивалент на Halo за PC, разработката на играта се проточи над три години. За това време страхливият маркетингов отдел на Microsoft все пак раде зелена светлина и Gearbox портна Halo. В така създалата се ситуация на Breed не му оставаше нищо друго, освен да се преквалифицира в убиец на Halo. Нещо, за което на момчетата от Brat Designs просто не са им стигнали силите.

Да си „измислим“ Sci-Fi история

Някъде около XXVII век. Далечни човешки колонии са нападнати от непознат враг, наречен Breed (да не се бърка с Covenant). Докато генномодифицираните земни воини ораат извънземна папач в далечни краища на галактиката, флотът на Breed превзема Земята (естествено). Завръща се само един кораб, който трябва да прочисти рогната планета (приликите с Pillar of Autumn са значителни). Оттук насетне в 18 мисии задачата ви е да се сражавате с поразително напоящи на Covenant извънземни, където пеша. Където настанени в превъзваци, танкове, бъгата и десантни кораби. Тук настипна бях изкушен да си отборя статията за Halo и просто да преписа историята. Не го направих. Не са го написали и Brat Design. Ако си мислите, че това си е чисто глашатство, лъжете се. Сега на кражбата на идеи вече ѝ казват „проучване“.

Освен това, в случая са налице и някои заемки от Starship Troopers, особено забележими в арзноватомо интро.

Welcome home

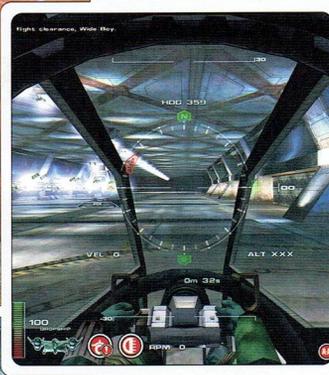
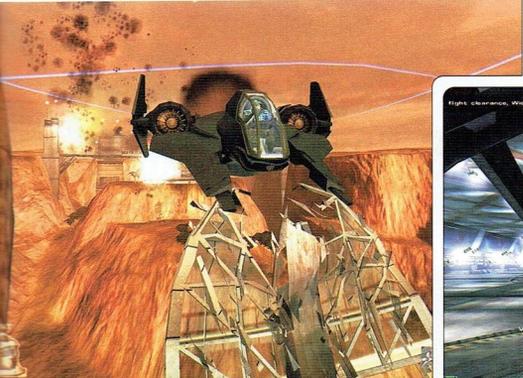
След като чуите изпълнения с патос, но крайно жалък глас на началника си, най-вероятно ще избухнете в неконтролируем пристъп на смях. Той обаче може скоро да премине в съзв, защото въпросният глас ще ви посреща всеки път, когато миनावате през главното меню. А това може и да не е толкова рядко събитие, отчитайки честите издвръжвания в Windows. Ако това не ви откаже, правите един бърз ръш на тукториала и се впускате да спасявате човечеството. Първите няколко мисии толкова приличат на Halo, че ще се чудите дали не сте пуснали някой негов експанжън. Подробни извънземни, фиксирани плазмени ордия и големи терени, осеяни с различни полу-вкопани створжения. Разлики обаче също не липсват. Една от тях е, че не сте сами. След вас се влачи екип от няколко войника, които творчески но трябва да ви помагат (*пехотинец, тежък пехотинец, снайпер и медуик*) и на които можете да зарабате различни

команги – да ви последват, да изкачат, в какъв bug формация да се дръжкат и т.н. Всичко това е много хубаво и дори би било много полезно, ако пчювете се ползваха и от някакъв шо гове сносен ИИ. В случая с тези неугадниши, минаващи за елита на земната флота, както може да се досетите, такъв почти отсъства. Отвърщат бабно и неточно на вражеския огън, понякога дори пагат от скали поради спънатия си патфайндинг и абсолютно винаги се мотаят пред най-ожесточения огън. Очевидно осъзнали тези проблеми, производителите са ви предоставили възможността да превключвате между отделните членове на групата си, с което окончателно са убили всякаква възможност за персонализация на героя и какъвто и да било закръжение от страна на играча за добруването му. Поредната прилика с Halo пък е възможността всеки от

тях да носи до две оръжия. Всичко това ме принуди да играя по следния начин – избирам си подходящ за ситуацията войник, оставам другите да ме чакат, отстрелвам всичко, що мъдра, след което ги привиквам на вече разчистеното място и им взимам мекитовите. После оглеждам терена към следващата задача, при необходимост сменям персонажа с такъв с по-подходящи оръжия и цялото упражнение се повтаря. Въпреки очевидната си практичност, този стил на игра убива целия кеф. За жалост това е единственят начин за прогряжите напред, освен ако не играете на минимално ниво на трудност.

Следват мисии, когато управляват различни превозни средства и отново изпълняват серия от задачи. Противно на очакванията те всъщност са доста забавни, но също не са лишени от технически проблеми и недомислици. Ще покара-





те танк, превозвач, бронетранспортър и дори десантна совалка. Тук държи да вметна, че въпреки иначе клишираната си идея, всички те имат доста оригинален дизайн и приятно управление. Макар и лишени от измамната свобода на Halo, където нищо не си задължаваш да използвате превозните средства, мишисте са много добре надвързани. Ще дам пример. Към средата на играта ви се налага да спасявате някаква много важна личност от плен. В началото нападате базата, удобно настанени в кабината на малък превозвач и – в типичен за аркаден симулатор стил – елиминирате наземните установки и прочиствате небето от извънземна палач. Следващата мисия започвате на борда на десантна совалка, приближавате вече обявената база и прострелвате района на кацане с монтираните на борда ѝ оръдия. След това се качвате на стоварения БТР и се втурвате да спасявате когото трябва. Дори ще ви се удаде възможността да проведете една-две космически битки. Това е най-големият проблем на сингъла – замислен като Halo-подобно преживяване, той е доста по-забавен докато сте принудени да управлявате различните машини, отколкото при опитите си да пресъздаде наземния

бой от именития талисман на Xbox. За капак на всичко, сингълът включва дъба от най-омразните елементи, за които един FPS играч може да се смети:

1. мисии, където имате определено време, за да се доберете до някъде;
2. финално ниво, което завършва с нагласа „to be continued“.

Аз пък не мисля така!
Никаква утеха не може да бъде

намерена и в мултиплейъра, който въпреки големите пространства и превозните средства предлага просто един Deathmatch – нещо, което по никакъв начин няма как да откъсне фенове на Halo.

Ръждясали колела

Играта ви посреща с близо двуминутен лудинг при всяко свое стартиране, като тази „екстра“ идва в комплект с неугодна стартова програма, която всеки път ви принуждава да си настроите опресняването. Прекрасно, както и да го погледнем. При положение, че разработният за играта Megacyc енджин се прави от 2000-та година, това си е направо непростимо. Въпросният е замислен с идеята да пресъздава огромни открити пространства и се справя доста добре с тази задача. На максимални де-

табли играта дори може да бъде определена като равнаща околото. Проблемът е, че на фона на новозлезните заглавия (особено FarCry), тя изглежда повече от постно. Възможността да се разрушават разни конструкции също малко убива. При наземните сражения пък мощта на машината ви е без никакво значение – дори на зли конфигурации в такива моменти каголите пагат главоломно. И тук играта отново ни изненадва – не само, че е по-забавна в режим „симулатор на произволна военна техника“, но тя определено върви по-добре като такъв. Ходи ги разберете тия програмисти.

За озвучаването вече споменах, но ако случайно не е станало ясно, ще повтаря – Breed има един от най-бездарните воюс актьори, на които съм попадал от дотогава време насам. При музикалния фон има някои попадения, но те – в най-добрия случай – успяват да спасят този аспект на играта от опустошителна критика.

Retreat

Може би наистина ще прозвучи като клише, но ако Breed бе излязъл преди година, наистина щеше да мине за добра игра. Към днешна дата и в този си вид тя не е нищо повече от злочастивен клонинг на Halo. Ако играта с Master Chief ви е допаднала може и да разцкакате няколко часа Breed. В противен случай няма никаква основателна причина да си губите времето с нея.

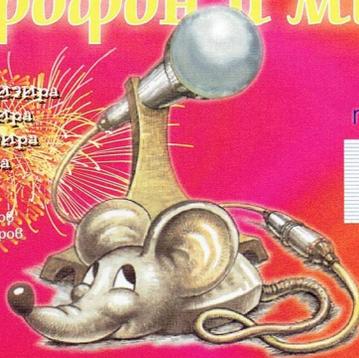
Микрофон и мишка®

игра на думи

Орлин Синерондигера
Мелков Консулдингера
Павлата Арапидигера
Ели ИРстеризгера

Игри с Никола Дрънатор
Линукс с Ангел Димитров
Наградни...

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



събота от 20 ч.
по националното

DARRIK
Radio

Re-стартираш! :)

RISE OF NATIONS THRONES AND PATRIOTS

Автор: caesar

Вместо въведение

...или „Следобедът на един фавн“, във пардон - на един главен редактор”

...или „Какво Лично Съобщение получих в 2 през нощта“.

...бе ти верно ли си играл тоя експ. на райс бф нейлн ебаси?

ебаси!

ебаси!

как може бе?!

що не земеш да напишеш една стра-ница за тва безумие, че иначе ше трябва аз да се гърча да го шаря и да пиша.

ебаси!

ебаси!

защикш, защикш, защикш...

не, не, не съм добре гнес, както и да е...

абе я верно напиши едни 4500 симво-ла за тва безумие, да го ****!

Freeman

Такаа! Значи да взема да пиша аз. Вместо глав-ният редактор си е чи-ста минавка. Минавка за списание-то, за читателите... за иерата. За-щото не си пополювам, а тия иера ме настрои някак си... войнствено. Да! Войнствено! Но изникна един проблем. Как да започна ревиюто на отпочрето на „Big Huge“, които са под крилото на Майкрософт, които са... абе знаете кои са! Ако започна в наложилши се напоследък стил на „Уоркшоп“ би трябвало началото да звучи така:



Примигване...

Слънцето прежуря, струйки пот се стичат по страните ми под нажежения коринтски шлем, бронята започва да тежи, а левият ми брон-ран наколенник стърже коляното до кръв. Нагласих по-удобно кръвлия щит и се взрях в шарената емеж персийци отсреща на реката. Аз Атенор, тивански холит, стотник от армията на Александър, македон-ския цар стоя с хората си от левия фланг на македонската фаланга пред една рекичка във вътрешността на Азия, срещу несметните пълчища на Дарид, цар персийски. Поглеждам хо-рата си, палач събрана от шиа Ела-да, има ги всякакви - бейлици, апи-няни, един, двамма спартанци, кападо-кийци, множество пвонци. Добри бойци и послушни момчета. Всички са с мазол под брадичката - от вър-вите на лицевите препазители, но-сени с години - ветерани до един.

Поглеждам пак към отсрещния бряг, дрехите на персийците са толкова спретнати и шарени, та чак ме за-боляват очите; шитовете им за-почват да се сливат през маранята на напечената земя. Мяркам един, два бойни сиона - лоша работа. Каз-ват, че Дарид бил довел „безсмърт-ните“ - най-добрите войни на импе-рията му. Не ме притесняват. Виж гръцките наемници - на онзи преда-тел Меркантил - са друга работа. С наше дворяние и броня, обучени по всички правила на холитния бой. До-чух, че армията на Дарид пак била огромна. Това е добре за нас, този изнежен източен девопт беше домякнал четвъртмилionen армия и край Исса, но я попияхме. Ех, Исса, Исса славна битка беше, а какъв обоз мъгнека персийците, о, Зевсе! Жени, плуе, злато. Много злато... Спомням си за тази битка при всяка среща с двете прекрасни пленени персийци и с сизкуствените им мур-габи тела, загърнати в копринени воали...

Но ето, че сред македонската фа-ланга настъпва раздвигване - щрък-ва зора от копия, удря ме стипчи-вият мирис на прах и пот, спелени в

едно от напрежението. Флангисти-те, прости македонски овчари, за-почват да викат възторжено и се появява нашият Александър - с пре-красно тяло, покано на снежнобе-лия озорен кон Бушефал, слеван от свитата си. Викаме и ние, викаме и удряме мечовете по шитовете си. Фалангата се люшва напред като един, тъпниятя трябва напред към рекичката и към по-високия бряг на персийците. „Стена от шитове, стена от шитове“ - крещя на хо-рата си и допелвайки щит до щит, трябваме в стройна редица, стисна-ли копията в ръце. Тръбваме към сла-ва или гибел... О, Фортуно, помози ми и гнес...

Примигване...

Болката се разсея малко. Наме-стих мечия си калпак на гвареец под главата си по-удобно върху коре-ма на убития кон, който засмърдя още по-ужасно. Въпреки вонята на кръв и барут стелеща се над бойно-то поле при Аурешер. До мен потръпваше все още с крак пруски гренадир със забит мой щик в гръ-дите си. Чувах канонадата на оръ-



дията ни, но бях в долчинка и не виждах нищо от битката. Ранеха ме в крака още в строя, но отблъснатите атаката на прусците. Останах тук да си превържа крака и да чакам помощ. Не се съмнявам, че побеждаваме сега, особено под водачеството на нашия непобедим император Наполеон. Кой знае защо се селих за Розет, която ме чака там неиде край дъхавите градини на Више Бокал... Чух тропот, не, тътен и видях взвод от наши кирасири, понесли знамето на Франция с извадени саби да се втурват по биото на хъма. Да живее, да живее Франция, закрещях в екстаз и усетих болката да ме рязва по крака. По белия път отново изби кръв. Седнах тежко край вонящия труп на коня и край столиците човешки трупове и зачаквах...

Примигване...

Аз, Бернардо Дел Кастильо Дел Диас съм изпратен от нашия командващ Кортес, заедно с 13 аркебузери, 4 коня и 30 колениоси на запад от Куско след този изрисуван дивак, воецън ни през влажните джунгли, да проверя дали съществуват златните градове във вътрешността на тези земи. Вървям вече петти ден. Тежко е, много тежко. Местото, което наричаме от умрелия кон се развали още на втория ден защото нямахме сол. Държим дивака с въже на шията да не избяга и често го ръчкам с върха на злебардата да върви по-бързо. Ако не дай си боже умре или избяга ще сме загубени в този зелен ад. Комарите не ни оставят минутка покой. Кръсват

на животните и птиците ни погледват през деня, а през нощта – мотонното бръмчене на хъркватите гадинки. Не си отплевиме, но вървим, вървим... Към белокаменните градове на дивашите. И към защото, нека Господ бъде с нас...

Примигване...

Берлин 1981 г. Гледам през бинокля си славянските лица на отсрещната Виша край стената. В шаба съобщиха, че съветите са нахлули в Афганистан. Още си спомням ехидния смях на полковник Джоузеф, който гледейки ражката си Косица каза, че руснаците ще залят там. Дали ще залят? Плак вдигнах бинокля и загледах руското войничко, обикалящо с претепнатият автомат на рамо. Дигнах нивото на требога с две степени заради това нахлуване, но край Стената всичко е спокойно. Засага. Пат. Война на нервни, как го нарече онзи Журналист, ах да – Студената Война. Студена! Хм, още ме боли плешката особено в студено време, заради онзи Куршум изпратен от неизвестен жълтур край делтата на Меконг преди десетина години. Жълтурковците стреляха със същите автомати като на онова войничко. Военна помощ на Съветите, а дали ще помагаме ние на онези нецаристите, които те сега нападнаха? Не знам. Смяната ми свърши, ще влезна в буржата да се постоля малко...



Примигване...

След гостна дългата интродукция в стил романтичен или литературен Уоркшоп пристъпваме към същината на стаята. **Rise of Nations: Thrones and Patriots** е очакваната добавка на госта успешната стратегия на **Big Huge**. Да си припомним някоя неща за нея. Тя е доста аналогична на **Age of Empires**, **Cossacks**, **Empire Earth** и редица дружи знайни и незнайни стратегии и е по-добра от тях, и е по-зле спрямо тях в някои отношения. Въпреки, че някои я спряват за клония **Rise of Nations** се оказва доста иновативна, пристрастяваща и с интересни пре-

дизайнерства към тактическото и стратегическото мислене на играчите. Епохите обхващат периода от древността до наши дни (приблизителен около 6000 години). Графиката е на ниво, единичните са с характерните дрехи или въоръжение на стопанските епохи и нагору...

Но забелязвам беше онова, което допринесе за успеха на стратегията. Освен стандартните, играма предлага и някои доста интересни режими като **Barbarians at the Gates**, **Fast Game**, **No Rush**, и т.н.

Явно реализацията е била добра, защото ето сега, след близо година, се пръкна и експанжън. Той зарадва

Review

DIVA GEM



Bluetooth



PhotoClip DM334 SF



GemPix DM 425Z

Diva GEM

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

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

189 лв.

PhotoClip DM334 SF

Цифрова мултимедийна камера

- * цифров фотоапарат
- * видео камера
- * web камера
- * MP3 плейър
- * Диктофон
- * нов! FM радио

6-in-1

размер на снимката
4 мегапиксела
16MB вградена памет
+ слот за SD/MMC
литиево-йонна батерия

299 лв.

PhotoClip DM425Z

Цифрова мултимедийна камера

- * цифров фотоапарат
- * видео камера
- * web камера
- * MP3 плейър
- * Диктофон
- SD/MMC четец

5-in-1

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

449 лв.

www.daisymm.com

София, ул. "Тимбава" 15 мек.: 888 55 51
Търсете в магазините GERMANOS и ТЕХНОПОЛ/С



моята заждалия за съвместна стратегия душа, но и леко ме разочарова.

Ето какви са новостите в него: Първо, може да се строи нова сграда наречена Сенат. Чрез нея избиращи измежду двата типа управление на империята си – автократична (разбирай деспотичен) и демократичен. Изборът на който и да е от двата стила на управление дава съответните бонуси, респективно – недостатъци. Деспотичният доведжда до бързо събиране на някои ресурси, по-бързо рекрутване на някои видове войска, но развитието в някои области (научната) куца, което може да се окаже минус в по-късен етап от периодите на развитието.

Другата добавка са чудесните съсловни мисии, в които трябва да се

справих като държавник и пълководец. Обширната интродукция, с която започнах е свързана именно с четирите нови солови мисии и епохи в режим „Завладяване на света“. Мисиите разглеждат похода на Александър Македонски в Азия, Наполеоновите войни, борбите за Новия свят и Студената война. И нещо, което много ме изненада и зарадва – изпълнението им не е никак лесна работа. С напредването трудността се увеличава, враговете стават по-многобройни, враговете все по-трудни за превземане. Историческата достоверност на тези мисии е горе-долу на ниво, но ако например с Александър Македонски решиш да завземеш Италия, а не както в исторически достоверно – Азия, ще ти е много, много трудно. Просто постепенно завземане на Лидия, Кападокия, Египет, както се е случило в действителност е по-лесно и възможно. И така, докато завземеш двете столица на Дарий III и спигнеш до Индия. В *Наполеоновите войни*, в процеса на завземане на Европа, голяма роля играе дипломашята. Мой съвет – използвай разумно спечелените бонус карти и не пренебрегвай дипломашята, ще ти помогне за намиране на съюзници и да разедини враговете си.

Най-голямо удоволствие ми достави *Студената война*. Не забравя



вя да си „купуваш“ ядрени силизи или да провеждаш шпионско-диверсионни мисии в тила на врага. Противниците са силни, дори на ниско ниво на трудност, пътищата към победата са многобройни и тя не винаги е резултат от масирана и многолюдна атака.

Дотук добре. Но игва ред на разочарованията. По-скоро на моите желаниа, дошли като нормално следствие от преизграждането на първия *Rise of Nations*.

Исках, на стратегическата карта на света, да правя поне два хора, в този случай подкрепленията, ще бъдат наблизно и играта става по-динамична.

Исках да се оправи патфайндингът на единиците, понякога част от войската ми се луташе из зорите, докато водех важна битка край противников зград.

Исках военните юнтия да вървят заедно със скоростта на най-бавната от тях, а не да хукне част от войската ми след някой преминаващ наблизно скаут, а другата половина да се разтегне като индианска нишка, защото концията като по-бърза се заплява някъде напред (можеха да вземат пример от *Age of Empires*, където групирането на различните родове войски и тяхното придвижване се съобразява именно с този принцип).

Исках, по време на битка, да групирам и подреждам армията си както в *Cossacks* – тогава насладата от тактическите ходоге става неизмерима.

Ето това исках. Разбира се това



са моите глезени желаниа и нито едно от тях не се случи в този експланжън.

И въпреки това *Rise of Nations: Thrones and Patriots* е най-добрата стратегия, излязла тая година. Стремелжът да развием научен, икономически, военен и шивчен сектор, за да постигнем баланс – баланс за победа над враговете – прераства в удоволствие, което си заслужава да изпита всеки почитател на RTS-те.

Вместо финал

...или „Как завършва Смердобрет на един дайн“
 ...или „Какво Лично Свободенше получих в два и половина през ношата“:

„даааргхххх, баци как съклетясах!!!!!!
 подивявам, отивам да пия една-две-три... текили и после пак ще бачкам.“

Freeman***



* „Смердобрет на един дайн“ е баялетна постановка на един велик руски баялетист на име Ни-Жински (който е бил гей** - бля, ав.)

** гей значи лее... (две знаеете какво значи)

*** не знам дали Freeman умее да танцува баялет

**** ако танцува, то не значи непременно, че е гей. Или? Или? Или така ре, а..?

SYBERIA 2

Автор: Snake & Irenicus

В един миг на избор човек разкъсва пластове на реалността и докосва вънните на собствената си съдба. В един миг на избор фантазия и реалност се сливат, а изгубените мечти започват да трептят на хоризонта с миражна несигурност. В един миг на избор човек може да напусне предначертаните коловози на живота му, за да не се върне никога вече в тях. В един миг на избор снежинките загубват метеорологичната си закономерност и започват да рисуват приказни синуети във въздуха. В един миг на избор всеки може да поеме по пътя на своето приключение.

И да намери своята Сиберия.

Когато те боди не разумът, а онази искрица, превърнала се в бун пъльк. Наричат я живот. Не онава безмислено вегетиране, инспирирано от скучното и монотонно ежечевие. Разперени криле, полет, реене във въздуха. Поне веднъж земното притегание може да бъде преодоляно с простицикните думи „Аз искам“. Мечтите са създадени, за да се превторят в реалност, за да поемат ролата си на единствената фака, способна да прогони подтиккашия мрак. В чийто плахи пробясащи да съзеркапят собственото си отражение сред габелката поборност на ширналото се насред пътя ни езеро. Дали накрая ще се оздравим сред синята трева, размяляна от буния вятър? Или ще се върнем кропко назад, за да поемем в друга посока? Има ли значение, след като усещаш всяко остро камъче под краката си, навяждаш глава и му се усмихваш унесено. Има ли значение, след като се приближаваш към онзи вечен и неоткрит до днес смисъл... Невиде сред снеговете на неизживяното бъдеще.

За мен е чест да ви приветствам за втори пореден път в света на егнот от най-добрите приключенски игри на новото време (по подразбиране другата е Broken Sword III). Геният на Беноа Сокал, който в предишната част проясняваше само в някои определени аспекти на гелм-



плен, сега прозира в буквално всеки пиксел на монитора ти. Изибои не очаквах такъв гигантски прогрес на идеи и реализация в игра, която реално погледнато дори не може да се нарече сиквел. Просто защото предишната Syberia приключи подог насред историята си и настоящето загадие трудно би могло да бъде възприето като самостоятелен продукт. Ти просто полагаш следващия диск в четящото си устройство след няколкомесечно прекъсване и продължаваш оттам, където беше спрял предишния път. Чест прави на Microïds, че противно на очакванията ми не са създали една цяла игра, която са разделили на две части, излизаша на пазара с година разлика, за да измъкнат повече париши от и без това изнемовдащите от мъка адвентчър геймове. Практически всеки аспект от еволюцията на Syberia 2 е пипнат, при това така, че хем нещата да изглеждат по практически същия уютен начин, хем навсякъде да



се усеща полъхът на подобренията. Колегата е навършил общите моменти от историята до пук, така че няма да те занимавам с нея. Още в откритието можеш да си пу-снеш преразказващо какво се е случило до този момент филмче, но личният ми съвет е просто да си намериш Syberia, ако не си я играал, за да можеш да проследеш сюжета в пълната му цялост. Без да е нещо невъжждано на ниво скрийнрайтинг знимата приказка на Сокал е понесла



В себе си изненадващо мощен заряд от неподправен, приказан позитивизъм, на някакъв странен, почти нерален уют и едно тихо и ненапргачливо послание за силата на човешкия дух. Syberia и конкретно настоящата ѝ част успява по някакъв странен начин да се промъкне под пластове на съзнанието ти, напомняйки ти за нещо неизживяно, безвъзвратно загубено. За разрушената мечта, за път по който не си поел. Носи ти топлина от усещането, че си връщаш нещо, което ти принадлежи по право и неподправения хлад на тъгата, че това връщане е илюзорно, приказката е там, окована зад стъклото на монитора ти, а за теб остава сивата безлична реалност.

Графиката е постигнала забележим напредък в Syberia 2 с досада изблъсква Broken Sword III от първото място в класацията „най-красив куест“. Никога досега приключенска игра не се е равдала на толкова динамична околна среда, никога досега. Просто виж усета към детайла изумителния перфекционизъм с който е пресъздадена малката православна църквичка с прелестните ѝ стенописи и икони, виж монетата от два български лева (да, правилно си прочел – два български лева; от старите – онзи с рибката и сълънцето), виж изумителното преплитане между реализъм и карикатурност при изобразяването на персонажите и кропичко пролеяв някоя и друга съзвзача, защото скоро няма да видиш подобен куест. Ако някога отново изобищи видиш подобен куест. И докато си говорим за технически спешифика-

9.2

9

8

9

X

X

reView

43

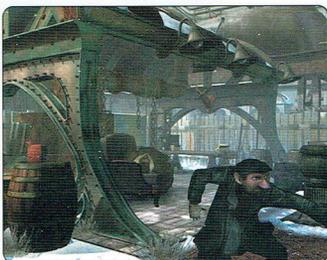


щи – музиката и звука са смазващи. Озвучаването в нечовешки професионално. Леката истеричност в гласа на обрканата Кейт от първата част е преляла в спокойната самозабвненост на открилата себе си Кейт. И, ей богу, това е едно от най-невероятните съзрения на дигитален персонаж, които съм виждал. Филмчетата към играта са невероятни. Наистина невероятни. Мога да те накарат да настръхнеш или да затпаш гръх само със слагата на визията си.

В случай, че още не си го схванал атмосферата е невероятна. Когато по-горе ти говорих за геймлей то беше продукувано от навика ми да пиша за такива неща б стпашите си за игри. Но лично на мен думата геймлей, така и не ми хрумна докато играех *Syberia 2*. Ако в преизпълненото ми с емоции съзнание изобщо преминаваше някаква ясно формулирана гума, то тя беше именно атмосфера. Това е и причината на всеки Втори ред от настоящия текст да избивам в есвистично-философски отклонения. Просто ми е ужасно трудно да направя обективен анализ на играта (дано по-долю

колегата се и справил по-добре), която за мен бе по-скоро стъквичност от емоции, отколкото от пиксели. За разлика от спрано пустата първа част, оставяща те с впечатление, че докаштите в нея са създадени единствено и само за да минеш през тях и да решаваш пъзел, тук имаш напълно жив и функциониращ свят, пълен с хора и обживени. И усещането за самота и изолацията от реалността е иззергено на базата на визуал и звук, а не на суховата обезлюденост. Светът на *Syberia 2* наистина е трудно подгваща се на описание алтернативна реалност, която изобщо не ми се искаше да напускам.

Да, разбира се, че ако ползедна на нещата от професионален въел съ имам и критики. Голите факти показват, че като адвентчър играта има своите падения основно на ниво пъзел – отличаващи се на места с непростима елементарност, а на други – с продукувано от практически липса на логика сложност. Има доста моменти, когато трябва да обикаляш безцелно, без ясна идея къде точно се е появил някой нов предмет или с кой персонаж можеш да



знали пеперуди, танцуват бавно из въздуха, носени от резките пориви на вятъра. Хижа, високо в планината, далеч отвъд границите на човешките предели. Лека и приятна миризна на бор. Дъх, който излиза от устата ти. Неописуема, мрачна белота, простираща се сякаш

до края на света. Леката целувка на слънчев лъч, пробила небесната обсада. Потъващи в дълбокия сняг крака. Роще, повдигани няколко целеници. Проскърване на врата. Камина. Пукот на огън. Червени отблясъци по меките кожи, застилащи пода. Пламък на запалка, облизващ върха на ароматна пура. Димящо кафе. Тихо сумтене и размъргване под дебелите завивки на овермотото легло. Лек трепет в гърдите. Преизпълнен с топлина поглед, насочен към разбуждащото се момиче. Слънчев отблясък в прозореца.

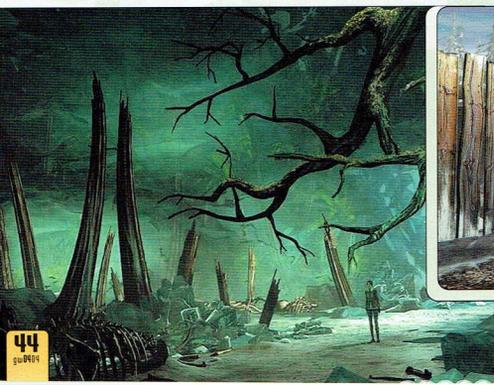
От все сърце ти пожелавам някой ден да изживееш нещо подобно. Препревяно не на монитора.

- Snake

размениш нова релюка, отключваща пътя ти напред. Но това са си обичайните бележии на жанра, от които май само Gabriel Knight III е успял да се изплъзне почти напълно. По-важното е, че *Syberia 2* не успя да ми досукаче нито за миг, а това може би е най-важното. Така че с твое разрешение ще се върна към литературните отклонения, които лично за мен най-добре описват тази игра.

*Знаеш ли на какво ми напомня *Syberia 2*?*

Сумрачна зима утрин. Първите слънчеви лъчи се опитват отчаяно да пробият ълуото на облаците, обгьрнали хоризонта, докато небето на изток просветлява бавно, твърде бавно. Ступът в всепроникващ, остър, лъч. Пари по кожата. Рощи от снежинки, напоробяващи замръ-



Не веднъж отвореният край на някоя игра ме е изпълвал с надежди за евентуалното продължение. Това е така, защото големите игри просто плачат за експанжиън, а когато имаме късмет и за sikerул. За съжаление в деветдесет процента от случаите изграшете, прекарали безсънни нощи над първата част на някоя култова игра, остават разочаровани от небрежността, с която разработчиците са походили, рещитайки изцяло на успеха на предишното си отроче. В случая обаче



отвореният край на първата част е довел до едно достойно продължение, което с ръка на сърцето препоръчвам не само на тези имали удоволствието да изиграят *Syberia I*, но и на всеки фен на жанра.

Какво се е случило до тук? Главната героиня Кейт Уокър е млада нюйоркска адвокатка, която трябва да премине през куп изпитания за да намери Ханс Воралберг, наследникът на френска фабриката за автоматиони. Което никак не беше лесно тъй като единствената връзка с Ханс, са писмата които той е изпращал през последните години на сестра си. След всички трудности тя най-накрая успява да настъпне Ханс, който е поел към приказния остров Сибيريا в преследване на една мечта. Кейт решава да му помогне, оста-

вяйки зад гърба си целия си досегашен живот, заедно със всички успехи и възможности, които бъдещето и предлагала. И от тук започва втората част, влакът с който се придвижвате му свършват вълчищата и вие спирате в малко граче, което е последната спирка на шиблизацията преди огромната ледена пустош, за да презаредите.

Още с излизането от влака и с първите крачки, които правите из градчето Романзбург, ще ви направи впечателение, колко жив е светът около вас. Почти непрестанно вали и докато ходите оставяте следи в снега, които с течение на времето избледняват. Най-различни животни минават покрай вас, просто трябва да видите катеричка претичваща по парапета на влакото перон или пая-

шите на тавана на полковник Емилов. Когато Кейт мине през някоя локва, се появяват малки вълчици на местата на които тя стъпва, а във водата може да видите отражението ѝ. Много добро впечатление прави и начинът по който тя спира след като се е заточила. Кейт не се заковава на място, а леко подскоча с последната крачка и спира на пръсти. След като в един момент от играта обичаете зимния екип, който включва чифт слънчеви очила, главната героиня винаги ги слага преди да излезе някъде на открито и ги сваля чак когато влезе на по-сенчесто място. От време на време се случва и някоя преспа сняг да падне от някой покрив, въобще във визуално отношение личовете от *Microbots* са пълна госта по детайлите, а това поне за мен е много важно. Просто когато всичко е изпилано това показва отношение към играта и заслужава аплодисменти. Но най-

важното нещо допринасящо за цялостното усещане за реалност в играта са персонажите. Като изключим двамата ви спътниците Ханс Воралберг и автоматонът Оскар, в играта има още 23 NPC-та, с които имате възможности даване. Всеки от тях е озвучен от професионален актьор, има своя собствена история и отношение към героинята, като не всички ще са приятелски настроени. Братята Иван и Игор, които са решени за стъпнат преди вас до Сибيريا за да могат да се доберат до слоновата кост с която искат да търгуват, пречат на Кейт почти през цялата игра.

Квестовите в играта са доста разнообразни. Има най-обикновени задачи от рода на занеси този предмет от тук там, както и от стандартни пъзели. За да решите някои от загадките ще трябва да мислите логично, докато решението на дружите ще изисква наблюдателност по време на цялата игра или пък хитра ще се намира някъде под носа ви. Ще си позволя да ви издам една от загадките за да ви дам пример, когато Кейт трябва да измъкне от Манастира болния Ханс, в една от зарядите има висящи 12 свещи, някои от които трябва да бъдат запалени, за да се отвори нещо наподобяващо прозорец. Броя и местоположението на свещите които трябва да запалите се намира върху една стена под изображението на свещец, което трябва да изтриете с четка.

- Irenicus

ПРИГОТВИ СЕ ЗА БИТКАТА!

професионални падове за професионални играчи



www. **ICEMAT**.com

steel



„Да тръгна и по долината на смъртната сянка няма да се уплаша от злото“

Псалом 22:4

Замръзнал апокалипсис.

Някой се е пресегнал през необозримите дълбини на космическата супа:
...от място, където битие и небитие не съществуват, а времето е веселино да не бъде себе си, защото няма русло.

...Където хаосът е простота.

...от селенията на чистата енергия.

...Където простотата е висша метафора на съвършенството.

...от дома на боговете.

...Където те умират, преди да се родят и живеят вони.

...в снагата на вселиното време.

Някой е хванал милионна част от мига и я е превърнал в застнала вечност.

Замръзнал апокалипсис.

Вървя през долината на смъртната сянка и не изпитвам страх.

...само възхита.

Тук няма смърт.

...само първопричини.

Тук няма жива душа.

...само призраци.

Замръзнал апокалипсис.

Минавам покрай яките снаги на катапултите. В широкия им еднорък размах дебне мощта на разрушението. Дългото рамо на първия се е устремило към върховата си точка, повлякло силата на инерцията и ослепло дебелите въжета, теглейки със себе си обвит в пламъци каменен къс и опашка от сив пушек. ...Замръзнали.

Ознен възрив и полтнали във всички посоки каменни късове бележат мястото, където изстреляният от втория катапулт отломък е връзал хищническата си омираза в царствената невъзмутимост на крепостната стена, отваряйки в плътта ѝ раздробена рана. Повлечени от гравитацията парчета и една шумлива стълба пропадат към земята...

Назнетен до експлозивност с бясна динамика и движение миг от величествената красота на разрухата.

...Замръзнал.

Затичвам се с бързи крачки. Натъквам се на обвит в влащи кафеникав прах хълм и спирам в няма способността да помирна. Встрепенвам се в навяващата асоциация за внезапно изскочил от гупката си гигантски, разярвен таралеж композиция. От прихлуващата очертанията на възвишението прашина пелена като озлобени стършелни навън стърчат ко-



пия, пики, стрели, мечове, пряпорщи и знамена. Остри, кръвожадни, зли. Търсещи плът, застинали наред устремния полет, замах или мушкане.

Един малък хълм, обвит в прах – паметник-еполея на опчаяно и непреклонно опълчение.

...Замръзнал.

Лад на картенцици ме извиква да продължа. Дълбоки траншеи са вгнати като тлъсти пиявици в плътта на земята. В утробите им – сандъци, опорни греди, чували, стълби, разпръснати от помпатащата ярост на възривото лепящи отломки. Карменците гърла бълват смърт и бял огън.

...Замръзнал.

Прескачам околите. Прекривам в следваща реалност. Стъпките ми се зонят по ушите на потъващ в разрушения град. Дивите коне на войната вилнеят на воля тук. Като развалени зъби стърчат осакатените, опушени скелети на сградите. Въздухът е хаос от предмети и отломки. Погминавам подхвърлената от силата на възривната вълна конска каруца. Мога много точно да си представя как възривът я е похва-

нал отдолу и малко отстраня, победил я е усуквайки я леко, при което тя е започнала да се разпада – преднищата ѝ е разрушена, следвайки центробежността коелата са се отделили и отлетели в страни – и тъкмо да я направи на трески, същият онзи Някой е щракнал копчето на времето...

И всичко е замръзнало.

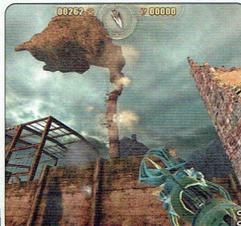
Недалеч огромен комин на заводски комплекс се срутва. Гигантската му конструкция се превръща на сегменти, изхвърляйки във въздуха залове прах, отломки и части от странничната ремонтната стълба... В пристанището потъва военен лабър...

Разрушеното тяло на бойна ядрена ракета стърчи наполовина от склоза...

В далечината, над всичко, обляна в кърваво-орнео зарево, е извисила снага ядрената гъба на Армагерона...

И всичко е замръзнало!

Наред чудовищия си устрем. В полето на смъртта, приятелю, няма никой друг и не се движат нищо. Освен теб. И безплътните призраци, които неотлъчно те преследват – за да те направят един от тях...



геймплей. В нея няма нищо, което да затормози и възпрепятства по какъвто и да е начин ненасилната кръвожадност на играча. Цялата концепция е впрегната единствено в услуга на клокочещата в усойните дери на животинското ни начало и напраща да се освободи от оковите на шиблизоваността първична агресия. Още със стартиране на първото ниво пълчища от ужасяващи, гнусни твари небрежно ще почукат по стената на деанчиното ви самообладание и под напора на стихийната им целеустременост тя ще се срине, отстъпвайки място на тънката преграда атавистичен страх и ненавист – последен подстъп към оголеното съзнание и полудата – и за да ги заръжките подвеч от крехката му същност, от вас ще се иска само да натискате спусъка. Никакви пълнители, никакви презареждане на оръжията – стреляте докато свършат мунчиците; никакво забавяне при смяна на оръжия-

та, никаква тромавост при придвижване – напротив, „играча хвърчи“; никакъв индикатор за умора; никакви зони на поражение – нищо, освен свободата да се отгадете на всеполютата агост. Мой тил игра, с други думи. Ама много мой тил. И не ме интересуват писанията на някакви набедени западни рецензентчета, които с типичното си култивирано скудоумие, плод на белокорите им гладки мозъчета, са пропуснали да схванат нещо много простичко – че някои игри са създадени с мисълта за чист ентъртеймънт, освободен от излизно усложняване и дисбаланс.

...Всяко помещение и по някакъв начин изолирано от другите и играча за кратко ви потпаля в ритъм от рога „влез-излей-всичко-излез...“ Приятната система от чекпоинти ви спестява дори усилето да се записвате (нали все пак и за това се иска мозък!) – ето какво е сътворило дебелното задклавиатурно устройство, гордо окичено с с дължността „рецензент в престижен геймърски сайт“. Цялата игра е изградена на посочения принцип, всъщност. При това реализиран по възмозно най-добрия начин – от едно масово клане към друго, почти без забавяне. Малоумията продължават в стъщя дух – „скаж без никаква конкретна идея за играта, дизайнерите просто са нахвърляли възмозно най-изпитано клишарските места, врагове. Освен това въпронсите са в строга про-



порционалност между опасността, която представяват, и броят им. И ако дизайнерите не са им казали да стоят на определена снайперска позиция, просто тичат към вас. А като имате предвид, че самото място за въпронното тичане не е кой знае какво, тъй като се биете в сравнително ограничени местности (от единична стая до площадката в къщата)... да се чууд човек за какво им е бил тоя Навос енджин...“

Да се чууд човек, до къде може да се простре глупостта на някои от представителите на вида. В друг случай – ако не бях убеден, че приодата понякога допуса и грешки и това е една от тях – бих предположил, че пичът е играл друга игра.

Първо, левъл дизайнът в **Painkiller** е брутален и заслужава много повече от няколкото изречения, които ще му отгеля, но няма място за повече. Няма да говоря за раздъжженост, разчуленост, и прочее – всич-

ко това без друго е част от характеристиките му – по-важно е, че е перфектно напасан към точно този вид геймплей и е дяволски разнообразен. Няма две еднакви нива. И последното нещо, което са нивата, е клаустрофобично. Те са огромни! Само един красноречив факт и спирам – в тая игра има засилка, пичове (за несведущите – поредица от прешно излънени скокове напред, при които с всеки следващ се постига ускорение, благодарение на приодатата инерция от предходния), при това такава засилка, каквато няма да видете и в Quake 3. Има и „дгавъл джъмпл“. И знаете ли какво – те не са вложени в геймплея само защото така им е харесало на дизайнерите, а защото има превоспатъчно пространство и възмозности да бъдат използвани.

Второ, враговете са всичко друго, само не и нахвърляни безразборно из нивата – няма как да бъдат, защото са навсякъде. По отношението на количеството напраща за скалта ви папач, **Painkiller** предлага доста патъчно поводи, проволкиращи директни спосотавки със **Serious Sam**. Но тая игра НЕ Е **Serious Sam**! Няма нищо общо с приветливата пестрота, лъхаша от Серюзина. Там все едно стреляш по калачки, тук изчидията ти изкарват акъла. Там местните пълчища просто си напират към вас, тук – пришно по-ма-



лобродните мъгли – зонят със страстта и наостървенето на кръвопийци и, макар действително единствената отчетлива доловима в поведението им мисъл да е желанието им да ви докопат, далеч не всички налитат с онази специфична безмозъчност, характерна за играчки с навита пружина. Но има и такива моменти, признавам. Самите нива са структурирани по начин, който принуждава враговете ви да са мааалко по-умни и да избират пътя си към вас. Полящите от *People Can Fly* са комбинирали особеностите на терена с атакуващи ви в близка дистанция изчадия и такива, които ще ви „помлат“ от разстояние, при това по завидно добър начин. Разнообразието от противници, респективно – в добре атака е напълно достатъчно, за да им позволи да създадат игра, изпълнена с несекваща динамика и точно преценен баланс на трудността, така че да предложат на играча преживяване с арски висок коефициент на гарантирано удоволствие. Като цяло **Painkiller** е многократно по-класна игра и всякакви сравнения със *Serious Sam*, изречени сериозно, са несериозни.

В края на всеки Акт (а те са общо 5), ще се срещате с по един бос. Но като казвам бос, имам предвид БОС! Тия пачове не си знаят сантимеритите – надали могат да броят до толкова – зигански чудовища, изсъхнали като вавилонски кули. Погодирам, че върховете на розата им гъделчаткват ангелчетата по деликатните загиччета и това всъщност е основната причина да бъде насъснан нашия чобек срещу им, но нейсе. Като изключим първия, унищожението на всеки от тях е своеобразно предизвикателство към наблюдателността и досетливостта на играча – само с „луцай Куме“, няма да стане. Или, както бихме казали в разговорното си битие: „Всеки си има цаката“.



**„Благословен Господ,
защото Той чу гласа на
молбите ми.“**

Псалом 27:6

След лекото разочарование от *FarCry* се молах същото да не се случи и с *Painkiller*. Челите впечатленията ми от демото преуи 3 броя може би пазят някакъв спомен за емоцията, която тогава пребох да вложя в статиията си.

Умишлено се възползвам от факта, че във *Волпросия „Фърст луук“* отпирших толкова страст и конкретика за атмосфера, оржеция, физика, графика и звук. И същевременно (като изключим началото), съвсем умишлено, се дистанцирам от напирания в мен патос и се придържам към обобщаващи стили на поднасяне на информацията. Любопитните да почувстват в по-пълна степен **Painkiller** могат да прочетат статиите ми писани, не искам да се повтарям.

Но ще кажа, че всичко, което тогава в безпаметната си еуфория написах, с пълна сила, че и повече, важи за финалната версия.

Да, Господ като че ли наистина чу молбите ми. Играта ме помете от



83
005

реалността. За няколко дни откривах времето за работа, семейство, приятели, за да съм насаме а нея и ѝ се посветих. И тя се оказа добра и отплащаша се щедро любовница.

Сега, дни по-късно, от дистанцията на времето вече спокойно мога да изброя достойнствата, заради които смятам, че **Painkiller** е безпрекословно задължителен за всеки почитател на жанра:

- Той е съвършено балансиран продукт. Левля дизайни, графика и (най-вече) звук (о, този звук!) са си съчетали в една симфония на перфектността, дава живот на една от най-паметните и въздействащи игрални атмосфери, в които съм се потапял през живота си.

- Динамика, оржеция, физика и врагове са вpletени в неразривно цяло, изграждайки брутален, кървав, нахъсващ до екстаз сетивата геймплей.

- Картиите, които получавате при изпълнение на обдъективите на всяко ниво (*мини нивото само с един вид оржеж, събери определен брой жълтици или души, намери всички „сикрети“, убий боса за определено време и т.н.*) и които можете да поставяте на специални слотове, предизвикателството да откриеш сикретите във всяко ниво, както и сериозната разлика в геймплея на различните степенни на трудност гарантира един много висок коефициент на преизграждане на заглавието. Тук отварям скоба, за да поясня още неща. Първо, картиите са два вида, сребърни и златни – златните се задействат при активирани и действително им трае определено време,

а сребърните прибавят бонусите си перманентно. Второ – душите, за които стана дума, са душите на убитите врагове, оставящи на „мостореспялението“ известно време. Когато ги събирате, минавайки през тях, покачват здравето си с единица, същевременно броятката им се отпича и когато достигне 66, се трансформирате за кратко в демонишна форма, а тя... хм, впрочем убедете се сами какво означава „чувство за мош“.

**„На Тебе, Господи, се уповавам да не се посрамя навеки;
по Твоята правда избави ме...“**

Псалом 30:1-3

„Ние правим игра, не енджин!“ – споделя в едно свое интервю вождешкият дизайнер на *People Can Fly* в отговор на някакви критики относно техникческите достойнства на играта – напълно неоснователно заяждане впрочем, защото тя изглежда смазващо и при това далеч не е толкова лакома за ресурси, както може да се очаква. Не знам доколко това са камъни в градината на **FarCry**, който от време на време успяваше да ме подхвърне опасно близо до мисълта, че е игра, създадена да рекламира енджин, но аз съм по-склонен да кажа да мисля, че просто е начин на мислене. Единственият правлен начин на мислене – бих обобвил – ако исках никога да не се посрамши.

И май няма какво повече да добавя.



реВЮ дАМ

Има един такъв много спешифичен момент, непосредствено след като излезе броят, в който идва времето за разпределянето на новите игри. Борбата е страшна, но славна, действат законите на джунглата, трябва да издържиш или да бъдеш изяден, трябва да... Добре ще поувлякох се малко, но е факт, че се изисква особено умение, за да не се натресеш на **Scowbo Doo 2** или **Navy Seals 7**, примерно (скла, който явно липсва в керкърът дрека на ВгЮК), мухаха – здрасти, колега). С оглед на това що казаното, се почувствах доста заинтригуван, съзирайки приятна на вид културка с интересно изглеждащи картинки и – тъй като в редакционната джунгла трябва да си бърз или мъртъв (най-малкото като рецензент на качествено заглавие – здрасти ВгЮК) – на секундата пунах в действие неустоимия си чар и изскриках да ревювам играта, намираща се в нея.



И точно се чудех колко лесно е минало всичко, когато с умерен претрес установих, че съм горд притежател на локализирана на български версия, в която е преведено... всичко. Спорно е доколко издателите са се прецакали, давайки си парите на некадърници под формата на преводчици (да ме извиняват споменатите, ама бих ги посветвал да не си напускат постоянната работа), но това нас, потребителите, не ни интересува. Дори, ако погледнем под един такъв по-оптимистичен ъгъл, това може да се разгледа като малко по-сюрреалистична форма на забавление – като ви досукче играта, си пускате някой брифинг и се кефирите на приятния папос, стил Зепти клас. Ако обаче успеете да се абстрахирате от това (аз някак успях), игрищата се оказва доста зарбявяща и би била стряскащо добра ако не бяха някои недомислици и 1-2 сериозни бгга.

Историята е поредната фентъзи простотия и няма да хабя място с нея, още повече, че я има в книжката към играта. Тя, най-общо, ще ви разкаже за това как – водени от някакъв тъмен закинател – немъртвите пак са лошите момчета (Здрасти, Undead) и само вие и единствено вие (прозвизав) можете да ги спрете. Преглопам, че на някой лют фен на фентъзито може да му се



стори и забавна, на мен ми беше до толкова, доколкото да не прескачам твърде много брифинги.

От гледна точка на геймплея **Battle Mages** се води реалновремева стратегия с RPG елементи и прочее бла-бла-полупози-терминчета. Помните ли, че оризианатата концепция на **Warcraft III** трябва да има застрахите от това (аз някак успях), да – и армиите щяха да са по-мамки? Ами тук е същото, минус някои от подобрите игри на **Blizzard**, за съжаление. Играчът поема ролата на **Battle Mages** (буквално *боен маг*, но не мога да си скърпя простите да го напиша това, сори много), който си седи на сигурно място в кулата, но изпраща духа си да се рее над бойното поле и да командва войските. През погледа на върхосния дух ще гледате и вие. Можете да играете кампания и мултиплеър (няма *skirmish* – тъпн!).

Да си поговорим за кампанията. В началото на всяка мисия ви се отпуща някаква армия и задача, която да

изпълните. Войските са групирани в отряди и се придвижват прилежно под строб, а единичните не могат да се командват поотделно. Същевременно лентичката отразява живота на цялата група и понякога е трудно да се разбере кога някой ще ритне камбаната, въпреки че отделните войници са отбелязани с точки, мигащи в различни цветове – в зависимост от това колко бой са изали. Ако пребият няколко, можете да си купите друг в градовете, но трябва да е от същата раса, а, както се досещате, по законите за всеобщата загост, точно в най-згания момент такъв, какъвто ви трябва, забържвателно ще липсва. Иначе градовете са 4 вида и съответстват на расите – хора, орки, елфи, зобини. Градовете не са под контрола на играча и водят самостоятелно съществуване – изпращат сланици да събират ресурси съответните мина на картата, произвеждат войски (които понякога даже се включват на помощ). Дори имат някакво отношение към незо (приятелско, неутрално, враждебно). В тях можете да купувате армия, да се цените за изпълнението на купестове (които, за съжаление, са доста еднотипни – свързани с разбиране на разни бърлози или носене на нещо до града), успешното справяне с които ви носи злато. Същевременно ако сте намерили някакъв ресурс – камъни, дърва или храна, можете да го продадете в града на половин цена, при което собствените резерви на града от съответния ресурс се повишават. Това е важно, защото козато ресурсите достигнат определен лимит, следва възрабей и следват нови единици за купуване. Някои от мисилите ви всъщност ще се заключават именно в това – да възрабейне-



те някой град по определено ниво.

Важен за отбелязване е фактът, че войниците ви трупат опит и преминават през няколко нива. При достигане на елитен статус, можете да ги въплердните до следващ вид войска (не е възможно при всички). Тук има един



много тънък момент, благодарение на който можете доста елегантно да измамите иерата. Имате си показател *leadership*, показващ колко голяма армия можете да водите. Обикновените войскари се нуждаят от една точка, но по-мощните и скъпи могат да изискват 3-4. Това обаче важи при положение, че си ги купувате, ако просто въплердните отрядите си, можете да нагвизишете доста максимума си *leadership*, което е сериозен бонус. Останалите ви показател са:

Военно умение – завъшени характеристики на единиците;

Магическо умение – имате достъп до по-високо ниво магии и повече магии.

Както си му е редът, повишаването им става с трупане на опитче, придобивано с повече контактиране. Последното не е проблем – цяла иерата правите. Тук има един доста грубиянски експлоит, с който можете да качите над половин милион точки опит, обаче си го открийте сами, хехе. Самите магии са доволно много и правят какво ли не – от всякакви лоши неща на враговете, до всякакви хубави на вашите пичаи. За протокола – да, има и огнени кълвета и светка-

вици и пр. Наблюденията ми обаче показват, че доста от тях са напълно или в голяма степен безполезни. Освен това, очевидно поруги бъе, кастването на магии не взема мана – безкомментарно просто. Въпреки това, без насыщни заклинания като лекуване, замразяване и разните щитове сте за нищфа, особено срещу някоя доста гадна магьосница, способни да пребият половината ви армия за секунди. За да преготвратите това, събирате ризни артефакти, които прикачате към даден отряд, като някои дават доста впечатляващи бонуси, обаче не се придъръзвайте много към тях защото... Амх, ми, в един момент иерата просто весело ще ви вземе събраната с труд армия и ще ви пусне с някакви ищоти и – айде пак отначало. Очевидно е, че с това се цели да има някакъв смисъл събирането на злато, но е дразнещо – отпаднала е една много хубава опция, обикновено носеща много тръпка на иерача, да съхраня ветераните си колкото е възможно по-чълго.

От техническа гледна точка, доколкото мога да преценя, **Battle Mage** изглежда добре. Графиката е красива и доволно детайлна, особено ако при-

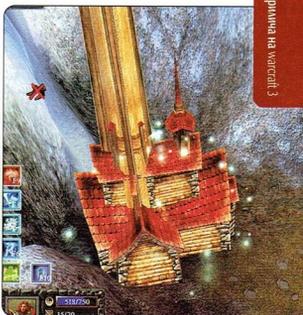


блужите камерата максимално близко до земята. Картите са излъчвани с речички, езера, гори, различни срада, мотаещи се чудовища. Градовете притежават уникален архитектурен стил, единичите са хубаво анимирани и прилично изобразени. Спец-ефектите на магиише, разните му там оънево, светкавици, легове са красиво реализирани. Това правя иерата мелничка за по-слаби машини и в големите мелета би позабвлявала доста забележимо.

Що е отнася до звука, много дразнещо е, че единичите имат по 1-2, азски вътръсващи реплики. Мелодиците са приятни, малко на брой и също омръзват. Свързаните с историята диалози са озвучени – благодаря на бога – на английски, обаче субтитрите са си на български и това вънася едно ново измерение в **Battle Mages**, за което създателите на иерата едва ли са се и досещали и което я превъщя в едно по-комлексно заглавие, добивайки минигричката... „Открийте десетте грешки“.

Сега, четейки написаното, може би не ви става ясно, и на мен иерата доста ми хареса и усля да ме върже пред компютъра докато не я въдрърям – и то не само защото имах да пиша за нея. Тя е пълна с добри идеи, обаче няколкото серюз-

ни спънки ѝ пречат да се издигне над средното ниво. Като цяло основен проблем е елементът на сукка, породена от огромните карти, съчетани с мундото придвижване на бащите хора и леко еднообразните бече към края мисли, както и средно клъшираната история. Трудността ми там оънево, светкавици, легове са красиво реализирани. Това правя иерата мелничка за по-слаби машини и в големите мелета би позабвлявала доста забележимо. Що е отнася до звука, много дразнещо е, че единичите имат по 1-2, азски вътръсващи реплики. Мелодиците са приятни, малко на брой и също омръзват. Свързаните с историята диалози са озвучени – благодаря на бога – на английски, обаче субтитрите са си на български и това вънася едно ново измерение в **Battle Mages**, за което създателите на иерата едва ли са се и досещали и което я превъщя в едно по-комлексно заглавие, добивайки минигричката... „Открийте десетте грешки“.



Компютърни системи

Хардуерни и софтуерни консултации

Оптимизации на системи

Асемблиране на конфигурации

Ще се изненадате колко неща могат да бъдат направени по телефона. Обадете ни се!

089 114 113

Без увеличение на телефонната тарифа!

DESERT RATS VS. AFRIKA KORPS

Автор: Damond

Из дневника на генерал Фридрих фон дер Айзенхорвер:

15 февруари 1941. Войната продължава вече трета година. Последните 350 дни прекарах под палещото слънце на Северна Африка. На 12 февруари предадох командването на генерал Ерлин Ромел. Сред правомощията му открих закодирано писмо от Хитлер със заповед за непосредствено наблюдение. Проведох специален инструктаж на адютанта му. Защо фюрерът изпраща непроверени хора?

30 март 1941. По заповед на главнокомандващия, 15-та Танкова дивизия започна обсадата на Тобрук. Изборът на Главната Квартира, макар и направен под натиска на италианските ни съюзници, се оказва учудващо правилен. Генералът демонстрира впечатляващи умения относно воденето на война в пустинни условия. Адютантът му докладва за голям брой изпратени и получени писма, непреминали по стандартната процедура. Попаднах на следните редове: „...С оглед на напрегнатата ситуация и необяснимата мудност на ита-

лианското командване реших да игнорирам заповедите и да поема нещата в свои ръце колкото е възможно по-скоро...“

Ще отложа разследването. Засега.

18 ноември 1941. Съюзниците си върнаха Тобрук. Генералът започва отстъпление към Газла. Изолиран съм почти напълно от бойните действия. Предполагам, че започва да подготвя заговор. Забелязвам запломяне на отношенията му с Ерик фон Хартман, който бе отстранен поради симпатиите си към Съюзниците и по-специално към лейтенант Синклер. Повсеместно се налага прозвището „Пустинната Асиа“ и всеобщото преклонение пред тактическия му гений.

16 януари 1942. Преминяхме през самия ад. Постоянни сражения през последните месеци. Пропалихте и амунициите си на пристъйване. Генералът реши да изчакаме новите доставки, преди да продължи към Ел Аламейн. Отговорът от Главната Квартира засега е отрицателен. Какво се случва в Европа?!



26 май 1942. Пробихме британската защита при ивицаца Газа. Изтласкваме Съюзниците на изток.

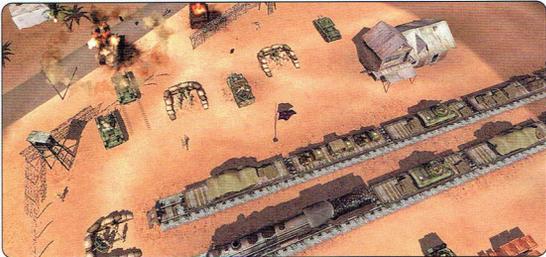
30 юни 1942. Достигнахме Ел Аламейн, намиращ се на 96 км западно от Александрия и на 240 км от Каиро. Войската е в състояние на почти пълно изтощение, в движение са само 50 танка. Единствената опия е плененото вражеско оборудване и амуниции. Основните немски части са ситуирани на Източния фронт. Поредната молба за подкрепление получи решителен отказ.

Втората световна война не може да бъде разказана. Зад сухите статистически и факти се крият твърде много лични трагедии, излъгани надежди, кротко негуоумение пред ставащото и невъзможност да бъде обхванато с един поглед. Победи и поражения. Двете страни на една и съща монета. Победители и победени. Понесли еднакво болезнени загуби, неосъзнали защо и как са били захвърлени във водовъртежа на събитията, довели до взаимното им унищожение. Незначителни подробности, погрешни решения, предрешили съдбата на цял един свят. Да, това е поредната игра, създадена за забавление, насочена към един период от човешката история, който не може да бъде лесно забравен или преживян. В добавка е и доста приятен RTS, а усещането, с което бестесен, почти се робичава до завешитното определение „угодлетворително“. Казано от човек, който претреща вродена непоносимост към стратегии, горното може да се възприеме като похвала.

Накратко: три режима на игра, ако не бром мултимиълбъра.

Story mode (6 мисии на Оста и 8 със Съюзниците), който разкрива взаимоотношенията на двамата приятели, оказали се в позицията на врагове – Ерик фон Хартман и Грегори Синклер. **Campaign** – позволява ви да си изберете само едната страна, без да се притържда строго към историята.

Scenario ви дава възможност за претераване на всяка изпълнена вече мисия. Не мога да пропусна и почти перфектния туториал, който ви



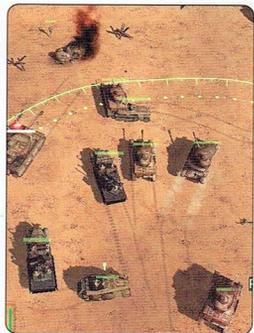
створва огромно количество инфраструктура и почти от самото начало осигурява всички ресурси на една значителна по размери база данни. Под „ресурси“ разбирате хора, танкове, камиони и лек намек за въздушни подкрепления. Наслаждавайте им се, докато можете, защото впоследствие бройката им значително се редутира – най-бече когато са необходими, всъщност.

Понякога се чудех защо причисляват тази игра към стратегическите, тя си е направо тактическа – липсва строене на сгради, ългрейди, единици и събиране на някакви екстри от околните скали и дървета. Това от своя страна, си е бонус. Не мога да си представя как някой може да се вжикее в ролята си на немски генерал, докато отчаяно търси място за поредната къшечка, произвеждаща работници или се чуди кога ще успее да рисуърне Шурмитцгера. Усещането в Desert rats е почти като в онзи тип филми, когато радиостанцията пищ постоянно, навсякъде се размотават карти и флажета, войници хърчат наляво-наясно с николю неизвестни поръчения, а главкомандващият севи щастливо сред целия този хаос и крокто пресмята дадените жертви.



ват основните заповеди, си представяте за какво влачене ще рече. Да не забравяме и мисиите дълбоко в тила на врага, които изискват внимателно промъкване, а нерядко и прибежки и припльзвания покрай

на под формата на т.нар. mission points. Приличат се с мисълта, че точките винаги са и ще си останат недостатъчни. Ако скаутското джипче не ви допаа и мещиците се окажат повече от необходимото,



но), *скаути* (по-голямо поле на видимост от останалите); *сантори* (ако сте изпуснали да си вземете такъв в началото, очаквайте ефектни експлозии, защото врагът използва доста мину); *гранадери* (ужасът за танковете и оръдията), *мещици*, споменатите *огнехвъргачи* и *снайперисти* (освен очевидното предназначение, перфектни за прочистване на картените гнезда и противотанкови оръдия, без да се унищожава самото оборудване). Също едница притежава фиксирано поле на видимост и обсега на стрелба. При настаняването на пехотинци в превозно средство се прибавя някакъв бонус към характеристиките на возилото. Постаарите се да запаметите всички налични места в машината – действията по-ефективно. *Танковете*, предвид историческия период, са от основно значение за играта. Те си имат зони на поражение, т.е. гледайте да целите вражеските странично или отзад, ако желаете да ги унищожите напълно или в купола/Веригага, ако искате само да ги обезвредите. Само не си мислете, че това са единствените машини в играта – около тях се мотаят всевъзможни *камиони*, *транспортни* - в които може да си настаните палачката с надежда за по-бързо придвижване; *ремонтни* – не смятам за нужно да обяснявам за какво служат. Няма как да пропусна *оръдията* – *противотанкови*, *противовоздушни* и *артилерия*. Те

ВЪПРЕКИ ВСИЧКИ НЕОСПОРИМИ ПЛЮСОВЕ, СЪЩЕСТВУВАТ САМО ТРИ ПРИЧИНИ, СПОСОБНИ ДА ВИ НАКАРАТ ДА СТИГНЕТЕ ДО КРАЯ НА ИГРАТА: ОГРОМНА И НЕОБЯСНИМА ЛЮБОВ КЪМ RTS-И, СВОЕОБРАЗЕН ГЕЙМ-МАЗОХИЗЪМ ИЛИ ОБЕЩАНО СПОНСОРСТВО ОТ РАЗПРОСТРАНИТЕЛИТЕ.

Едновременно вътре в самата битка и леко дистанциран от нея.

Въпреки опцията за определяне скоростта на игра, действието си остава леко мудоно – все пак придвижването на армията изисква време. Прибавяйки и изключително полезната пауза, по време на която се да-

сражете при звука от поредния пилатещ самолет.

След кратки и често пренебрегван брфинге преви всяка мисля, се пристъпва към внимателно подбор на най-подходящите за момента типове войски и военни машини. Всяка единица си има съответна це-

може да ги размените срещу лек танк или някой симпатяга с огнехвъргачка. Всъщност, последният се явява и една от най-мощните единици в играта – в сравнително малък радиус изгара всичко по пътя си. Ако бъде застрелян, резервоарът с гориво на върба му експлодира, нанасяйки допълнителни щети. След като станала дума за единици – какво е армията без герои? Забравете за основни, второстепенни, скрипти и прочие цели на мисълта, важноно е той да оцелее. Героят, де. Да бъде изкопан, преповит, добре нахранен и старателно забавляван през цялото време. Факт е, че при вкарването му в някое превозно средство се увеличава обсегът на стрелба, но освен това, друга полза не вижда. Реално полезните юнти са пекотата – *пушкаржи* (предпочитаното пушечно месо, способни да карат по-леките превозни средства); *картечари* (поразяват по няколко цели едновременно





For a time, it seemed we had no position was overrun today, half my boys were killed, and the rest ordered to pull back and regroup in the secondary staging area. I thought we'd never make it to the ship, but once on the beach the planes just stopped flying. A surprising gesture of sportsmanship that made me wonder how my old friend Erich was doing... If he was alive at all. I suddenly remembered he was called Rimmister by his teammates in '36. A cavalry rank used to describe someone who's out of step with this world. A gentleman officer of the old school. A walking anachronism. I hope it was him who spared our lives today. If it was, I also hope he gets away with it. They say his CO in a Rimmister unit 'gave to God to leave it as that and not let us face each other in battle again, so we were clearly two of a kind, the kind that never quite.

With the late of the Empire and the whole



NEXT

кратко се влячат на опашката на колоната, върнати от камиони или пехотници. За предпочитане - от второто.

При проява на героизъм и изпълнение на всички цели на мисията, получавате *prestige points*, които отиват за специални единици. Доколкото мога да преценя по силуета на най-скелата, за немише това е самият Тигър. За разлика от останалите юнчи, специалните се дават по веднъж. Запирете ли ги, трупането на споменатите точки започва отново.

Стигаме и до любимия патфайндър. Заобикалянето на препатствието е доведено до почти пълно съвършенство. Започвам да разбирам защо говорихом на превозните средства е свършвало толкова бързо. След като най-простата маневра от типа „заобиколи единствената постройка с размери на средно голяма топанна в тази част от пустинята“ изисква изпълняването на толкова виртуозни маневри, си представям как се справят в малко по-населено място. Всъщност имах щастието да го видя на практика. Когато не си играят на флипер между сградите, събират всички налични палми в околността. Ако случайно е останала някоя, се връщат на заден ход и я добършават. Защо въобще някоя хора използват булдозери, след като съществуват военни камиони?! Положението се променя значително, когато насочим поглед към двукраките единици. Налук на всички възможни усилия и опашката за свободно придвижване, те се придържат към някакъв предварително избран и доста заобиколен маршрут. Дотук всичко е идеално, само едно нещо така и не успях да схвана. Опашката за режим на стрелба работи безотказно – моите хора не стрелят, когато се налага да пропълзят някъде, а ако са на „*fire at will*“ отговарят на вражеските изстрели. Но защо когато стане въ-

прос за придвижването им, всичко се обръква. Какъв в смисълът да им позволява да се разхождат свободно, след като заковават на няколко метра пред някоя кула, пълна с лоши и я следат оцклено, какйкво поредния клук с мишката. Това се отнася и за медушите, в чиято спешификация с дебеа шрифът е написан – пуснете ги сред останалите, те ще тичат и ги левкуват. Влячат си се бодро най-отзад и не само, че не се опитват да спасят нечий живот, а не се сещат и да стрелят. Е, понякога решават да си изпълнят задълженията; най-често в разгара на голямото селектиране на единици се набухват а сред картечиите, я сред снапурите.

Агмираща за вражеските единици, те почти винаги успяват да се скрият зад най-близката постройка и да изменават подопечните ми в аръб. Нерядко се оказват старателно или покриват в траншеите покрай пътя, готови във всеки един момент да открият огън по непрегледливата пехота. В интерес на истината, изкушавам се да го отгана на случайността, тъй като погизнали веднъж в някакво превозно средство, придобиват странно поведение на камикадзе и в най-добрия случай заковават на място, готови да поемат всеки снаряд и да загинат с Янки гудъг/Дойчланд юбер алес на

уста. Ако намерите определение за подобно ИИ, различно от „противоречиво“, ви поздравявам.

„Буболечките“ пълнат из скрипата като немци по джоните. Въпреки всички неоспорими плюсове, съществуват само три причини, способни да ви накарат да спитнете до края на играта: огромна и небясна любов към RTS-и, своеобразен гейм-мазохизъм или обещано спонсорство от разпространителите. Ако нито едно от тях не е налице, следователно сте адвотр в списание, който просъщва през зъби най-неуцепрятния неща за всички възможни рогдни на разработчиците, докато ляно се набира на бутоните. Накратко казано – в един прекарас и абсолютно случаен момент, играта решава, че сте пропилели правото си на пауза, зугни, ропщаня на картата, сеув и пообити екстри, които смятате за свое исконно и неотменина привилегия във всяка подобна стратегия. Първо следствието – заплате си войската от най-близо разстояние и по възможност най-не-



походящ възгъ. Второ – тъй като виждате огъна на 4-5 метра пред/заг себе си, лошите ви отстрелват подобно на въртящи се калачици от Кока-Кола на стрелбище. Трето и последно: научавате наизуст екрана с краткия нагнус „Mission Failed“. Дитът не се дава току-тъй на всеки начинаещ стратег, той е нещо, което трябва да бъде заслужено с постоянство и търпение. Понякога, в зависимост от подгребата на планетите в Слънчевата система и фазата на Луната, копчетата изненадващо проработват. По правило, секунди преди зореспомнатия нагнус.

Графика. Красиво 3D. Благогарение на бгаа, невозволаващ зоот out, ше й се насладжавате непрекъснато и отблза. Разкошни експлозии по всички канони на жанра. Започвам да поздорам, че споменатата добавка към геймплея не е случайна – как иначе бихте обрнали внимание на такава интересна подробност като хвърчаша в кадана парчета от танкове или размътната вода на някой оазис. И да не пропусна – пясък. Много пясък. Приятно жълт, навъзваш асоциращ за бавно превмиващите каммиски кервани, развяващите се бели грехи на бедунитите и като събсъщ с реалистично – изключително сполучлив пушек от ауспуха на поредния камлон.

Звукът фон - героична надвъхща музика; единици, редвиш реплицы на съответния език и с подобващ акцент. Всеки изстрел отеква по различен начин, в зависимост от повърхността, в която попада курушма. Малко трудно ми е да се произнеса относително реалистично, тъй като най-близкия ми досег с танковете бе във Военноисторически музей, а там не пожелаха да ми предоставят кармичката за текст. Гърмешите, кръсещите и бръмчещите се сливат в една обща какофония, която почти се доближава до тази в истинска бутка.

Тук се очаква да ви кажа дали играта става или не и защо въпреки горните редове получава подобна висока оценка. Може би, защото се опитва да погледне на сраженията от малко по-различен възгъ – през очите на войника, събвката на изпълнява заповеди, дори когато са в разрез със собствените му желания. Или онази тежка и въпреки всичко жадувана отговорност за стотици събуги, за битката, успехът на която може да предврти изхода на войната. Ще ме разберете, когато усетите отново особено и нерядко губелно очарование на пустинята...

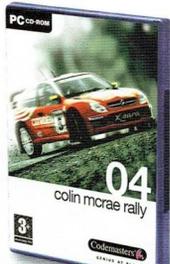




BATTLEFIELD: VIETNAM

69.95

Добре дошли във Виетнам. Довесовете ли си M-16 и ръчните гранати? Ако сте ги забравили няма страшно - можете да заместите зад картечница на някой танк или хеликоптер и да се впуснете в екшъна на войната. А той е доста.



COLIN MCRAE RALLY 04

69.95

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



UNREAL TOURNAMENT 2004

77.00

Турнирът започва. Този път можете да се качите на някое превозно средство, самолет или космически кораб и да изправите پلیٹیфейта. А ако вие е смързало на земята, полетете до близката космическа станция и обезвредете ботовете.



COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO

77.00

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



UEFA EURO 2004 FOOTBALL

77.00

Чуите звука на фанфарите. Започва един от най-силните групови турнири и всичките 51 европейски нации са вече там. Изберете любимата си държава и я изведете до върха, като минете през много квалификации, баражи и приятелски мачове.



TOCA RACE DRIVER 2

69.95

Любителите на високи скорости и състезанията ще останат очаровани от голямото разнообразие на моторни спортове в TOCA 2. Над 30 световни шампионата са представени с детайлна графика и познати от "Reality TV" интригуващи моменти.



KARTATEN

29.95

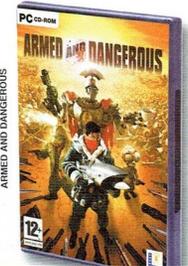
200 години преди новата ера. Дали олимпийски Акилах са успели да завършат сплавния си поход през Алпите с успех или Рим ще стане по силен от всякога? Две кампани и много единични мисии ще решат изхода на Пуническите Войни.



LOARDS OF THE REALM III

69.95

В далечното бъдеще човечеството е застрашено от нова инвазия на извънземни същества. С възможността за превключване на перспективата от първо в трето лице ще можете лесно да контролирате както обикновените войници, така и БТР и совалки.



ARMED AND DANGEROUS

77.00

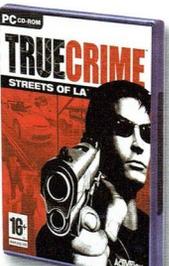
Робот, психопат, пъль и криминален бос - най-силната група се събира за да взорват най-важното нещо - обир по време на война. С много неподаврен хумор, 21 интензивни мисии, 17 вида оръжия - май нещата изглеждат добро.



STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

77.00

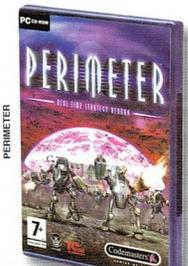
Републиката е на върха на своя просперитет, но Ситите лордове набират все по-голяма популярност. Само вашите умения на опитен крадец ще определят изхода от нарастващия конфликт. Ще позволите ли на тъмната страна да ви погълне?



TRUE CRIME: STREETS OF LA

77.00

Ник Канг - детектив от елитно полицейско подразделение в Л.А. има брутална репутация и съмнителни умения. Именно те са му отредили задната част на речуци Китайската триада и Картапа на ръцата мафия, които са превърнали града във военна зона.



PERIMETER

69.95

Оформете вашата земя. След това издигнете непробиваем енергичен щит около нея. И накрая създайте непобедим военен съюз, способен да извършва операции по земя и въздух в тази зашеметяваща с визуалните си ефекти стратегия.

ВСИЧКИ ПОСОЧЕНИ ЦЕНИ СА С ВКЛУЧЕН ДДС.



WWW.PULSAR.BG

МАГАЗИНИ В СОФИЯ

БУЛ. ЦАР БОРИС III 21 | УЛ. ЕКЗАРЪХ ИОСИФ II | МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК)



ALIEN SHOOTER

Автор: Irenicus

**„Ела, пиле, ела!
Елате повече...
...опа те верно зеха,
че дойдоха“**

Отговорете ми на следния въпрос: Какво си пускате, когато сте сканани? Какво си пускате просто ей така, за разпускане? Големите заглавия са много, факт е, както е факт и че те много отдавна престанаха да ни предлагат онази чиста, изкристиализирана форма на първично забавление, вместо което ни смазват с внушения, визуален сложен геймплей, атмосфера и пр. Игрите вече не са САМО забавление, огромната част от тях по-скоро ни натоваарват, отколкото да ни разтоварват. Това, което все повече липсва са малките игри, които човек може да си пусне за половин-един час и да убие времето в абсолютно и тотално размазващ с простотата си и същевременно феноменално забавен геймплей.

Ето такава игра е Alien Shooter! Играта, която от една седмица всеки в редакцията разкъва през всяка по-свободна минута.

Играта е доста елементарна – управлявате едно човече, то бързи през някакви нива, върху него се изсипват несметни пълчища извънземна гад, то трепе, говорите мрат, оставяйки след себе си някакви екстрички, амуниции или здраве, то ги забърсва и прогълтва към следващата вълна ейлънска палач. Ето толкова е просто. Но има и някои допълнителни подробности. Alien Shooter предлага два основни режима на игра: *Survive* и *Campaign*.

Сюжетът е доста неясен. Просто близате в някаква сграда, където се намира подземя лаборатория и в течение на десетината мисли трябва да унищожавате извънземната палач, взривявайки с динамит местата, от които се слаунва. Динамита първо трябва да си го намерите. Самите газове основно са 4 вида: някаква озъбена уста, качена на два крака, паук, погობие на прищълец и нещо като огромно куче. Последните две, в по-напредналите етапи на играта, се появяват носещи всякакви видове оръжия по себе си и стават все по-трудни за убиване. Туктам се появява по някой босс, който е просто син вариант на един от 4-те вида гадинки, но доста по-корав и неприятен. Освен на извънземната палач ще се натъквате и на всякакъв вид амуниции, оръжия, аптечки, брони, спешаши импланти (които ще ви направят по-бързи, по-силни, по-топчи и с повече здраве) и най-важното – на пари, с които преди всяка мисия ще си закупвате всичко изредено по-горе, вместо да се надявате играта да ви го пусне някъде по нивото, докато може и да не стигнете изобщо, точно поради причината, че без наличното оръжие или екстра просто е невъзможно да се обореват боса.

Оръжията са общо 9 на брой: *пистолет, помпа, гранатомет,*



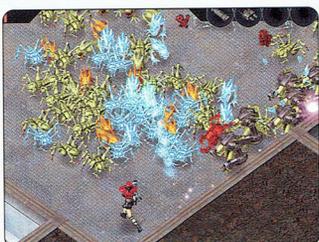
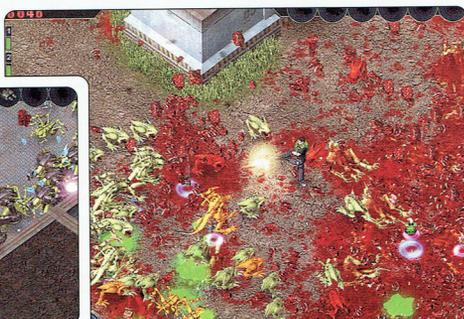
тежка картечница, базаука, пушкало, замразяващо противниците ви, плазмена пушка, огнехвъргачка и магнетна картечница, която имам чувството, че е сложена в играта само за да може да мнчете последното ниво без да се озорите, защото иначе няма начин – тя буквально стопля всичко по пътя ви.

Режимът *survive* е доста по-забавен, а и по-труден. Както сигурно се досещате от наименованието му, това, което трябва да направите, е да оцелевате максимално дълго

време и да избуите колкото се може повече противници, защото така трупате повече точки. Всъщност и тоя има превъртане, което е на един милион точки, но е невъзможно да се оцелее от деветстотин хиляди нагоре без чийтово.

В началото можете да избирате с кой от двата персонажа искате да играете, а те са... мъж и жена. Мъжът има повече точки живот и повече сила, но за сметка на това е по-бавен и по-неточен, тоест върва по-малко щета. Жената е доста бърза и прави на салатата всичко, но с 80-те точки живот, с които почва играта е лесна палача, ако я сипат натясно. Особено в режима *survive*, когато не можете да пазуарате, а импланти падат госта рядко. В кампанията почти няма разлика с кой от двамата играете, тъй като към края на играта сте се наблъскали с всички импланти, облечени сте в най-силната броня и разполагате с „магта minigun“.

Alien Shooter е от игрите, които човек може да си позволи да вържи на харда си, тъй като е едва 40 мегабайта, а удоволствието, което достига, е голямо и спокойно може да вземе мястото си сред игри като „Lost Vikings“ и „Crimson Land“. Просто игрите, които основен елемент на геймплея се явяват масовите кланета, в наши дни са малко.



90%

om kroak

dev sigma team pub digital games жанр пълноценен ретрошл url www.bigfishgames.com/downloads/aliens/pc-600mbz-64mb ram-10mbvideo прихва на crimson land



MICHAEL SCHUMACHER WORLD TOUR KART 2004

Автор: bRoKO

qm kpaak

Тия пичове, които са пр-вили играта, само гето са се хабили за дългото заглавие. Ще си я разцъкват само те, моя милост и... всъщност, въображението ми не стига, за да си представя кой още ще се мине, освен други нещастни и прецакани рецензенти на долнопробни заглавия, несправедливо гържани настрана от хитовите (ей, алоо, гледица редактор, писна ми на Шлемовото усое от тия буламачи бел).

Сигурно сред вас има запалени почитатели на Формула 1, които само при споменаване името на Михаел Шумахер подмокрят папмерса. Да, ама аз не съм от тях. Да си кажа правичката, единственото хубаво нещо, което намирам във Формулите, са мацките. Но тук такива липсват.

Първото нещо, което лъсва на монитора ми, щото в името на дълга си пускам играта, вместо да е щракна върху колекцията си от снимки на голи мадами, е мултрана на Шуми. Ухлена до ушите. С примаяло сърце провължавам нататък и какво виждам – някакво ужасно мейно от зората на рейсърите вляво, а до неко се кипри колчичка за картинг и някакъв дебил, който сега самодовоно вътре и явно е напълнил гашите, щото хич не мърда. Бре, викам

си аз, абе да не са се объркали нещо колегите след рождения ден и да са ми дали някоя от изрете, предвидени за обширно превю от PC Mania. Звъня притеснен в офиса, няма грешка. Въздохвам, явно ще трябва да се играе. Настроивам си контролите, които са четирите стрелки на клавиатурата, плюс F1, който е за смяна на камерата, избирам една от четирите възможни резолюции и вече обръщам внимание на режимите за игра. А те са три. Имаме *Practise*, където подобно на друг много любим мой аркаден рейсър на име ПуСи Карс, се състезавате срещу призрачните си аз. Като на всяка обиколка, ако е била по-добра от предишната, призракът ви се сменя и трябва да положите още повече усилия, за да подобрите отново собственото си време и такаааа до края на светаааа, оппа. Другите два



режима са си стандартните *Quick Race*, които няма да коментирам, и *Career*, в които се състезавате с други картинг-лимони като вас за точки, които отключват нови писти и такааа, до...

(абе няма нужда – бел. Кари Орела). Преди началото на всяко състезание можете да промените парцалките на пилота си, както и каската му, визъора, цвѣта на болида, гумите му – и разбира се, нито едно от всички тези толкова прекрасни неща не се отразява по какъвто и да е, макар и индиректен, начин на геймплея.



Що са еднакво грозни или... просто нема тръпка, брателта. С времето си отключватے нови, досущ толкова ужасни и те.

Като си говорим за геймплея, той – боже, какво разкритие – е аркаден, та аркаден. За управлението вече споменах. Няма превключване на скоростите, няма нищо. Не гад си бже да потпуснете газта на някоя забой – не! Веднага някой ви задмива. Ударите в другите състезатели почти не променят посоката ви на движение, нито пък ви забавят особено. Самата пистичка е загра-

дена с някакъв петсантиметрови барьери, които по никакъв начин не можете да преминете.

Абе знам, че някои много се кефят на такива аркадки. Да им е четливо, но се съмнявам, че точно тази ще ги тласне към някаква еуфория. MSWT 2004 е една толкова измъквана от пръстите изра, че да я нарека безлична бих могъл единствено в необясним пристъп на благоразположение, при което най-вероятно ще се наложи да отида на психоаналитик. Всичко е грозно, особено лицето на Шумахер (който е включен като един от пилотите, управлявани от компютъра). Докато карате, някакви кунчини пиксели ви махат отстрана на пистата с нещо, приличащо на ръце, но може в играта просто да са интервирани кадри от забранени филми за Втората световна война. Кой знае...

Звукът е неореалистичен, музиката – пог всякаква крптика. Както и под какъвто другое се сетиме.

Е, слава Богу, свърши ми местото. Ауге със здраве!



21%

STREET RACER

Автор: MrAK

Скъпи читателю, може би помниш играта **Crazy Taxi 3** и как в краткото кратно ревио за нея аз се клеях, че побезумна игра няма. Е, лъгал съм се. Официално си взимам гумите назад и твърдя, че СТЗ е истински бисер в сравнение с настоящото заглавие. В онази игра поне имаше приятна графика и много свежа музика. А тук – К'во? Ами ето К'во:

Streets Racers е игра, правена от поляци, в която имате съмнителната чест да се състезавате по улиците със слендите автомобили: 3 броя наточени *Mini Cooper*-и, които се различават единствено по окраската и 6 броя наточени *Fiat 126b* или „полски фиатчета“, както бяха познати в близката социалистическа действителност. Те се различават по окраската и накенчу-

те спойлери. Безумие! Траковете, по които ще караш, мили мой, поруган от гейм дизайнерите читателю, са 10 на брой. Те се различават не толкова по геометрията на трасето, колкото по заобикалящата ги виртуална действителност. На места я има, на други – не. Идеята е, че японските братя поляци са искали да пресъздадат някаква интересна заобикаляща среда, която да ви откъсне поне малко вниманието от невяротно плоския геймплей и ниската графика на колите (е, признавам полските фиатчета са направени подобавачо близоко до оригинала, за разлика от Културите, но пък те не са и чудо на автомобилният дизайн, че да са сложни за пресъздаване). Ще

имате щастием да обикаляте паркинг на супермаркет, градинка в парка и други подобни изключително живописни места. Пистите омръзват доволно бързо, но не се отчайвайте, няма да можете да ги излизате всички и без това, защото по принцип са заключени (както и всички коли без първия *Mini Cooper*) и цялата, която трябва да пости-



нете, да за ги отключите, е неясна. Просто след маса каране извънгейм имате възможност да карате с друга кола или на друга писта. Така и не разбрах какво точно трябва да се направи, да за се сробия с тази чест след срещата на играта.

Графиката е под всякаква критика (под секава или под себоята, както казваше един приятел). Просто не е в час с времето си и необосновано, а и неразбираемо за мен защо изисква DirectX 9.0. Количите са грозни, публиката почти няма (то кой ли би дошъл на моя ши*), околната среда се състои от рбяти фигури, къщички и паркирани... познатите какво – полски фиатчета. Мъкааа! И въпреки това играта се режда около 15-20 сек. На компютър с 1ГГц процесор и 256 DDR RAM. Срамота направо.

Звукът е еднакъв за всички автомобили, като крибнете нанякъде и гумите свирят поне 5 секунди, въпреки, че колата си е стабилна на пътя, ударите трещат като кофа, ударена в железен стълб или в главата на някой от хората помогнали за появата на това недоразумение на пазара (по-добре второтом!).

Геймплея и управлението не отстъпва на другите елементи от играта: пълна скука. Автомобилите са почти неуправляеми; ако се ударил в бордюра или опонент те угри извънрчаш в противоположната посока със страшна сила, (damage няма, да не си помисли нещо?) а горката ти трошка се върти накъдето си иска и обикновено спира по найнеудобен за теб начин, разбирай напреко на пистата, така че да попаднеш в „Крега на играта“ или напра-

во с лице към застигащите те опоненти. Слева нов удар, ново въртене, нов удар, ново въртене и т.н.

Изкусствен интелект: НЯМА!

Ми това е. Тази игра не струва маслото и хартията, изхабени за тази страница. Единственото, за което би могла да става, е заместител на *Softaire*, но при наличието на този безумно глъб *load* няма никакъв смисъл да се пробвате, защото времето, което евентуално ще искате да убете ще умре от скука още на *loading screen*-а.

*Кръгът на играта е запазна марка на жени и начинаещи шофьори – това е ситуацията (обикновено при паркиране), когато колата е застанала в такава позиция, че са необходими 10-ина маневри с по 2-3 см. напред и назад, за да може да бъде измъкната опитам (10x то Мухамта).



no 71 11

dev (http://com.pl) pub (http://com.pl) жанр: рендер: int ... pc: 60/100/120mb ram, 25mb ram, примама на рендер

На крак

15%



Звучите на барабана загълмнаха. Градският глшатай погледна събралата се тълпа. Цялото население на Британия се бе събрало пред банката. Рицари, магьосници, владетели на замъци, чак до просяците, крадците и бандитите. Всички нетърпеливо чакаха глшатая да оповести новите заповеди на Лорд Бритиш, както и вестите за предстоящите турнири. Воините отдавна точеха своите мечове и затягаха тежките на лъковете си, магьосниците беряха билки по пълнолуние, некромантите се бяха изпокрили в гробищата и в подземията. Всички трескаво се подготвяха за Игрите.

В следващите редове, драги читателю, ще намериш описания и обяснения за многобройните събития в шарда на [Data.BG](#). Освен основната игра, ходенето за шампиони и развиването на герои, в шарда съществуват и допълнителни събития, създадени за развлечение и обогатяване на играта. Наречени са **British Knight Games** и включват няколко вида шампионати, които се състоят редовно през определен интервал от време. Участието в тях не ти носи преимущество пред другите играчи, но при добро класиране получаваш пожизнена титла и трофеи, с които да украсиш къщата или замъка си. Игрите се провеждат на построени за целта арени, които се намират на

специално място и са истинско произведение на изкуството.

За записване за Игрите е направен санджък, който има меню: при еднократно кликване – излиза „Information“ и „Players“. „Information“ е описание на събитията, а „Players“ отваря списък на записалите се играчи. Записването става като се пусне определената сума пари в брой или на чек върху санджъка. Участието е ограничено на един герой на акаунт.

Създаден е и Reward chest, който служи за генериране на награди от Игрите. Наградите са различни декорации, около 130 на брой, като има улчични лампи, знамена, пергета, шплове, оръжия за украса, карпичи, фонтови, камини и т.н. Всичките могат да се заключат в къщата, а някои от тях могат и да се въртят. Процедурата за получаване на награда е следната: според трудността на играта наградата представлява определен брой Reward coins, които като се пуснат върху такъв Reward chest то ти постава в инвентара на играча случайно избрана награда. Такива санджъци има на притежателите банки - Luna, Britain и Sicily. Както споменах, наградите не носят преимущество на играча, който ги спечели, а само слава.

Сега, след като знаеш как да се запишеш в избраните от теб игри, нека обърнем вниманието на самите тях. В шарда на [Data.BG](#) в момента съществуват

три редовни събития - **Lance Tournament**, **PvP Event** (играч срещу играч) и **Capture The Flag** (CTF). Скоро стартира новият шампионат **Parry Tournament**, като в момента се подготвят **Гагауамопскуме узру** (PvM Event) и състезанието по архитектура и декорация на къщи.

Lance Tournament е част от **British Knight Games**. Идеята му се заражда от древните рицарски турнири, като в него може да участва всеки, който има желание. Едновременно условие е да има развито бойно умение, защото копията, които използват, са best weapon – специалните им угари работят за всички бойни умения - **Fencing**, **Mace fighting**, **Swordsmanship** и **Archery**. Така играта е по-обща и обхваща повече хора. Като цяло турнирът се изразява в заставане един срещу друг на двама участника на коне с копия в ръце, дават **dismount ability** и при сигнал се засилват един към друг. Който падне гва пъти отпада от шампионата. Играе се докато се изредят всички, като за нечетен брой последният паднал играе с последния останал и така докато остане само един.

Тук се залага нао-вече на късмета. Оръжието игнорира **defense chance** и **hit chance** бонусите, умението **Parry**, както и бонуса от магията **Devine fury**, а също така не дава да се сложи и щит. Копията са **Fire Lance** и **Ice Lance**, като първото е оцветено червено, а легендарно – синьо. При удар има звук

и копията имат анимации. Идеята е да се вижда дали и двамата участника удрят, колкото се пресрещнат. В този шампионат късметът играе голяма роля, а макар победителите да са хора с над 100 точки на бойно умение, по време на турнира отпадат и доста силни играчи.

Победителят печели парите, събралите се от таксата за шампионата. Печалбата възлиза приблизително на 120,000-130,000 златни монети. Печели и 1 reward coin, както и body sash с титла **Knight of The British Crown**.

Lance Tournament се провежда всеки уикенд, като вече гва пъти се включват по 23 човека. Таксата за участие е 5,000 златни монети.

Вторият вид **Lance** шампионат, който ще се проведе за първи път на 16 Май, е за чисти рицари. Той е точно копие на рицарските турнири, като всичко зависи от уменията на бояца. Нарича се **Parry Tournament** и е същият като **Lance Tournament**, но с разлика, че в него всички бонуси влизат в сила - **parry**, **defense chance**, **hit chance**, бонусите от магията и т.н. Тук вече късметът няма почти никаква роля и се отличават истинските бойци. Таксата за **Parry** шампионата е 10,000 златни монети.

За **PvP гвубоуме** също има построена арена. Тя е малко тясна, но това е с цел да се избегне безкрайното зонене на бойците в нея. Публиката е качена на високо над арената и е



сегнала стъпаловидно като в Колизеума. Админите имат специална трибуна, от която наблюдават за правилното развигане на битките. Има ограда с решетки за по-голяма зрелищност. Боиците не виждат какво говори публиката, а глят от своя страна не може да ги атакува. Забранено е да се играва с животни, забранено е предварително да се правят магии и предварителното призоваване на помощници. Битките се провеждат между двама играчи. Играе се като падналият от първата гвояка играе с победителя от втората, а падналият от втората - срещу победителя от първата. Ако в следващите кръгове има по-малко хора те се завъртат доколкото е възможно по същия начин. Назрадите са:

- първо място - събрали те се пари (по 10,000 златни монети на участник) и 3 reward coins
- второ място - 2 reward coins
- трето място - 1 reward coin

CTF или **Capture the flag** е игра за удоволствие, трениране на умения и се използва за усъвършенстване в PvP битки.

Играта има два отбора, като всеки отбор има крепост. Замъците са разположени един срещу друг и са разделени от река и мостове. Крепостите имат две кули, а мостовете имат охранителни площадки от двете страни. Всеки отбор има по един флаг. Целта на играта е да откраднеш вражеския и да го занесеш в твоята крепост. Веднъж стигнал там, кликваш върху него и след това посочваш собствения си флаг. Който го носи, става жълт, за да го виждат всички. Има време, за което играчът трябва да занесе противниковия флаг до целта. Когато времето изтече, играчът умира, а флагът остава на зе-

мята. Ако играчът бъде убит от противници знамето отива в този, който е нанесъл последния удар. Ако човекът, носещ флага, бъде убит от играч от собствения си отбор, знамето бива автоматично върнато в крепостта на мястото си.

Играе се с предмети от специални Supply Stones. След като се присъединиш към играта, се появява меню за избор на отбор, като не е позволено да се присъединиш към отбора с повече играчи, а има и опция Random, която балансира отборите по бройка. Отборите са син и червен. Като избереш от коя страна да играеш, играта те телепортира в съответната крепост, слага всичките ти предмети в банката ти и те остава само по една роба, която има цвѐта на отбора и която не можеш да свалиш. Във всяка крепост има място, където си защитен и врага не може да взеле или да те нападне. Ако бъдеш убит, играта автоматично те премества и съживява на това място. Там се намира и Supply Stone. Когато кликнеш върху него, той ти дава предмети според уменията ти - оръжия, брони, реагенти, книга с магии, колби с отрова, tithing точки, ако си Паладин и са ти паднали под 1000, щипове...

Оръжията са няколко вида и са според умениято, което имаш (меч, крис, боздуган, лък...) като има за две ръце или за една ръка. Броните са кожени, ако имаш мегдуща, или железни, или studded leather според силата на героя. На всички играчи се дават и 4 сандъка-капани против парализа. Supply Stone има опция, която дава на предметите определен брой магически атрибути с определени стойности. Последното решение е да се играе с 1 магическа характеристика със 70% стойности - най-вече за да са защитени играчите от магии.

Маговете могат да си изберат предмети със spell channeling, а воините да имат по-добри оръжия, като бонусите се избират случайно. След всяко кликване на Supply stone той те зарежда с алпсвашите неща - ако си махнеш щита, например, ще ти даде нов, който ще има различен бонус. Ако бъдеш убит, тези предмети остават в теб.

В защитената зона има също така и Exit stone, ако решиш да си тръгнеш. При кликване той ти дава да си избереш къде да те прати - в кой зраг на Felluca. Всички предмети биват махнати от теб и се телепортират до прег банката в съответния зраг (малко е неолово, но се свиква :)).

По CTF зоната има сложени специални жълти камъни (Трупомелачки), които махат всички трупове, като се кликне върху тях. Целта е да се намаля лъг-а и решението за тези камъни е много удачно...

В зоната също така са забранени магисте „Recall“, „Mark“, „Gate travel“, „Sacred journey“, както и всички summoning spells - „Blade Spirits“, „Vortex“, „Revenant“ и т.н.

Capture The Flag няма награди, играе се за удоволствие, тренировка и усъвършенстване на PvP. Провежда се почти всяка вечер, в зависимост от

това дали има желаещи. За да се присъедини някой, има специални портали на Britain Bank и на Britain Moongate. Те са жълто-оранжеви, като водят в преходната зона през CTF арена, където има банкер и animal trainer, както и CTF Join Stone (камъка, с който се присъединяваш към играта).

Като цяло замисълът на битието е много добър - хората нямат много защита, умира се бързо и се набляга на играта в отбор. По-добре организираният тим обикновено размазва противника си. Няма предимство на определен тип герои - воините бият много, маговете също нанасят големи щети, но не влияе Fast cast и Fast Cast Rate. Всичко опира до това колко организирани са отборите и вържат ли се заедно.

И така, приятелю, надявам се да съм разбулил интереса ти. В света на Ultima Online никога не е скучно. Тук те очакват нови и нови приключения, все по-трудни препратствия. Запиши се в Ирзите, участвай и победи. На думи звучи толкова лесно. Дали е така в действителност? Ела и провери, ние те чакаме там...

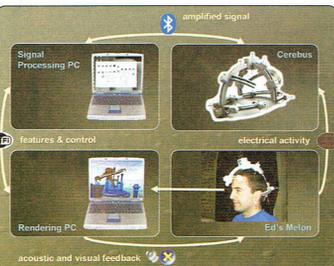
Борислав „Grah4o“ Иванов
Legendary Storyteller of Data.BG
(благодаря на Fluke за подробната информация за Ирзите)





Всички ние, играещите на компютърни игри, се смятаме за специалисти в прогнозите за бъдещето. Не е ли така? Всеки ден или отблъскваме избягнени нашествия, или пилотираме космически кораби, или живеем в паралелните вселени на Ultima, Diablo, NWN и пр. Играем, смятайки, че настоящето е твърде... обикновено за нас, че няма какво чак толкова изключително да се случи (ЕЗ не го броим, както и излизането на новия брой), че да ни бъде интересно.

И аз така си глухах левио в скуката, прилясах бабно през вълните на отменчението, когато пронизателния, крещящ и изключително гразнещ глас на Мег се извиси от съседната стая. Пеще отново някаква песен, толкова глухава, колкото и самият... Хм. Не знам дали е ставало дума, но съседите от горния етаж го заобикалят отдалеч, след като разбраха, че именно той е източникът на смущаващите звуци, разнасящи се в производно време – 4 следобд, 2 през нощта, в сутринта. Какво ли беше този път? Съвсем незаинтересовано надникнах над работата му и след като прочетох няколко реда, го накарах да ми прати линк-а на кола ми в съседната стая, отпих там, затворих



плътното вратата и седнах да си гочета на спокойствие материала. А това, което пишеше, наистина беше интересно.

Представете си свят, където със силата на разума си можем да въздействаме на нещата. Където можем да ползем колата, да си помислим „палаи“ и тя да запали. Където можем да усетим емоцията на близкия човек не само като поглед и движение, но и като мисъл в нашите собствени мисли. Фантастика? Ето какво можем да правим Днес.

MindGames group е разработила хардуерно-софтуерно приложение, което ви позволява да управлявате поведението на герой в компютърна игра. Заедно с университета в Дъ-

блин те са създали комбинация от шлем и диагема, с която можете да помогнете на нещо, което те определят като бехемот, да премине по тънко въже, опънато между две сради. Участието на играча се състои в това, да променя баланс на Мауг (името на „нещото“), като го накланят така, че да не загуби равновесие. Без мишка, без джойстик, без нищо – само гледаш екрана и си мислиш. Навявя ми спомени за Кранк, симпатичния розов мозък от Костенурките

на играча да мисли движението на героя си – представяте си, че той изтегля назад дясната си ръка – и ето го на екрана. Представяте си пещица Мег отпре... хм, лек замах и го скъсяваме с една глaba... Да не говорим за ползата, която ще имат от тази технология напълно беззвучните хора – това ще ги направи равнопоставени участници на другите в новата виртуална действителност.

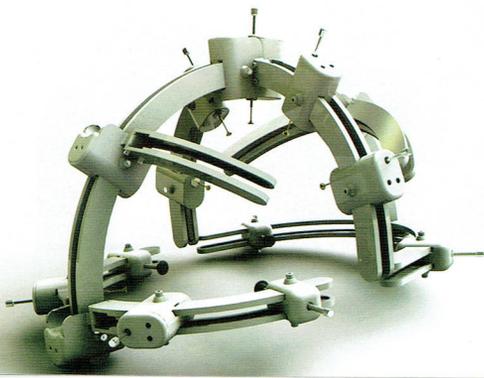
Добре, но доколко е готова технологията за пазара? Кога ще можем да си купим такова устройство? А също – необходимо ли е специално обучение, преги да започнем да играем? Според създателите, 45 секундно калибриране е достатъчно за нагласяне на каската към вълните на вашата мозък. Шо се отнася до хардуера, вече има патент, но все още не се е стигнало до масово производство. Аз съм оптимистичен – съвдъйки по скоростта, с която се развива развлекателната индустрия, няма да минат и 2-3 години и вече ще седим запалени втрещено в мониторите със странни каски на главите.

И тогава мечтата на американеца ще бъде пълна! Вече няма да има нужда да се движи, може само да седи, да яде и да глътне. А ние, тези които живеем в няколко свята, ще можем още по-пълно да се слеем с аватарите си и да сънуваме мечтите си...



СИЛАТА НА РАЗУМА

Автор: Fon Maniac



ATI В НАСТЪПЛЕНИЕ X800 VS. 6800 ULTRA

Автор: AZZ KIKR



С появяването на GeForce 6800 Ultra преди няколко седмици започна по-редната голяма битка за мястото на върха при high-end видео картите. Няколко седмици след това бе представен и новият чип на ATI – X800. Така се отвори новата глава в епичната история на противоположестването между двата гиганта. Кой ще победи?

В случая nVidia се оказа по-скоро в ролята на претенгент за титлата, така че на нея се пада честта да изкара най-силната карта. И фирмата го стори. Така натискът отново се пренесе върху ATI. Компанията бързо реагира и на пазара се появиха две нови GPU-та – Radeon X800 XT и Radeon X800 Pro. Разликата между двете чудовища е единствено в броя на пикселните конвейъри. При Pro версията те са 12, докато при бячката XT – 16. На практика това си е един и същи чип, като единствената разлика е, че при Pro-то четирите броя пикселни конвейъра са изключени.

Гледайки картите на nVidia и ATI, останал учуден колко възрастност си приличат. И при двете се използва 256MB 550 MHz DDR-3 памет, осигуряваща пренос на данни от около 35GB/сек. За сравнение един GeForce MX прави около 6GB трансфер. Контролерът на паметта е с четири броя 64-битови канала, като това осигурява една 256-битова шина за достъп до паметта. Двете карти притежават 6 vertex-shader конвейъра и по 16 pixel конвейъра (два пъти повече от тези на сегашните GeForce FX). Архитектурата им поддържа SIMD/MIMD инструкции, което довежда до увеличена

производителност. Разбира се има и разлики, но те като че ли са по-малко от приликите. Да видим:

1. На първо място прави впечатление разликата в скоростта на ядрото, като ATI са се спрели на брутната 520MHz, докато в nVidia-та мегагерците са закотвени на 400. Разликата е 30%. Предшният чип R300 беше с прекрасно съотношение между скоростта на ядрото и трансфера на паметта спрямо NV30 и това изкарва ATI с една стъпка напред в тази графа. Друг е въпросът как тези допълнителни мегагерци повишават много крайната производителност.

2. Броят трансистори е една много дискутирана тема, когато опре до производителност. Тук ролите са разменени. В червения ъгъл на ринга е X800 със 160 милиона трансистора, а в зеления е 6800 Ultra с ултрамалките 222 милиона. Поради факта, че това са 62 милиона трансистора повече и това, че и двете карти са произведени по 13-микронна технология, чипът на nVidia е значително по-голям по размери. Това има своите недостатъци – по-голямо топлоотделяне и по-висока цена. Тук е може би един от най-големите минуси на nVidia – картата им заема 2 слота – AGP и 16бр PCI. Заемането на втория произтича от „продвиането“ на охлаждането на картата. Повечето трансистори означават и по-голяма енергоемкост, а пък по-високата производителна цена на един чип знаем какво означава.

3. Разход на енергия. Може и да прозвучи смешно, но това е много, много важно. Според nVidia тяхната 6800 Ultra дърпа около 110 вата от захранването. В резултат на това тя се нуждае от два конектора за захранване. Същите пичоке казват, и че е хубаво да имате поне 480-ватова захранване, за да е всичко окей системата ви и да няма глади за ток компоненти. Това означава допълнителни пари за качествено захранване. Съответно X800 иска „едва“ 65-вата, само един конектор за захранване и един място. В следствие на това можете да сложите high-end машина с 350-ватова захранване. Честито!

Транзистори

И така, да видим за какво са им на nVidia допълнителните 62 милиона трансистора. Като за начало всичките pixel-shader конвейъри на 6800 поддържат FP32 (floating point) – точността на изобразяване на обектите.

Още повече в 6800 е включена и поддръжка за Pixel Shader 3.0 (разбирай DirectX 9.1), което означава само и единствено възможност за директен достъп до текстурите от 6-те vertex конвейъра. В обсерваторията бъгеше малко щри ще поддържат новата версия, а масовито и навлизане вероятно ще е след като видим следващото поколение карти, така че в настоящия момент това е относително маловажно.

Допълнителните трансистори служат върно и на новият L2 кеш за текстури. Това е нещо, което ATI не са сложили в X800.

И така... игра

Това е най-интересната част. След като разбрахме на кой колко му е голям, е време да разберем има ли размера значение при... картите. Аз лично не съм си мислял тия карти по обясними причини, но след всичко изчетено по мрежата, става ясно, че са почти еднакво производителни. 6800 дърпа малко в OpenGL полето. ATI са напред съвсем малко когато нещата опрат до „наглата“ резолюция от 1600x1200 с включени 4xAnti Aliasing и 8xAnisotropic Filtering филтър (чудя се кой ли играе така?). Например 6800 достига с такава настройка около 34 кадъра във FarCry, докато ATI се движат с 36. Хубавата но-

вина е, че при резолюция от 1280x1024 с 2xAA и 4xAF всички карти (и тези на ATI, и тези на nVidia) задръжат кадърите над 24. В UT2004 нещата пак са в полза на ATI при големите резолюции – около 72 кадъра срещу 65 за nVidia.

Зелени или червени?

Около примерата на X800 nVidia изкараха нови драйвери (ForceWare 61.11), както и 2 нови модификации на 6800 – GT (down-класката Ultra) и Ultra Extreme (over-класката Ultra). Според повечето хора това е акт на отчаяние от страна на nVidia, с цел отпаметането на вниманието от ATI. Сложно е да се каже дали се притесняват от вниманието или от изхода на това състезание. 6800 е много добър графичен процесор, X800 също. Главният проблем ще годе от разхода на енергия и от това дали потребителите ще искат да дават допълнителни 80\$ за захранване, за да покарат карта Ultra Extreme (140\$-та консумация). Макар че, тъй наречените hardcore геймъри едва ли са с лошо захранване и с много пари в джоба. За да сме честни, ATI като че ли също са притеснени от тази битка. От друга страна резултатите са доста близки и е трудно да се каже кой е крайният победител. При картите от 500\$ X800 XT е малко по-добър. В класа от около 200\$ 6800GT е по-добро решение от X800 Pro. Ако трябва да избира, бих заложил картите си на ATI, които са малко по-напред.



hardware

История на стратегическия жанр

автор Evoker

Преди да обрнем поглед към изрите, очертали контурите, дали и даващи насоките на стратегическия жанр – подчертавам го дебело, за да избегна превърнателно въпросите защо това или онова заглавява липсва, сами разберате, че е невъзможно да се изброят всички стратегии – бих искал да кажа няколко гуми специално за днешния български геймър, за когото понятието стратегически жанр се играе на няколко по-известни заглавия, появили се в последните години.

Появата на първите компютърни клубове и, най-вече, на StarCraft у нас – позволили на рогния играч да изпие есенцията на удоволствието от мултиплеъра – предизвика бум и създаде ороел на стратегическия жанр като цяло, засенчил всички останали жанрове. От друга страна всичко това накарало всички новопокръстени да решат, че дефиницията за жанра се състои в събиране на ресурси, построяване на сгради и „изваждането“ на армия, с която да бъде премазан врага. Това е концепцията, която преобладаващо се споделя от средностатистическия гей-

мър. Но тя съвсем не е нито единствена, нито правилна.

Както повечето от вас знаят, стратегическите игри условно се делят на походови и реалновремени. Тук няма да засягам въпроса какво принципно следва да се разбира под стратегически игра и как към днешна дата едва ли има компютърна игра, която пълно да отговаря на това наименование, изключая може би Цивилизацията и сродните, които донякъде се припокриват с понятието; нито ще се опитвам да ви убеждавам в това, че повечето заглавия, които категоризираме като „стратегически“, въстност са повече тактически. Приемаме понятието „стратегия“ като обобщаващо, приемаме също, че то обхваща и всички тактически игри, както и така наречените „god games“ и „city building games“. Обект на статията ще бъдат и някои по-нестандартни заглавия, които на пръв поглед трудно могат да се причислят към разглеждания жанр. Появяващите се все по-често напоследък хибриди между RTS и RPG (RPS) не са включени в настоящия преглед.

Поговата стратегия (turn-based strategy) - Warlords - е издадена през 1989г. от Австралийците SSG.

Warlords се побира на чудовищните за времето си 2.3МВ. Играта привлича огромна маса от фенове с невероятната за ония години графика и звук, многобройни единици, способности и магии, възможност за развиване на герои, явяващи се най-важните единици в играта, както и в светлите си раси (до болка познати днес, но позовава появяващи се за пръв път), всяка от които с уникални особености – хора, орки,

джуджета, елфи...

В играта има 4 ресурса – злато, желязо, камък и диаманти, чието добив се осигурява със заглавяването на съответната мина от героя, който се приближава и я solvent-ва.

Развитието на умения на героите се постига с трупане на опит в битки. С точките могат да бъдат повишени показателите им или да се научат някои от второстепенните умения за съответната професия. Единиците също качват нива, като с всяко следващо се повишава издръжливостта и показателя

combat, определящ шанса единицата да нанесе успешен удар, и да се предпази от удара на врага.



През 1991 година Уил Райт създава първата класическа игра на Maxis – SimCity, в която се ражда жанрът „system simulator“.

SimCity в никакъв случай не е точно стратегия, но е включена в този преглед, защото по-късно концепцията ѝ е използвана, за да се създадат някои типично стратегически игри.

В играта влизате в ролята на кмет на град. В началото разполагате с малко парче земя, върху което са положите особените на бъдещия архитектурен, урбанистичен дзвер – Вашият град.

След като огледа терена и стратегически изградите места за строеж, изграчът стига до фундаменталното откритие, че най-важното нещо за един съвременен град е електричеството и първо строи

електроцентраля. После е ред на трафопостовете, които ще електрифицират къщите, а самите жилища се появяват на по-късен етап.

Жителите обаче ще искат да печелят – строят се индустриални и промишлени сгради. Искат да пътуват удобно до работа – строят се пътни артерии и ж.п. линии. Искат приемливи условия за труд и почивка – строят се офиси и паркове, в които се разполагат места за отдих, магазинчета и репове.

И пак ще има негодболини, всякакви шумт в издично настроеното общество – на помощ идват полицията и пожарната. Могат да се строят също кина, стадиони, летища, пристанища и т.н.

Икономическият елемент в SimCity е съвден до данъци, данъци и данъци.

Когато градът се е превърнал в метрополис, изчилено е точното и най-правилно местоположение на всяка къща, пътче, жичка, лещичка идват безствител! Наводнения, Торнадо и Гогзла, преминаваща през сградите като щанче през сладкарницата. Честито!



Dune II (1992 г.).

Dune II е дело на Westwood Studios и по-специално на Брет Спери и Луис Касъл и няма нищо общо с първия Dune, чийто създатели са Cria (лека им пръст), освен името и вселената на Франк Хърбърт, в която са ситуирани и двете игри. И докато Dune е просто една тактически игра с адвенчър елементи, отличаваща се със сложна фабула и запомнящи се герои, в която наред с управлението на ресурсите, бойните части и работниците, играчът трябва да води тървдере много разговори, то Dune II се спряга като същинския прародител на съвременните RTS-и.

Расите са три – всяка със силните и слабите си страни и специални оръжия. Играчът избира една от

тях и след кратък брифинг пред него се разкрива начин на игра до болка познат на днешния геймър, но тогава – невиджан.

В самото начало разполагате само с две сгради, достъпни са две-три единици, виртуални топливни липсва, а щета е да се събере определено количество от главния ресурс в играта – подпратката Меланк. С развитието на играта се разкрива все повече (за това спомога и богатата енциклопедия с описание на всяка сграда, единица и оръжие) от разнообразието на Dune II. От началото до самия край на кампанията, действието се развива върху една и съща карта. Всяка мисия се започва от нулата.

Dune II оформя очертанията на днешните RTS-и –

главна база, работници, събиране ресурси, с тях се строят сгради и още работници, бълва се армия и се кърятят Копнщините на врага.



1992г. – годината, в която се рогу Civilization.

Сиг Мајер, добродушният плешив чичко с шамбле, промени разбирането за походовите стратегии на милиони хора с Civilization. И до ден днешен са малко изригте, притежаващи подобен бозат и комплексен геймплей, съчетан с гениално проста концепция!

Поемате събвините на малко племе в дълбоката древност, като постепенно – посредством рисърч на нови технологии, заселване на нови територии, строеж на многобройни Чудеса на света и много из-

тощителни войни – превръщате няколкоко дрипловши в модерна супернация. Последният етап на развитие е построяването на космически кораби и завладяването на необятната космос.

Чарът на Civilization се крие в поредицата от послегователни и взаимосвързани решения, с които се постига успехът. Така например, невъзможно е налицето на боспособна армия, ако няма здрава и стабилна икономика. Вярно е и обратното – не може икономиката да е безпроблемно функционираща, ако

няма кой да защитава градовете и жителите.



Master of Orion (или Civilization в космоса) е издана през 1993г от фирмата, разпространява и игра-та на Сиг Мајер – Microprose.

MOO пренася действието на Civilization в галактиката Орион, където цяла орда швиллазши се борят за господство. Расите, измежду които играчът избира, са десет. Пътят към победата минава през рисърч на над седемдесет технологии, заселване на десетки звездни системи и стоотици планети, безброй битки с различни врагове. На пръв поглед – кой на Civilization. Но само на пръв поглед. В Master of Orion са включени цял куп напълно нови елементи, които превръщат играта в една от най-комплексните стратегии на всички времена.

Под директния контрол на играча попадат множество фактори – продукцията, замърсяването, популацията, технологичното развитие (на всяка една покорена планета!), армията. За разлика от Civilization, тук е възможно свободно да се поеме гузайнът на космическите кораби, чрез технологичните открития направени по време на игра или бобути с помощта на шпионаж – важна опция, с оглед на факта, че базовите модели не стават и за скрап.

Технологиите са разпревени по групи и ако расата на играча не разполага със специалното качество „саботаж“, ще може да изследва само по една технология от групата. За останалите ще трябва да разчита на размяна, шпионаж или директно грубо насилие.

Богатите дипломатически и икономически възможности в Master of Orion предоставят много позардъбчен геймплей, отколкото масовите стратегии зазелени на класическата, но крайно ограничена формула кой-кого-ще-изнесе-пръв.



Caesar – играта, извалява концепцията на „city-building“ стратегията.

На толкова къщи – толкова магазини; една електростанция, един полицейски... не, два полицейски участъка... улици, градски транспорт... Това вече го видяхме в SimCity, но тя е игра, която не бобути с разнообразие. Докато Caesar... Caesar е една друга бира!

В основата си играта е симулация на римски град-провинция. Играчът има възможността както да играе на отделни сценарии (по същество – провинции), така и да си опита късметата на цялостна кампания.

Характерно за сценариите е, че всяка провинция се отличава със свои особености – някои са изложени на яростни атаки от многобройни врагове, други

са почти лишени от плодородни земи или пък имат много нуеубен за строителство и развитие на града терен.

Кампанията започва от 350-та г. пр.н.е. – от времената, когато Римската империя се е състояла само от два-три града. Предстои да се превземат територии, да се строят и развиват градовете, да се създават, творяважат и тренират легиони – не само за защита на владенията, но и за да погупамаат войската на Императора. В негова посока периодично ще ви се налага да пращате и пари, суровини, различни стоки или оръжие и за да ги осигурите, ще се наложи здрава да се потружите градостроителство и икономиката ви да са като добре смазани машини.

Елементът, доставящи най-голямо удоволствие, е постепенното модернизирание на града, забавещо от

голям брой фактори – индустриални, културни, промишлени и рещиа друзи взаимосвързани сградни, точно както в реалната архитектура. И когато след дълги и уморителни часове, посветени на архитектура, стратегия, тактика и военно дело, геймплейт най-после има възможност да се отпусне удобно и да се наслади на перфектно функциониращата си империя, в съзнанието му попиба сакралният смисъл на думата *забавство!*



1994г. – малко известната фирма Blizzard пуска Warcraft: Orcs and Humans.

Е, стипанехме, и до Blizzard...

Смятам да отредя няколко „по-специални“ реда за тази компания-феномен. Вероятно и вие като мен сте си зарабави въпроса: „А беще твез личове са толкова яки? Шатският мастодонт разполага с пари (много пари!) и време – двата най-важни фактора при разработката на една игра. Blizzard са може би единствената компания, която може да си позволи по четри години производствен процес, без натиск от сродни през изготвянето около загавието се шуми, то се отлага безброй пъти, феновете стават все по-нетърпеливи и жаждат за поредната доза уникално забавление, а седмични пребу официалната премиера играта вече е бестселър. Но, ако парите и времето са гарант за качеството на едно загавие, то какво кара хората да го играят шест

години?

Синематичите? Е, класика в жанра са, най-добрият просто, но...

Историята? Хмм, тук с Фрийман имаме спор и макар да съм съгласен донякоде с неговото мнение, че като за старте ишрите на Blizzard предлагат доста мащабна и разгърната история, според мен фбуалата в хитовите им загавия не е нищо повече от едно добре пипнато, комерсиално клише.

Геймплеят? Нека си го кажем направо – тия личове крадат като щегани! Във всяка една от игрите си Blizzard са лагазаствали по възможното най-безочливия и високомерен начин. Нищо революционно, нищо иновативно.

Геймплеят, втори път? Ами да – геймплеят. Това е отговорът. Starcraft може да се играе и от малецата, и от фърти прочове; и от аматьори, и от профеймери, всички намиращи различно „приложение“ на

дванайскама кучета. Защото „Стария“ е колкото елементарен за малчуваните, толкова комплексен за по-възрастните. Многогласовата структура на геймплея гарантира успеха на всички Blizzard-ски игри. А филмчетата, музиката и историята са просто шауфлане, но достатъчно асыкаба за всеки щепител.

Ех, олекна ми! Вече ще сия споконно...



1995 > 1996 > 1997 > 1998 > 1999

История на стратегическия жанр

страница 65

Бележка Фреман: На мен обаче не ми олекна. Искам да кажа няколко думи в моя абзац и аз. Не споря за кражбите. Има обаче един тънък момент. Когато достатъчно талантлив човек или колектив вземе някакъв интелектуален продукт, или сбор от такава, и بلاгайки дарбата си, по някакъв начин успее да си свърже и усъвършенства до степен, непостижима за първооткривателя или съзателя им, да се нарече подобно действие с дума, различна от „заимстване“, е вече ишично. Всички се кефят на японската техника. Всеки се опитва да се сподобие с такава, без изобщо да се замисля, че патентите на същата тази техника изобщо не се сдържат от японци и са плод на нечий чужд интелектуален напът.

Blizzard са гениите на класния комерс. Техните продукти са насочени към масовия потребител, но за разлика от всички други се отличават с изключително качество и в тях са вложени асски много труд и градивна мисъл. В продължение на години те съветат пласт след пласт и шафат суровия диамант, за да извадят на бял свят брилянта. В този смисъл те наистина СА творци. Най-балансираните, най-комплексните и същевременно опростените (в добрия смисъл на думата) и „юзър френдли“ игри са техните. Талантът им да се

освобождават от всичко излишно и да постигат недъжможен за останалите баланс е феноменален. Това е първата компания, която направи RTS с три коренно различни раси, без нищо една подобна и – забележете! – излишна единица, предлагащи коренно различен геймплей и непознато до днес богатство от стратегически прийоми и без еднозначен отговор на въпроса „кой раса е най-добра“ – просто добрият играч може да играе с всяка, с добри шансове за успех. Да, Blizzard, сигурно много уважават и обичат парите и създават комерсиални продукти, но слава богу уважават и обичат и играчите, уважават и обичат и себе си и играете, които правят – до толкова че те да си струват всяка стотинка, която даде за тях играчът. А това е нещо достойно за уважение в днешно време.

Silicon&Synapse – компанията, която по-късно се превръща в Blizzard Entertainment, е основана от



Алън Агам и Марк Морхейм. Двамата извагат хитобоите заглавия – Rock'n'Roll Racing и незабравимата The Lost Vikings, преди да се впуснат в сериозния гейм-дизайн. Първата голяма стъпка за новоизлюпената компания е Warcraft: Orcs and Humans, която катализира последвалия световен интерес към реалновремевите стратегии като цяло.

Концепцията е същата като на Dune II, но със сериозно разширен възможности, много и разнообразни карти, забавни реплики на героите и музика, която не е нужно да изключваш. Около година след премиерата на първата част, през декември 1995г. излиза и логичното ѝ продължение, семло наречено Warcraft II. И то носи в себе си няколко новостии, между които е възможността за игра на осем души в локална мрежа (LAN), ползвайки IPX протокол. За онова време това е непопулярна и безпозна новост заради трудността да събереш на едно място толкова компютри. Играта в Интернет ползва друг протокол (TCP/IP) и също не е опция. Съобразявайки се с желанието на феновете и видими интерес на мрежова игра, Blizzard бързо намира решението - Kall-емулатор, който позволява Warcraft да бъде игран в Internet.

Всеки фен на походовите стратегии трябва да е благодарен на Йон ван Канегем, че е създал както ролевата поредица *Might and Magic*, така и четирите части на стратегията *Heroes of Might and Magic*.

Ето, че стигнахме и върха.

Първото издание – HMM: Strategic Quest излиза през 1995г. от студиото на *New World Computing*. За времето си графиката ѝ се нарежда сред най-добрите. Изкуственият интелект на противниците е сравнително добър, но изнервя фактът, че в момент

та, в който играчът се отдалечи малко от замъка си, вражеският герой тръгва да го завоюва. Ако се направи дори една крачка назад, противникът избягва и съответната ситуация може да се подобрява до безкрайност (проблемът бе отстранен напълно едва в третата част). Героите трупат опит и увеличават статистиките си, но не могат да изучават нови умения.

Враждуващите раси, съответно класове герои, са четири. *Knights, Sorcerers, Warlocks и Barbarians*. Освен кампанията, играчът може да играе и на отдел-

ни карти, избирайки си брой пропивници и ниво на трудност.



Есента на 1995г. – излиза първият *Command&Conquer*.

Според много от критиците играта прекалено много прилича на Dune II и не предлага достатъчно новостии. Истината е друга. На практика *Tiberian Dawn* поставя повечето от стандартите, които и до днес са валидни при реалновремевите стратегии. На първо място *Command&Conquer* се отличава с феноменален интерфейс, който позволява всяко действие да се извършва само с едно кликване по екрана. Друга хитова черта бе убектелният сюжет,

феноменалната музика, грандиозното за времето си AI и – на последно място – изключителните филмчета. Сериозна новост са и двете силно различаващи се страни в конфликта – GDI и NOD, които разполагат със съвсем различни оръжия и в зависимост от страната, с която се играе, трябва да се избират различни тактики. Поради тази причина солобитите кампании на GDI и NOD нямат почти никакви общи моменти. *Tiberian Dawn* е и първата реалновремева стратегия, която сериозно залага на мрежовата игра. На двете CD-та могат да се намерят над 50

карти, предначинани специално за мултиплейър. Именно мрежовата поддръжка допринесе в значителна степен за успеха на *Command&Conquer*.



1997г. – излиза експанзивният *HMM II: The Price Of Loyalty*.

Десет години след края на *The Succession War* страни беди са връхлетели земята на Енрот. Крал Роланд е изчезнал безследно, а кралица Катерин е заминала за родната си Ератия за погребението на баща си. Минават няколко години, а кралицата не се завръща. Причината, е че тайнствени и жестоки същества са нападнали и Ератия...

Една от най-забележителните новости на играта е графиката. Тя е в 16-битов цвят и режим 800x600.

Няма ги стилизираните, вървещи фигури и движения на боюното поле – всичко изглежда много по-плавно и приятно за око. Боюното поле е с чувствително увеличени размери – на пръв поглед дреболия, но тя практически усложнява значително битките и добавя много повече тактически възможности. Голяма новост са поземните мисии, умело блисани в хода на кампанията. Градовете са в 8 типа, а героите – 16. И докато преди стартовият герой определяше с какъв град ще играе играчът, то сега градовете са определящи за до-

стъпните типове герои, като във всеки град има само по двамата герои – предствителни съответно на *might и magic*. Например в *Necropolis* се вербуват само *Necromancers и Death Knights* и т.н...



1997г. – годината на предвидява демон.

Вие сте собственик на подземие, в средата на което, защитено, пулсира оверонното ви сърце. Имате си слуги-бачкатори, слуги-блячи, слуги-мърлячи... Всичко, което ви е необходимо за спокойен и мирен живот. Копавете, разширявате владенията си, застроявате различни помещения (стаи), добивате злато, създавате нови, все по-мощещи и забавни създания на злато. Докато в една прекрасна нощ черноработниците ви почукват с кирките си по стениите на съседен дънджън и започват неприятностите...

Dungeop Keerep е игра, коренно различна от бълването на несметни пълчища единици. Максималното население на едно подземие трудно може да надвиши бройката от 30-40, дори в последните нива. С тази игра предимно ще се забавлявате. Тя е далеч от всякакви прекалено сложни стратегии и тактики. Мрачната ви империя се крепи на най-окаяните и жалки създания – импелвете – те копаат, строят, злато-

биват и са в основата на prosperитeta ви. Всеки нов имп коства определено количество мана, скоростта на регенерация на която зависи от площта, която владеете. Златото и маната са двата ресурса в играта. Нещата са много хитро замислени, така че да се налага постоянно да се разширявате, но разумно! Ако го правите прекалено бързо, времето и импелвите по никакъв начин няма да ви спуснат, за да укрепите и защитите с яки стени и капани дънджъна си. Освен това прекаленото количество импелве „изяжда“ от лимита ви други създания, които можете да създавате. Лесно може да се спусне допам, че да сте завладели голяма територия и да сте изкопали много злато и вразът просто да ойбете и да ви помете. Ако не сте играли умно, срибът е лабинообразен – чуждите войски нахлуват, вражеските импелве конвъртират територията ви, извънзъж се оказват в невъзможност да се защитите ефективно. Голямата новост в тази игра е, че по всяко вре-

ме можете да се прехвърлите в кое да е от създанията си и да го управлявате от първо лице. Нестандартно хрумване са мъченията, на които можете да подлагате чудовищата си и още ред небероятно оригинални и крайно забавни подробности, мястото за които няма да ни стигне. От всякъде струи хумор, дори от начина, по който животинките ви се хранят, спят, недоволстват, девертират, а релкици като „It’s a party!“ вече са се предврянали в класка.



През 1997г. Ensemble Studios пускат на пазара Age of Empires.

AOE въведе един по-различен стил на геймплей, което в кратки срокове направи играта много популярна. На пръв поглед използваната концепция доста точно следва очертаватите се канони на жанра – събиране на ресурси, строеж на сгради, бълване на войски. Това, което обаче хвърли в луд възторг геймърското войнство, бежа многобройните въвеждания на Ерите и чудесата на света. Тези неща предврянаха AOE в основоположник на едно специфично течение в жанра на стратегически игри, което носи неговото име. Тя, разбира се, далеч не бе съвършена игра и основният ѝ недъг, способен да хвърли в яростни кръстчи дори палапа, бе безумният патфайндж на единиците (но той не попречи заглавието да се превърне в абсолютна мания и основно мултиплейър преживяване за милиони фенове по света).



Почти три години по-късно продължението AOE II: The Age Of Kings прегостави много красиво и детайлно графично изпълнение, както и значително по-добрен патфайндж. Почитателите радушно посрещнаха и леко завишената гуналичност на геймлея. Впечатление правят и разнообразието от националности – цели 13! Авторите не са си спестили усилията да изобретяват, рисуват и допълват сгради, въгрейди, воинщи, животинки, звуци, музика и т.н. Добавяне то на форматише значително улесни воденето на армия от 100+ единици. Интересен нюанс внесо е дипломацията, благодарение на която с желание и погукпи израчът може да си осигури приятелски отношения с владетелите, които няма да го нападат, докато той не го нападне.

Втората част доразви заглавието в нещо, което по-търпеливите и спокойни почитатели на стратегиите, наричащи себе си ценители, отбавна чакаха.



През 1997г. Bungle създават първата класна тактическа стратегия – Myth.

Myth: The Fallen Lords влезе в историята на индустрията като една от ГОЛЕМИТЕ игри. Оставайки настрани цялата отговорност около добива на ресурси и строежа на сгради, тя е средоточена единствено във воденето на битки. Всяка мисия играчът започва с малка армия, която трябва да преведе през нивото, смазвайки често непосоно многобройния и на пръв поглед непобедим противник. Myth действително е гениална за времето си игра. Дори само заради псевдо 3D визията си и влиянието на терена, който – както израчът много ско-

ро е принуден да осъзнае – е негов най-голям враг и съюзник, в зависимост дали той или компютъра го използва по-добре. Разнообразието от терени, умно измислените единици (всяка с някакво специално умение или талант), които трупат експирънс, превръщайки се с всеки левъл във все по-смъртоносно оръжие и четото съхраняване живи за следващата мисия (и по възможност до края на играта) внася неповторима тръпка, е другият ключ към успеха, както и възможността на многобройни тактически прийоми са другите причини, даващи ми осънование да го твърдя!

Последвалите две продължения доказаха кач-

ствата на основоположника на тактическите стратегии.



История на стратегическия жанр

1997 г. - Cavedog Entertainment създават **Total Annihilation** - една от първите стратегии с изцяло 3D терен и единици.

На пръв поглед **Total Annihilation** не е повече от пореден **C&C** клонинг... Но!

На първо място това е игра, която поражда в масшабите си - гигантски пълчища се изправят срещу гигантски пълчища в апокалиптичен сблъсък, след сблъсък, след сблъсък... На второ - играта смайва с невероятния брой видове единици и сгради (основно два типа - за добив на ресурси и производствени). **ТА** е и една от първите игри изобщо, която се радва на ежеседмични поправки, нови карти, редактор на нива и т.н., които да пог-



гържат интереса към заглавието нестихващ. Дълго след излизането на играта, от сайта на компанията феновете продължаваха да даунлоудват нови и нови юнити и сгради, които пачваха в играта и които внасяха нов баланс. Това, което също дръжеше на **ТА**, е че тя създаде контрола на стратегията такъв, какъвто го виждаме в почти всяка съвременна RTS. За пример: задаването на няколко последователни команди на единици и сгради, клавишни комбинации за някоя от действащата и т.н.

Пободно на **C&C** сериалта в тук историята е много интригуваща, представена посредством прекрасно режисирани кът-сцени и синематици.

StarCraft (1998г.)!

Както спомена Freemap в забележката си - три корено различаващи се като външен вид, сгради, войски и принципи на съществуване раси.

Абсолютно вмяначаваща игра с брилянтен баланс, която прада на понятието мултиплейър ново измерение. Безапелационен хит, който и до ден не-

шен - шест години по-късно - продължава да има почитатели и не бе засенчен по масовост от нито една друга игра, освен Warcraft III. Сериозното описание на играта изисква да изпуща списанието, така че ще спра готук. Не вярвам да има геймър, който да не е играл или бужда StarCraft.



Homeworld, гебитната игра на канадската фирма Relic, бележи нов етап в развитието на RTS-жанра през 1999г.

Homeworld разказва за някога горд и мощен народ (Kushan), иззован от родната си планета и изпратен в изгнание в най-отдалечения край на галактиката от нашественици (Taldan). Хилядолетия по-късно в намерен дребен артефакт, разкриващ местонахождението на прародината. Дошло е времето народът на Кушан „да се завърне в бащината къща“...

Да определим играта с нещо по-малко от „явление“ (особено предвид факта, че се появи във време, когато стратегическите игри вече бяха силно развит жанр) би значело неоправдано да я погледнем. Смазващата графика, осъщественият за пръв път успешно, протичащ в трите измерения геймплей, съчетан с лесен за овладяване контрол, феноменалната

музика и атмосфера, както и битките в стил Star Wars я превърнаха в явление.

Можете да играете с всяка от двете основни раси. Докато трае дългото ви пътуване, освен корабите на противниковата раса, из безкрайните просторства ще срещате разбойници, търговци на оръжие и други неприятни типове. Лошото е, че играта и с Kushan, и с Taldan е идентична. Разликите са предимно във външния вид, някои от наименованията и в тонажа на корабите ви.

Геймплеят изисква да изпращате кораби да събирате и преработвате ресурси, да откривате технологии, да строятте армията си - нищо ново на пръв поглед, но пренесено в 3D среда, всичко това придобива ново измерение. За разлика от останалите RTS, тук няма база, която да управлявате и на практика не сте така ангажирани с микроменеджмента. Игра-

та залага основно на битките, за които разполагате с набор бойни и дружи кораби с различни възможности и показател за цена, маневреност, скорост, въоръжение и онева мош.

Жалко за тези от вас, които не познават тръпките, плаващи при звука на симфония, чуваща се на фона на най-красивия космос, който могат да си представят.



1999г. - Heroes Of Might and Magic III

Същото, което казах за StarCraft, мога да повтори и за **НОММ III** - ако искам да има смисъл написаното, трябва да изпуща списанието.

Накратко - това е най-добрата походова стратегия на всички времена. Безапелационно!

Формулата, която направи предцините издания хитови, се е съхранила и тук, но доразвита с нови идеи, система на игра и чудовищно разнообразие от магически артефакти, зверове, магии и тактики за разбиване на противника... Freemap беше казал веднъж, че това е вечната игра. Няма нищо вечно на този свят, но играта, която най-близо се доближава до това изречение, е **НОММ III**.

Безспорно най-големите постижения на третото издание са рандъм генератора на карти, арски добрият ИИ и НВ Мултиплейърът. Те превърнаха приживе играта в легенда, хит сред хитовете и... Разбрахте ме.



2000 г. - Warlords стъпва в „реалното време“.

След появата си през 1987г. и двете последвали продължения, походвата поредца Warlords гадж живот на реалновремева стратегия, която по странен начин успя да интерпретира походовия геймплей, трансформирайки го в реалновремеви. Появи се **Warlords: Battle Cry**.

От старите части са запазени наличието на героя (само един, докато преди можехте да имате до шестима души), някои специални единици и умения, видовете мичи и идеята за се завладяват посредством конвертиране, както и някои дружи по-дребни детайли. Всичко дружо е изцяло ново и резултатът е великолепна RTS, задължителна за всеки ценител на жанра като цяло.

В началото си избирате расата и специалността на героя, разпределяте точки по основните му показатели и умения и се втурвате в режимите на игра.

Можете да играете кампания, skin- ▶ страницца 69

▶ **страница 68** **mith** карти или мултиплеър, като експиринет, който героят трупа във всяка ег-на от тях и благодарение на който той повишава статистиките си и се сдобива с нови умения, се запазва. Можете да го екипирате и с различни артефакти, които намирате. Ще ви се налага да изпълнявате и най-различни квестове, свързани със сдобиване на блазинки. Обръщам толкова внимание на героя, защото той е най-важен. Освен, че с времето се превръща в качествена и страховита единица,

той се характеризира и с радиус на командване, като всяка единица, попадаща в обсега му, се възползва от различни бонуси като: бързина, повече зграбе, повече щети... Ако лигерът пагне, играта е загубена. Разбира се, това описание далеч не изчерпва принципите и геймпълта на играта, но въпреки това в подробности би отнело твърде много място, тъй като **Battle Cry** няма близък аналог, с който да се сравни.



Age of Wonders – свежа кръв във вените на походите стратегии (2000е).

В разпространяваната от Gathering of Developers - AoW се срещат вече до болка познатите - елфи, гоблини, орци, джукжетата...

В началото ще можете да изберете дали да играте цялата кампания или отделни сценарии (като в НОММ III) и ако изберете кампанията, ще последва избор на страна - кралица Елфин и Пазителите или принц Меандър и неговия Култ на Бурите. Следващата стъпка е избор на Leader, като ще имате възможност да му подобрите раса и индивидуални качества. Този герой ще участва директно в бойните действия и с качествата си ще може да окаже решаващо влияние за спечелването или загубването на

цялата игра. Има възможност за избор от няколко десетки умения, като много от тях имат по повече от една степен на владеене. Генерирането на почтен опит води до научаване на допълнителни умения. Следват битки и завладяване на градове със сила или с погупи и дипломация, ълрейди и производствена на войскови единици в тях (за разлика от серията НОММ, войниците ви могат да се придвижват и да влизат в битка без да са водени от Герой). Златото (служи за ълрейди, закупуване на конюши, иркеер и дипломация) и маната (служи за научаването и използването на магии и за иркеер на магически същества) са двата ресурса в играта.

Освен градовете, по картата има допълнителни постройки - мини, кули, източници на мана, тъмници,

леговища на зверовете и руни, (в които можете да намерите различни артефакти или същества-съюзници), корабостроителници, ферми и т.н. и т.н...



16 Ноември 2000г. – датата, бягзала появата на егн феномен! Sacrifice.

Sacrifice е странен хибрид между стратегия в реално време и още няколко жанра. Бих я определял като непоносимо оригинална. Толкова уникално и генуално отпакчена, че за мозъците на мнозина се оказва това, което е за акумулатора металната пластинка, свързваща двата му полюса – не просто дароха на Косо. Въздействието на играта е синонимно на културен шок. Стане ли дума за шантави и свръх-иновативни игри, първото име, което изплува в съзнанието на аруридания геймър е – разбира се – Shiny Entertainment!

Главният герой в **Sacrifice** Eldred е магьосник-тиранин, успял да избяга от родиня си свят мако преди последният да бъде унищожен от мръзък демон. Спасявайки се през пространствен портал, той попада в ново измерение – свят, в който бластват пет божества. Eldred решава да предложи услугите си на някого от петимата. Оказва се, че всеки от боговете, бидейки от непознати времена в дриаз с „колежите“ си, е готов да го приеме на драго сърце. От този момент нататък, развитието на събитията протече в ръцете на играча.

Преди всяка битка се озовавате на летящ остров. Където можете да разоборявате с боговете. След изслушването на препирните и взаимните им обвинения, следва избор на страна.

Интересното е, че не всяка мисия представлява касанция. В която участват войските на петте висши сили. Задачите, които предлага всеки бог, се различават от мисии на останалите. Понякога мисията ви в услуга на един бог ще включва агресивни действия, докато същата под патронажа на друг

точно обратното – защита.

Най-точното и кратко описание на играта е 3D екшн стратегия от трето лице. Можете да управлявате един герой, а всички останали да командвате както по права.

Моментът на създаване на армия се различава коренно от традиционните стратегии. Тук няма сгради, а единственият ресурс е маната. Както и душите на убитите, защото именно те са нужни за „съмонването“ от магьосника на нови същества. И докато в магическият свят на Sacrifice маната е един неизчерпаем ресурс, добиван от завладенията фонти на сурова мана, то душите са дефицитни и са точно определена бройка – тези, с които започвате и имате в резерв вие и тези, с които разполага Врага и основната интрига, около която се развърта геймплеят е борбата за всяка душа, защото една повече за вас означава една по-малко за врага, респективно – едно същество, което да създадете повече за вас и едно по-малко за него.

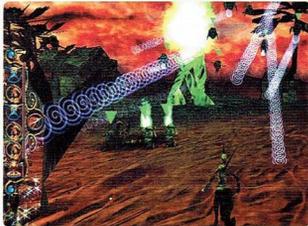
Героят ви не може пряко да участва като фийтър в битките, но може да прави магии – атакуващи, дефанзивни и лекуващи. Освен това той е този, който единствен може да бира душите от бойното поле. Вашите души можете да си забършете направо, но вражешките преди това трябва да бъдат конвъртирани. Тук се намесват сас-докторите, които призовават. Те изсмукват с огромни спринцовки есенцията на живота от вражешките трупове и триумфално попълват хванатите в енергийно ласо души към вашият олтар, където последните в адски болки и логично съпътстващите ги писни биват прочистени от лояността си към бившия работодател и са готови да служат на вас, обечани в

плътта на което там същество сте си избрали да се превъплътят.

Вие реално не можете да умрете, когато бъдете убити – можете да се съживите по първия ваш мана-фонтан. Докато сте в безтелесно състояние обаче, не можете да правите магии и събирате души.

Пътят към победата е превземането на олтара. В момента, в който някой от играещите завладее олтара на противника, играта свършва. Това става доста трудно и е адски атрактивно да бъде наблюдавано. Който го интересува да намери играта, няма да остане разочарован. Казаното до момента описва играта в толкова бели щрихи, а тя е толкова многоаствата и разнообразна. Толкова блестяща фантазия е вложена в различните същества и специалните им умения, всяко с бонус срещу някое друго, че и до ден днешен нищо подобно не е създавано, а количеството тактически прийоми, които стимулират – изненадващо огромно.

И в действителния и в преносния смисъл Sacrifice е бозоформатно заглавие!



Ground Control (2000г.)

Ground Control е от заглавията, към които сме свикнали да прикачаме суперлативи от рода на „феноменална“, „революционна“ и пр. Заради атмосферата, заради геймплея, заради вложения труд и идеи в нея, заради техническото ѝ съвършенство.

Дори към днешна дата като визия тя спокойно може да се опре на повечето сродни игри.

В нея няма нито строеж на бази, нито луго събиране на ресурси. Липсва дори популярният Fog of War, така че се опре на повечето време ще наблюдавате цялата карта и да следите за движението на противника. Играта е толкова тактически ангажираща и богата, че е излишно да се занимават геймърите и с такива неща. Всяка мисия започва с десант на Вашия експедиционен корпус на съответната планета, която трябва да бъде покорена. Десантните ви кораби ще могат да кацат на различни места по картата, които ще определите съобразно избраната от вас тактика. Така е възможно да пратите в началото само малък разузнавателен отряд, а на по-късен етап да хвърлите в битката останалата част от армията, която да кацне дори в тила на противника.

Ground Control в изцяло издържана в 3D. За разлика от повечето конкурентни продукти, които използват 3D-ускорителите само за изобразяването на по-красиви специални ефекти, програмистите от *Massive Entertainment* са въвели трето измерение в играта си по един много реалистичен начин. Не говоря само за напълно свободното движение на камерата над бойното поле, нито само за великолепния начин, по който са реализирани летищите единици, нито само за факта, че теренът



оказва *действително* влияние върху геймплея и че правилното му използване често е ключът към успеха – морските пехотинци, разположени на възвишените примери, имат по-прецизна стрелба и са по-трутни за уцелване. Говоря за това, че в тази игра се съветът, атмосферата, чувството, с което оставате, е за действително 3D пространство, в което управляватте единиците си.

Трябва да отбележа, че тяхното разнообразие не е голямо, но е достатъчно. Балансът е много добър, излишни единици няма. И двете страни на конфликта разполагат с няколко вида пехотинци, 3-4 вида танкове и изстребители. Всяка единица участва в цялата кампания и постепенно трупа опит, който повишава показателите ѝ. Ветераните са забележимо по-ефективни. Танковете имат специални оръжия, които са различни в зависимост от модификацията.

Това, с което ще се запомни **Ground Control**, е високата ѝ класа, тя е една от малкото 3D стратегии, към които изречат просто трудно може да отпрати критични забележки. Заглавие, агресивно като търсещите сериозно преизвикателство тактици.

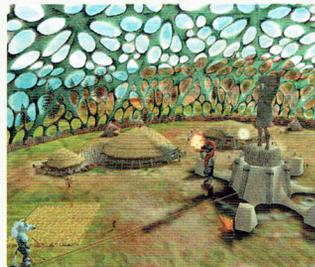
2001г. - Молино "зригна" с **Black&White**.

Независимо от критичността на мнозина консервативно настроени играчи, неуспели да оценят **Black&White** в светлината на топанатата иновативност, вложена в нея, за мен присъствието ѝ в този преглед е повече от задължително. Тя е сред малкото игри, които ме накараха да се почувствам така, сякаш съм се върнал в добротото старо време на геймърската епоха – когато игрите се създаваха, когато те *творяха*, а не се преписваха, както е практиката днес.

B&W е типичен представител на „dod game“ идеологията. Геймплеят е концентриран най-вече в това

да си отгледате собствено животинче, започвайки още докато е сукалче, и да го възпитаете така, че да ви служи най-целесъобразно. Най-големият плюс на заглавието е феноменалният изкуствен интелект, а най-големия недостатък – небалансираността. **B&W** остави в мен усещането за недовършена, недоизпълнена игра – твърде бързо новостите омръзват, играта придобива монотонност и навявя досада; като капак идва и прекомерната трудност.

Въпреки всичко обаче **B&W** е революционно заглавие с най-нестандартният геймплей, появил се след **Sacrifice**.



2001г. **Tzar**

За **Tzar** сме изписали предостатъчно. Не само ролюбоието е причина да включим играта в този преглед. Тя внесе в стратегическия жанр предостатъчно новост, за да заслужи мястото си тук.

Този текст няма за цел да обяснява играта, всеки

уважаващ себе си геймър, който се чувства българин, би следвало да я познава и да я притежава в оригинал.

Достатъчно е да си припомним за нея и за чувството на гордост, което ни накара да изпитаме преди три години.



Какво ни очаква на сцената на стратегическите игри тази година?

Ако отворим дулата за конкурентност, трябва със съжаление да признаем, че в последно време стратегическият жанр е в аспот. Ярките заглавия са рядкост, липсват иновации. Никой не смее да предприеме сериозна стъпка в неизвестна посока. Страхът от случилото се с Westwood, притеснява дори големите, с фалогодишен опит зад гърба си, фирми. Но разбихме не търпи дълъг аспот, появяват се млади, нахъсени компании, заревени с нови идеи, готови да поемат рискове и тельва ни предостоят възмущащи срещи с техните заглавия.

В графичен аспект нашата стоят много по-добре – стратегията твърдо стъпва в третото измерение. При това аргуси успели. Заглавия като **Ground Control 2**, **Rome: Total War** и **Perimeter**, които ще се появят го края на годината ни карат да настрояваме от нетърпение да видим графичната им прелест по монитора си. Очакваме съвсем скоро, освен детайлни модели, в стратегията трябва да се настанят вимп-марпиг-и най-нубите ефекти, подготвени от последната генерация видеоускорители.

Говорейки за Изкуствен Интелект, там думата е една – **Lionhead** и по-скоро Пътър Молино. **Black&White 2** обещава да изстреля ИИ до нови висоти. Тази година! На мултимиленарния фронт засега е затише и като че ли нищо, което да застраши едноличното всевластие на **WarCraft III** не се очертава го края на годината.

Blizzard начертава карта за това как трябва да изглежда спортът на едно стратегическо заглавие, но дали ще се появи втори съдърж като **Battle.net** предстои да разберем. Интересно ще е да видим и какво ще се случи с първото **MMORTS** заглавие, наречено **Ballerium** – на което в момента мече бетамест – и дали то ще тласне жанра в нова, неизследвана територия.

И не на последно място – с огромно нетърпение ще очакваме появата на новото българско заглавие – **Knights of Honor**.



bas-bg.com/bike

Лозенец, ул. Голо бърго №5



СТРАСТИТЕ ХРИСТОВИ

Участниците: Джеймс Кавийзъл, Моника Белучи, Христо Шопов

Режисьор: Мел Гибсън

Сценаристи: Бенедикт Фичджералд и Мел Гибсън

Официален сайт: www.thepassionofthechrist.com

Обичан и мразен. Благословен лично от папа Йоан Павел II. Превзел медийното внимание заради нечовешките ниба на насилие, белязващи последните две десетилетия часа от живота на Исус Христос. Заклеймен от евреятското общество като престъпно антисемитски. Донесъл два инфарктни смъртни случая на зрителите. Обвяван в самоцелна скандалност. Възбеляван като първия наистина светъл лъч в мрака на християнската вяра от последните години. Забеляван с въше предреприерно след като Джеймс Кавийзъл бива ударен от светкавица два пъти по време на снимките. Поставил рекорд за най-голям брой предреприерно продадени билети. Качил се на осмото място в класацията на най-печелившите филми на всички времена по времето, когато четеш това ревио.

Скандален.

Директен.

Красив.

Истински.

Вледеняващ жесток.

Шедьовър?

Страстите Христови е филм, който в никакъв случай не може да те остави безразличен. И именно това е била идеята. В третата си режисьорска продукция Мел Гибсън разказва познатата библейска история за божиа син, жертвал себе си в името на твоето спасение, по начин, който може да подтикне холмарковите екранизации, които гледаш по празниците, докато плъскаш бабината баняща да ти присегнат на зърлото. Опитал е твърде успешно да те накара да се почувстваш част от средновековната мъла сурджии, отишли, за да гледат поредната екезекучия и да се почувстват по-добре от факта, че някакъв нещастник увисва на кръста, а те се прибират щастливо в

дома си живи и здрави. И като същите тези сурджии да извърнеш по след и да изпуснеш пулканките си. Отбараден, ужасен пред унищожителната мощ на злото у хората. Създад е филм, който да достигне до самата сърцевина на съществото ти, да си проправи път до центъра на рекламираната ти като безсмъртна душа, по единственият възможен за началото на новия век от легна апатия начин. Разкъсвайки грубо пластобовете от лицемерно безразличие и хладен нелюкизъм, изгаряйки те в огъня на катарзиса в миза, когато последната искрица живот усане в разкъсаното тяло на Исус. Не, не съм религиозен фанатик. Дори не съм религиозен. *Страстите Христови* не е филм за християнството. Той е филм за *вярата*. За лъча надежда, който понякога успява да пронуже, макар и за миза, областите на житейската буря. Мога да ти разказвам за перфектната визия. За едничкия кадър на самотната канка въжд, пречупила света през призмата на божествена мька. Мога да ти разказвам за перфектните актьорски изпълнения и да похваля Христо Шопов за чудесната му роля като Пилат Понтийски. Мога да ти разказвам и за невероятния усет към реализма и историческия детайл, придаващ още по-болезнен автентизъм на този кадър. Мога да ти разказвам за най-нечовешките усни на насилие в мейнстрийм продукция, които успява да отвратят дори човек, който щастливо хрупа пулканки на филми като *Cannibal Holocaust*.

Но наместо това, докато стоиш в мрачния кинозалон, ще те помоля да си спомниш кой си, какво искаш от живота си и къде си събркал, докато пътят на един млад мъж от Назарет агонизира. В края на краищата точно това е идеята.

Оценка: 9/10



21 ГРАМА

Алехандро Гонзалес Инариту е авторът на прелестният *Amores Perros*, който най-вероятно не си гледал, при все че би трябвало. За *21 грама* обаче нямаш оправдание. Безумно фрагментарен наратив, насякъл филма на отделни сцени с различна дължина, разкъсал оковите на последователността и потопил всичко това в калейдоскопна амалгама от разнообразни цветни филтри и техники на заснемане. Тиха и болезнено лирична и интимна история за развити животи, пропелени надежди и за цената на човешката душа, която тежи колкото няколко потъмнели от времето моменти. *21 грама*, когото губим в момента, когато умираме. Три прелестени сюжетни линии, пренесени отвъд законите на битието, в чистишето на емоциите, където мизовете от човешкия живот не са нищо повече от разпалените късове на развит виптраж, връзващи се в изстиващите ни очи, в момента на смъртта ни.

Бенисио Дел Торо, Шон Пен и Ньими Уотс са диамантите в короната на продукцията, а вештата ръка на Инариту е сътворила почти невъзможното съчетание от криминален трилър (сред хаоса от кадри до последно няма да си наясно какво точно се е случило) и дращещо по емоциите ти драма. Проблясващите мизове реалност са толкова близки и истински, че нито за миг няма да бъдеш обхванат от дистанцираното усещане на зрителя, комуто поднасят поредния обръкан в моментно стил филм. Обективно погледнато *21 грама* може да бъде лансиран в кино-училищата като учебник по сюжетостроене, пред който повечето съвременни творци на сегмото изкуство трябва да бият чело. Субективно погледнато това е филм на който ми се искаше да плача. Да плача за всяка пропаяна минута от живота си. И да се вкоча в обшите *21 грама* с истеричният плач на новородено.

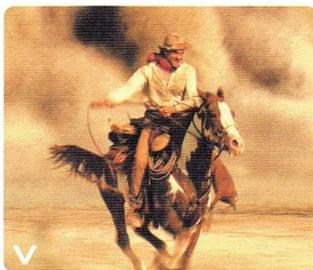
Оценка: 9/10





ИДАЛГО: ОКЕАН ОТ ОГЪН

Това, което започва като разюздана оргия от цветни филтри, прераства в похвално добър опит за завръщане към устоите на приключенския жанр, реализиран с наистина впечатляващ високобюджетен перфекционизъм. Историата за отглеждан от индианци каубой, който е спечелил с верния си добитък Идалго де що има състезания из рондата му Америка и бива преизвикан от арабски шейх да се включи в някакво нечовешки опасно и престижно конно надбягване през пустинята, подчертана от малолумния трейлър, в който бате Виго се надбягва с една лясъчна буря, лично на мен не ми навявяше особен оптимизъм. Името на режисьора Джо Джонстън зашелява ни неотдавна с *Джурасик Парк 3* – съвсем. Противно на всяка логика обаче *Океан от огън* се оказва увлекателен и най-вече направен с невероятното чувство за мярка. Рядко се среща филм, в който многомилионният бюджет подчертава, а не доминира. Джонстън разбърква почти перфектна смес от класическите приключенски ситуации, прескачайки елегантно от една към друга без да се увлича нито във визуалните ефекти (бързи, резки и ефектни пробявяхи на прелестен CGI, зарбяжши се на екран буквално за по няколко секунди), нито в умерените техники на екшън режисура (режки и добре интегрирани в сюжета ка-



гансови лиричности, старателно хореографирани батали и интересни операторски решения), нито в коректността към тийн аудиторията (филмът се старее да следва каноните на PG рейтингът, но когато се налага Виго да разпори коня си с нож в едръ план го прави без съян) нито – не дай боже в човеколюбиво-животнолюбиво-патриотичните послания (нашеето момче не само, че не изучава шейхската шерка, с която се харесват, но дори не я целува, което си е съвсем логично при положение, че за целуване на шейхска шерка по онези краища режат пушки). Нео-приключенско кино ет имп бест. Палци горе.

Оценка: 8/10



ТАЕН ПРОЗОРЕЦ

Неизменното правило показва, че наистина добрите екранизации по Кинг шил са мрачни затворнически драми (*Изкуплението Шоушенк*, *Зелената миля*) или са занети от Стани Кубрик и са само бегло базирани на текста на Краля (да, правилно – *Сиянието*). Очевидно *Таен прозорец* не отговаря на нито едно от двете условия. И при все това е изключително приятен филм. Би могъл да мине дори за лековато непретенциозен, ако чудовишно добрата игра на Джони Дел не го издигаше до онези нива на филмовата стратосфера, където можеш да откриеш блестящите актьорски моносспектакли. Забавен по един неприпуснато театрален начин и твърде далеч от очаквания от теб наситен със страх и кръв трилър. Украсен и с едно леко финално намигване към хората чели новелата и знаещи, че нещата не свършват точно по този начин.

Оценка: 7/10

ЗАВРЪЩАНЕТО НА ПОЛИ

Приятна, но изнервящо хаотична романтична комедия, която така и не успява да разгърне пълния потенциал на цялата си. Нито пък да оползотвори качествено отличния си актьорски състав, представен от Бен Стилър, Дженифър Анистън, Филип Сиймор Хофман, Алек Болдуин, Ханк Азария и Дан Браун. Игре реч за закономерно малолумен (главатама физиономия на Бен Стилър стеснява драстично диапазона от образи, в които може да се въллати, както знаеш) застрахователен специалист, занимаващ се с изчисляване на рисковия фактор. Въпросният пич се залюбва страстно със своя бивша съученичка, след като благодарната му съпруга се изкуква с инструктор по скуба дайвинг в първия ден от мегденя им месец и го напуска. Бившата ученичка се оказва госта отпакчена, комплексирана и неоригинална мома благодарение на която в погрешния живот на Стилър настъпват неконтролируемо спомашно разстройство, бурен секс, самба танци със хомосексуалист, корабкрушение с яхта и ярене на фъстшъп от земята. В този ред. Би било наистина забавно, ако сюжетът не напомняше серия от скечове без някаква особено логична връзка (сбвтъя пример е баскетболния мач, в който потният космат тил си отпри мощната гръб в лицето на нашия човек; има го и в трейлъра), които прекъсват точно в момента, когато очакваш че ще ройде смешното. Жалко.

Оценка: 6/10

КИНО ЗАГАДКА

НАГРАДИТЕ НА СЪНИ ФИЛМС ПЕЧАЛЯТ:

Любо Халачев
Миро Ватев
Емануил Страхилов

Новият въпрос е: *Какъв е по народност актьорът Омар Шариф?*



НАГРАДИТЕ НА АЛЕКСАНДРА ФИЛМС ОТИВАТ ПРИ:

Любомир Григоров
Константин Кирилов
Любо Халачев

Новият въпрос е: *От кои филми се откъзват режисьорът Волфганг Петерсън и актьорът Брад Пит, за да се включат към екипа на Троя?*

Верните отговори очакваме на kino_zagadka@abv.bg

ВЛАСТЕЛИНЪТ НА ПРЪСТЕНИТЕ: ЗАВРЪЩАНЕТО НА КРАЛЯ



Великолепният и натопарен с 11 оскара край на епичната колорборация между Дж. Р. Р. Толкин (изпод чието перо е излязла – ако се вярва на разните класици – най-добрият роман за 20 век) и бившият хорър идол Питър Джексън (най-добрият комерсиален режисьор на 21 век, до момента, ако се вярва на личното ми мнение; и най-вече ако старият Питър не вземе да се детронира еднолично с *Кина Конс*). Гледай, викай за нашите по време на баталните сцени и чайкай с трепет края на годината, когато – знаеш – излиза четирисидисовата разширена версия на филма, която вече би трябвало да си купиш.

ПРИШЪЛЕЦЪТ: ТЕТРАЛОГИЯТА



Най-великата сай фай поредица на всички времена. Четири специални издания. Четири филма, обединени от емблематичната Хелън Рили и лигавите гигерови изчадия. Четири неподправено различни парчета, съставляващи невероятният, изтъкан от кръв и ужас пъзел. Четири стила на режисура. Четири велики имена. Мрачното и клаустрофобично хорър начало на Ридли Скот, преливащо в неурфържимата динамика на екшена на Джеймс Камарън, продължен с депресивната и драматична лента на Дейвид Финчър и завършено с екстравагантното-перверзната екстраваганца на Жан Пиер Жънон. Дигитално ремастерирани, с множество добавени сцени и дори с алтернативно начало и край за *Пришълецът: Завръщането*. Четири DVD-та, които просто трябва да стоят на рафта ти.

ЗОНА ЗАМФИРОВА



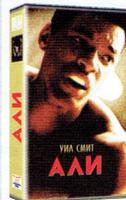
Най-касовият сръбски филм на всички времена, задминал из класиците дори шедевровете *Унѓергарану* и *Черна котка*, *Бля котарак*. Иде реч за любовна история от по-миналия век между чорбаджийска щерка и златар. Лековато, темпераментно и шарено филмче, което обаче остава твърде далеч от прелевстия съседски шинъзм на Костурица. А сум мале комерсиален филк от новата школа.

ШАНТАВ ПЕТЪК



Класическа, но изненадващо приятна трактовка, в която майка и дъщеря, баща и син, мъж и жена, човек и куче, детото и детодия си разменят местата, преживяват класическите климични приключения, базирани на сблъсъка с непознат аспект от реалността и в крайна сметка преоткриват себе си и стават по-добри. Джейми Лий Къртис прави прилична роля като тийнейджърка попаднала в четиридесет годишно целулитно тяло, има няколко наистина свежи моменти и филмът свършва точно преди да ти доскучае, което си е доста добро постижение.

АЛИ



Уил Смит размахва юмруци в ролята на най-великия боксър на всички времена. Добре бе. Не останаха избънземни и зли правителствени агенти ли, що ли...

МЪХОЛАНД ДРАЙВ

Може би това е филмът, който към днешна дата успява най-точно да пренесе на лентата един обркън, кошмарно-грозотеско-забавно-еротичен сън. *Мълхоланд Драйв* е преживяване на границата на реалността – странен, алогичен, екстравагантен и въпреки това много личен и човешки филм. Филм пробиващ границите на възприематията ти. Гледай.

ЗВЕЗДНИТЕ РЕЙНДЖЪРИ 2: ГЕРОИ НА ФЕДЕРАЦИЯТА

Ослепително глупавото и нискобюджетно продължение на и без това не особено смисленото CGI фиаско на Пол Верховен, който бе принизил романа на Хайнлайн до широкомащабна реклама на Райд. Герой на федерацията избягва рибата още с дебилния си трейлър, започващ с нагласа „Този път всичко е различно“ и продължаващ с кадри на толкова лоши визуални ефекти, че просто няма как да не му повярваш.

СПОМЕНИ

Исках да видиш какво се получава, когато трима велики японски автори на манага решат да отдадат почитта си към творчеството на Кубрик и Тарковски? Ами вих.

МЕДАЛЪНЪТ

Джаки Чан и Джулиан Сангс се маризат в името на някакъв особено древен медальон даряващ безсмъртие, благодарение на който и без това непобедимата фурия Джаки става тотална стръвница и изтръгва де шо има лоши из братска Англия, където се развива основната част от действието. На около неоринтирано се мотает и Клевър Флорани, която те остава с впечатление, че е попаднала в каста, просто защото изглежда добре с кожения си панталон на плаката.

ЛОША КАРМА

Лоша карма, лоша режисура, лош сценарий, лоша актьорска игра, подгискащо лош филм, в който Патси Кензит си мисли, че е Джек Изкормвача и тормози нещастния си психиатър, а ти така и не можеш да схванеш какво общо имаш с всичките това.



ВЪПРОСИ И ОТГОВОРИ: WORKSHOP

По случай годишнината на списанието решихме този път интервюто да го проведем сред екипа, отговорен за създаването му – настояща и бивши негови членове. Оказа се, че предвиденото за целта място далеч не е достатъчно и отговорите на проведената анкета бяха разделени на две. Едната част ще я прочетете тук, другата в следващия брой.

Въпросите:

01. Представи се.
02. Как започна работа в GW, (както помниш) с какви спомени си от това?
03. Имаш ли хоби?
04. Предпочитани игри, музика, жени/мъже?
05. Какво мислиш за Фробдизма? Или да го кажем по друг начин - наистина ли всичко се върти около секса? Защо?
06. Защо пиляте пресича пътя?
07. Как пишеш статии си?
08. Любим колела?
09. Любим брой?
10. Кои за последно те е виждал гол/а? И той/тя колкоooooооо?
11. Кога за последно изляза? Защо? И каква беше истината?
12. Какво си искал/а да кажеш на главния редактор през всичките тези години? :)))
13. Кои/коя/кое в Урусла?
14. Познаваш ли някой гей?
15. Най-ценното ти приключение?
16. Най-цуютското нещо, което си писал/а в това списание?
17. Най-ужасното нещо, което сам/а си си причинявал/а?
18. Грешката, която би повторил/а?
19. Хипотетична ситуация: Вървиш по улицата и те спира една щца. Пъта те за рибен магазин в близост, защото нещ е си хапвало акуско филе. Какво правиш?
20. Задай си сам/а един въпрос и му отговори.

..и отговорите:

Alex III

01. Приятно ми е, Сашо.
02. Написах една статия за Independence War, която израта ме кефеше, и за Tzar, която бях от хората, които са я правили. Сега ми е забавно като си чета старите статии - кефа се колко съм бил сладичък навремето.
03. Събирам остри впечатления. Идеалното място за това е компанията на хора, които се занимават с екстремни спортове. Пробвам от всичко, което мога, но за момента активно се занимавам с катерене и параванланджъм.
04. Игрите да са хубави, музиката да ти дава това, от което имаш нужда, жените да са красиви и да не говорят, когато не трябва, а мъжете да са мъже.
05. Върти се, но с една уговорка. Върти се около секса, който липсва. В момента, когато конкретният

секс се появи, нещата престават да се въртят около него. Защо е така ли? Ако знаех как точно работят тяща неща, дали щях да отговарям на анкетата сега, или щях да правя нещо друго, а?

06. А то пресича ли го? И какво представлява пътят? Съществува ли въобще път? С две РАЗЛИЧНИ страни, та да има значение дали го е пресекло? И изобщо, дайте да говорим конкретно - какво е това пиляе? На гръл или с картофи?

07. Преди да седна да пиша задължително поизгравам малко израта, за която ще пиша. Може вече да съм я минал или да ми е писнала или каквото и да е, но просто ТРЯБВА да поизрая 10 минути, за да вляза в атмосферата. После седям и пиша, често без никаква план и цява каквото ще излезе. После чета и поправам и се кефа ако е хубаво.

08. Диян. Весела.

09. Да не би това да е някакъв заобиколен начин да намекнете, че част от броевете ми са по-лоши от другите? Не са хващам на това.

10. Приятелката ми, що? Абе това да не е още онзи брой с 18-ката?

11. Какво това е истината, я ми кажете? Истината ли е твърдението „Това твърдение е лъжа“? А лъжа ли е? Я се науга да си задавате коректно въпросите първо...

12. Не мога да разбера как успява толкова често да не на диента...

13. Урусла е прякорът виден столчени хомосексуалцист.

14. Приятелката ми. Поне тя така твърди.

15. Завису от ситуацията. Ей така като си седя на стола - аз самият. Когато се подхлъзна от скалата - въжето, което ме държи над пропастта. В такива моменти светът извънвж се свива до скърчането на въжлите, примките и карабинерите и здравя (да се надяваме) хват на човека, който държи другия край на въжето.

16. Искате да кажете - по-цуютско от ей-такава анкета? Ми не се сещам.

17. Човек много трудно може да си причини нещо наистина ужасно. Може да си причини страдание, но в моя житейски опит досега в крайна сметка то винаги се е превърщало в печалба най-накрая.

18. Любимата ми грешка (и я повторям при всеки спомен случаен) е да скачам от самолета по време на полет. Препоръчвам го на всички - освещава и леко прогрява житейската ледна точка в здравословна посока.

19. „Съжалвам, не зная, защото не обичам риба. Обаче навремето в Пловдив имаше много хубав рибен чартер в Халите - досега си спомням муризмата му. Предполагам, че за вас няма да е проблем да прескочите 150 км в пространството и дбайсет и няколко години във времето, за да си вземете оптимал каквото ви трябва.“

20. Защо ли отговарям на тази анкета... (Въпросът беше риторичен. Ще рече - няма да дочакате отговор. Нещо като въпроса за живота, Вселената и всичко останало, но без „42“ накрая. Това го е прибавил авторът, за да има хепи енд и да не го отпече редакторът.)

Damond

01. Казвам се Кристина или по-познатото – Деймън. На почти 26 години. По професия микш, в момента докторант, който преди малко повече от 18 месеца реши да изпробва силите си на журналистическото поприще. За добро или лошо.

02. Спомен...: дълго колебание, сръчване от другарче, мотивационно писмо, сърдечно отношение, леко притеснение, удоволствие, близко го пристрастие.

03. По-правилно би било дали има нещо, което да не възприемам по този начин. Хобито е забавление, което би трябвало да си остане такова, дори когато се въртене в професия.

04. Гръс-ч, походови стратегии, адвентъри и всичко весело и шаренко, което ми се мерне в полезителното. Блек, готик, гет и прочие заличания към жиши и деращи се вокали (който има комшии, фенове на Азис, че ме разбере). От 6 години предпочитанията ми са насочени само към една жена :). А, за мъже ставало гуйма – ами по височи, дългокоси, рошава дегенерати с кожени гащи. В определени моменти може и без последното.

05. Не се въртиш около него, в факт. Лошото е, че той не се завърта достатъчно често около нас.

06. Оранжевотично доказание: Представителите на Клас Птич теоретично притежават вродена склонност към осъществяване на подобни сложни дъжвения, контролирани от макия мозък. За съжаление, отговорът на Вселенския въпрос, поставен по-горе, остава неизвестен, тъй като науката не познава индибиг, успял на практика да извърши споменатото действие, без да бъде прекъснат от Homo sapiens (за ядене иде реч).

07. Изключително прилежно, вазайки цялото си сърце (нали Диян ще го чете това?).

08. Кратко и ясно - всички би обичам. Барабар с колежките.

09. 19-ти. Сантиментални причини.

10. Ако трябва да спазваме хронологията – сулут в банята. И от неубоство реши да ми пусне. Топла вода.

11. Рядко ми се случва и нямам ясни спомени. Най-вероятно във връзка с поредното кръшане от работа.

12. Може ли три допълнителни странички за есе с работно заглавие „Образът на главния редактор в месечното издание Gamers' Workshop“?

13. Имагинерното обществорение на унисекса в съвременното общество.

14. Някой? Някои по-почно.

15. Вродения оптимизъм. И колекцията от хладни оръжия, начело с една превеклоаутирана брадва.

16. Съвместната статия за Сумс 2.

17. Завубата на Вяра, което говеде по поредната законена улица. Пренебрегването на собствените желания в името на криворазбрани морални принципи.

18. Да изгоря всички мостове в миналото с плахата надежда за твърда земя под краката си в бъдеще.

19. Тичам за бира. Много са солени тези морски екстри.

20. И сега какъве? Отново напред.



Dimensin

01. Казвам се Евдений Николов Тенеф, а.к.а. Dimensin 02. Помня, че беше 15 брой. Бях написал едно разказче за израмата „Щар“, което занесох в редакцията. Оттам всъщност тръгна всичко. Следващите няколко номера ми се губят...щедра ли била?
03. В над-чист вид, не. Когато ми остане време, гледам да поизгряя LÖTR:Trading card game. 04. Heroes of might & magic 3; Might&magic 6,7,8,9; Sea Dogs, Fallout 1,2; Diablo 1,2. Sacred; Лей... omge пок го изсрах тва диаволо?
05. Да! Това е движещата сила, брат. Правилната формула за създаване на потенциална и кинетична енергия при жената е следната: Ку=Р.П. 06. Джовани, ти ли ги измисли тия въпроси? Ми как защо... защото е женско!
07. М...изгряя, сядам и пиша... 08. Всички. Няма другарче такива хора. Никъде. Уникални са. 09. Мисля, че броя с Блъд-Рейнката на корицата блягее. 10. Гаржетто. В банята. 11. В банята. Казах ѝ, че се къпя. Всъщност си израх с дефиницето. 12. Аз въобщо съм му го казвал. Не го бива на Негрес. 13. Той. Тя и Другият от гясно. 14. В библейския или разговорния смисъл на думата? Да не влезем в някоя грешка... 15. Сърчето. 16. Теста за бременост! 17. Прочетох теста за бременост. 18. Бих се влюбвал всяка сутрин в Жената го мен. 19. Пращам я в редакцията при Джовани да ми каже да спре да лие прегу да пише въпроси! 20. В: Какво правят жените след секс? 0: Пречат.

Duffer

01. Драгомир Демиров Дончев – 175 см среден ръст – кожа, кости и уо...ааа интелект... 02. Ами влязох му един ден на скоростна на Дван и той просто нямаше къде да мърда. Иначе само губави спомени пазя. За мен е привилегия да пиша за Workshop. Дм... остана дружелюбен ами го и мисля J 03. Ами да... Workshop 04. Ролеви – изри де, не жени. Музика? Всякаква без Стратия – нево Мега си го назу за самотно-интимни цели. 05. Абе Фройдизъм... Фройдисти, сифилистици, католици – важното е да сме живи и здрави. И после - не се казва „секс“, а „ебание“, а а ми кажи ти за друга Причана (ама с „Т“) свещаш ли се? 06. Еба ли му мамата! По добре пътай Психо – той е по плещите... 07. С клавиатура и Word... Баси можеше и по тълно въпрос да измислиш – честно... 08. Сашо Бакалов IeEver! 09. Първия който си кулих – онзи с Дранк на корицата. Помня че имаше една статия за втория шанс та така... 10. Жена ми. Не беше особено впечатлена... 11. Аз не лъжа! Честно! Това е истината!

12. Дияне, Диянееее, да ти бибил библиката Дияне... 13. Аз съм бе! Това ми е конспиративното име – разкри ми! 14. Мам! И то какъв! 15. Собствения си задник – него най си ценя, съответно си го и варда зорко! 16. Статията ми за експанзия на Dungeon Siege... 17. Да си скубя космите в нос... 18. Бих се напил пак както някога с текила и бира. Всъщност точно в този момент съм на ееей поничкоз от тази идея... 19. Такива неща има само в хубавите невероятни приказки, пич – на мен поборни интересни случки не ми се случват просто... 20. В: Като съм толкова умен защо нямам пари?

0: Ами точно щом съм толкова умен, за т'ва нямам...

Freeman

01. Freeman 02. Помня, че имаше трима души, абсолютни гилантанти, които бяха решили да правят списание, вътрешно им се присягах, после те наистина издродоа 1-вия брой и се почувствах много жалък, заради факта, че съм си позволил да гледам на начинанието щичино и с недоверие. Това бе момент на катарзис за мен, ще го помня винаги. Това бе и моментът, в който реших, че имам нужда от нематериална кауза, за да се спася като личност. Списанието ми я даде. 03. Да чета книги и хора 04. Екшъни. Музикалните ми пристрастия са твърде широко понятие, слушам дори поп-фолк, рап и – о, пропсти ми боже! – хип-хоп – като едно добро прясно съм по отношение на музиката. Харесвам жените с естествени сексапи, може да са леко кокетни и капризни дори, не ми пречи, лесно се оправям с това. 05. Ами и аз да ги го кажа по друг начин позовава – ако бях жена щях да съм ебати мръсницата! Защо? И ме пишащ! 06. Няма как потя да пресече пилето, копеле. 07. Трудно. И давам всичко, което мога да изцера от себе си в конкретния момент. Преди да започна да пиша задължително седя и гледам в една точка минимал половин час, опитвайки се да се попия от мисълта за израмата. Ако не помогне, си я пукам отново. 08. Лоялност! 09. А ти кой крак искаш да ти отрежат? Левиат или десния? 10. Ослеравно. ТО се изпоти. 11. Нямам никаква идея. Напоследък обаче доста често си спестявам истината – това брой ли се? Защо? Ами защото е по-лесно да замълчиш, отколкото да кажеш нещо, с което ще нараниш някого или ще си създадеш проблеми. Набремето не бях толкова обаче. Знаеш ли, ще трябва да се замисля сериозно по този въпрос... 12. Кефши ми, копеле! 13. Правилния човек! 14. Хе-хе, аре стига с тия педалски истории вече, майтапа се изчерпи отдавна. Не, не познавам, срещал съм, виджал съм, но не познавам. Може би само... Мег и Джовани, и Джулса, и Снебка, и Уистър... 15. Не знам защо, но има хора, които ме обичат. Те са най-ценното ми „притежание“ 16. Всичките ми редакциони са безумни. Но се иска

- време да го проуме човек. 17. Поеребах способността си да обичам. 18. Наистина не знам. Много ме замрунава този въпрос. Може би да остава емоционалната ми да ме ръководи в живота. Макар, че е ужасно! 19. Ще убояна моя дето ги измисля тия въпроси. 20. Ти си кой? Да, аз съм!

Groover

1. Казвам се Юлиян – по пряхор Groover, по приятели Джус. 2. След излизане на първия брой на списанието написах един ужасно емоционален мейл, след което дойде миролюбиво послание от екипа да обрдем да се запознаем. И така от брой трети се започна. А иначе първото нещо което въдях в редакцията бяха четирима израещи Starcraft, които не ми обрнорха грам внимание докато накрая Ано (Shorper) не хвърли разнавен клавиатурата и започна да обиджа по най-безкомпромисен начин „скапаната мишка“. 3. Да чета книги счита ли се за хоби? 4. Предпочитани изри – най-бече старите, а също така и световни хитове като Bridge Builder, Crimson Land и прочее. Музиката е широко понятие – да кажем, че в момента в playlist-a са ми DIDD, Evansence, Fleetwood MC, ELO, Stain, Queen, Gravity Co. и Белослава. Имал явиш предпочитания към точно една жена и тя е свързаната ми :) 5. Колега, като ти гледам shared директорията, май всичко се върти около секса :) 6. За га могат комиците да си правят майпан с него. 7. Да се надяваме добре. 8. Работещият колега. 9. Нямам само един Любим брой. Много са, но може би първият коледен брой на GW със Свемата Троиша... 10. Честно казано аз „Мгааа, това озлегло откога е станало толкова тясно?“ 11. Сериозно не съм лъгал от толкова много време, че чак съм забравил за какво точно се надлож. Иначе грешните ежденевни лъжи се нано твърде скучно, за да ги забелязваш, камо ли да караш хората да ги четат. 12. Май съм ми казал почти всичко, което съм искал за последните 6 аодни. Останало може сам да се досетиш. 13. Да се надяваме, че не в бъдещето на човечеството. 14. Да. И прекия и в реносния смисъл на думата. 15. Спомените ми. 16. Статията за харуер Fuck You Fuck Me, брой не се спомням. Което ми напомня да проверя дали това чуго все още съществува :) 17. Много ужасни неща съм си причинявал – много ме бива в тази насока. Последното е опита ми да зарпилювам на физика (да се чете с полуарзурешнос), докато монтирах стълката за телевизора в къщи. За радост опита се провали, а аз се оттервах само с ухаха. 18. Ами не бих се опитал отново да монтирам стълката за телевизора, но виж отново бих се доверил на непознат човек и да му дам пари назавм. 19. Протрягам пилато и л показвам кой движещ аквариум може да вземе, за да стигне го най-оборното място за риби-канибали в града. 20. Какви са плановите ти за бъдещето? Кога смяташ да напишете автобиографична книга, да снимате

филм за живота си или поне да се възнеете в някой солов възбум? - Да.

Maggrabar

- 1 Красимир Койчев, 32а, от Карлово, живее в София. Бачкам на Илянци. Имам брат близнак - Лъчо, бизнесмен и запален фен на стрийт рейсинга. Има две коли (тунинговани субура лещи и импреса), които могат да налетят асфалта пред беемве М Power и Порше. Имам и сестра, на 16а, до която Ана Курникова би изглеждала като мис Курник.
- 2 Първо беше форумът, рибенджа, виртуалните капанциши с „вразовете“, после ми предложихте да напиша статия за Rally Trophy.
- 3 Мра. геймър съм.
- 4 Рейсинг, Mystical, и жени, които не се стряскат от въпроса „джам ли си между краката?“. В момента не признавам нищо друго пред Winning Eleven.
- 5 Фроуд в гениш. Ше ми се някой като него да направя компютърна игра. И наистина всички се върти около секса, т.е. най-важно е прегу и след. Самия секс и маймутите го умеят.
- 6 Липса на пътни знаци на пътяшкци.
- 7 По настроение и емоция.
- 8 Весела.
- 9 Да речем три пъти на седмица е зародоволително.
- 10 Инкасаторката. Водомера не работеше и тя го провери.
- 11 Бе ти за какъв ме мислиш бе?!? Не бих си позволил лежа от страниците на това прекрасно и изключително списание... муаааааа... Избихи ме, отивам да си напудря носа...
- 12 Да опита с жена J. И да е жив и здрав.
- 13 Не става за кой, никога няма да бъде кой. Да пресича пътя и да свършаваме.
- 14 Да. Васко Василев – Базилко. Много по-голям е от ония в редакцията.
- 15 Имам дъщеричка, но по-скоро аз съм нейна собственик.
- 16 Набретам пратих един мейл. Но по стечене на обстоятелствата повечето от ипоштинците се случиха.
- 17 Имах грешна защитна схема във Winning Eleven и теко ме съспендихте от пердах.
- 18 Да се захвана с игрите.
- 19 И при рибите ли има невбозво?!
- 20 Кококо лъжи изрече в тази анкета? Мдам, броят ми е зародоволителен, не бива да се губи форма. Въсщност, ако не лъжем постоянно, ще сме обикновени твари, а не човешки същества. П.П. на форума на ГВ анкелтите се смятат за ипоштинци. Гледай да не те забележи модератора на списанието.

Мег

01. Жорко. По-познат като Мег. Занимавам се с дизайн и некви други хубави неща.
02. С негрите се познавам още от двасецети брой. Тогава минах през редакцията. Много говорех с Дидо ми каза, че ще се разберем. Кво се разбрахме така и не разбрах, ама... абе разбираме.
03. Photoshop, White Russian, жени.
04. Търд пърсын, рейсърчета. Музика всякаква, но качествена. Жени – брелентки.
05. Сексът и мързелът карат света да се развият.

06. Защото е видяло яка пилка на отсрещния тротоар.
07. На твезьгък.
08. Урсула.
09. Снеговящия.
10. В банята она ден се загледах в огледалото. И кво... липсват ми санилетпери.
11. Прегу 2 гена. Казах че броя ще излезне до два гена.
12. Че е пегера... Че е га... Квот съм имам съм му го казав.
13. Приятелката ми... примерно.
14. Не, ама познавам бисексуални жени – много са добри... поздравя и на трите.
15. Чувството ми за хумор.
16. Интервюто с Рудолф. Бяхме си „макнахи главите“ докато го писаме, но се получи доста добре.
17. Пагнах от един скейт. Комоцо. 2 гена реанимация. Ей такава, забавни неща.
18. Бих напуснал Workshop.
19. Това има ли нещо общо с новата диета на Дидо?
20. Трябва ли да мисля въпрос? Не.

Snake

1. Казвам се Александър Бакалов, а за добро или лошо съм по-известен с прякора си **Snake**, откогато се родието си с име. На 25 години съм (зодия Стрелец, несъвден, неженен, потенент и с добро чувство за хумор, ако вържите на тази част) и живеянт ми път в момента ме води из някои разнообразни трудови полприща. В общи линии свързан с това, което винаги съм смятал, че мога най-добре. Да възприям перото си срещу меча на реалността.
- 2 В пристъп на въжновение изпратих в редакцията една спотскащо аматьорска статия за Get Medieval и едно разказче. Около месец по-късно бях призован на ГъВЪ фронта. Пиквият миз в топките ми спомени е оттосно момента. В който зурито Фрийман ме порсрещна по джпанкати и боксерки в офиса и ми връчи статията за Aliens Vs Predator.
- 3 Колекционирам усмивки, слянечеви лъчи, стихичи, сърца, разбити илюзии и гняв.
- 4 Спелет шуутър, твърд пърсын екшъни, вариации на тема хеви метъл с индустриално-блекгаджишкци акцент, червеносоки и блондинки, съчетаващи детински чар и изострена женственост, колеалта Кънеби... опа, убякох се.
- 5 Не всичко. Но аз със сигурност се навърбвам там.
- 6 В случка, че се казва Мохалев – за да отпде при планината. Или за да организира бомбен атентат, знам ли и аз...
- 7 Изпротсва до безобразие, яросан или тъжен. Понякога обзет от отечение и хладно безразличие, които раждат изненадващи журналистически перфекционизъм.
- 8 Всичките са ми любими. Една конкретна колежка ми е любима и в по-интимен смисъл.
- 9 Фатамнатия.
- 10 Озледалото в хола. И половинката ми.
- 11 Извъх себе си, че жиботът е длъжен да ми поднесе приляжно цялото налично щастие, просто защото съм пич. Истината е, че трябва да се боря за нево.
- 12 В миз на сериозност – че го обичам и му дължа ужасно много. В тона на настоящата анкета – че не ме прибличка сексуално, съжалявам.

- 13 Хаотична съвкупност от незадоволени пшкци. Урсула очевидно е събирателният образ на Член от уъркшоповския екип.
- 14 Xal! Цял колектив! дору.
- 15 Те са три. Мозък, сърце и пенис. Ако си говорим за предмети – едно парче скала и една картчица.
- 16 Едно да беше... За първото място се борят Клизмите на с Джовани, превитото на Sims 2 с Кристина и личният ми онанстичен манифест V.I.P.
- 17 Едн скок с бънджи, едно човешкоко напичане с бира и една загуба на Яря в живота.
- 18 Да започна обречена битка.
- 19 Угрям си една чекия, падам на колене и се размам от щастие.
- 20 Струва ли си? Да.

ИРКО

- 1 Иван Христов, роден 1977, мартси спрота домината с голям клиптор за усъществяване на детската му мечта.
- 2 Имаше една игра, Негоев III. Диян, Джуса и шепнешият, голям човек човек си мислеха, че мноу я разбират. След кам се запознахме и поизграхме почнаха да чупят клавиатури, хохеха умислени и някак вървът им беше нежно оксервен. Прекрасни спомени...
- 3 Да, играя. Конзолни игри. Има едн футбол на PS2. Главно него играя, едн вив наркомания е.
- 4 Конзолни, японски, скъби жарнове, главно спорти и аркани, некви такива б по-малко мислене, но изискващи майстортък и фантазия. Съвършенството е в простопата, важи и за игрите да знаете. Болен съм по U2 и Dire Straits. Обичам жените, имам си таман две в къщи, прекрасно е коам са на кеф.
- 5 Кво е туб, не съм компетентен, се пак съм ярен физик с уклон към дишана. Като цяло не е лошо да се контактува, за мен обаче не всичко се вартти около сношенията. Иначе е приятно, ако имаш възможност да си усъществяваш, абе сложна тема...
- 6 Еба ли го, най-вероятно проблема е ментален.
- 7 Да ржко пиша. Набретамо пшех с кеф.
- 8 Мъглата (колега поклонник на ролевите игри със склонност към внезапното изчезване и така, няколко пъти), обичам този човек!
- 9 Нямам.
- 10 Жена ми, която не ми е жена, но пък аз си я обичвам.
- 11 То често се случват тия работи. Не помня конкретно.
- 12 Куче, куче пак ли за твб ще оборим... Подписни егото си поне мъничко и от твб ще излезе нежемен пич.)
- 13 Немам елементарна идея.
- 14 Да, набретаме, докато хохех в редакцията познавах няколко, ся съм далеч от тия неща.
- 15 Конзоли, няколко на брой.
- 16 Аз главно зарозвяха тва дет дружете пишка. На-ли съм гизданиер. Иначе имаше една статия за Samtadobon 2000, дет я писаме с Диян, некви селпични ями бях споменал, имам само бели спомени.
- 17 Загазис си фас в ръката, цокт прегу твти биейки се с жена ми (аз с чул и шгара, тя с ножица и +12 на злоба) я нараних умиланено.
- 18 Не знам.
- 19 Спирам мархуанката, моментално.
- 20 Какво да ми? Пиша.



ПРОТИВОПОСТАВЯНЕ: ЗА И ПРОТИВ МЕЙНСТРИЙМ ТЕЧЕНИЯТА

Ледчетата също прозвняват в чашата ми, когато я намирам в името на една прозряция и ободряваща глътка. Това, което съм си купил от кварталната бакаля определено не е Джим Бийм, каквото и да се мъчи да ме убеди зазеленят чалга накриво етикет, но споделям рекламно-кинематографичното си желание да разбия ефектно чашата си в пода. Имам твърде сериозна нужда от съвършенството й. Мъчително пльзвам мшката си към шконката на улампла, в чиято плависта дебнат няколку актуални биоаговски хита, даунлоуднати в името на професионализма. Опознай врага си, дете се вика. Да открия чалга в мрежата се оказа изключително лесно начинание. Кръшните турски шансонси с български лирики са пропъзвали стряскащо дълбоко в пространството, което доскоро свързваме само само с магично-улампигибсъвния интелектуален сабърпънк хлад. Сабърпънк гедовия. Напиши във find.dir.bg *Bergana* или *Azis* и гледай какъв става из съвободното бе-пространство. За сравнение можеш да напишеш и *Frontline Assembly*, примерно, и после ала да си поплачем заедно.

Както и да е.
Я да видя какъв съм си свалил...
Ооох, *Анея*. С какво съм го заслужил? Определено не ми плащат достатъчно. Посглеждам с надежда към половинката си, но тя упорито отказва да се възкачи на близката маса и да развърти кръшна снага, за да ми стъдзее по-пълноценна творческа атмосфера. Я да видя какъв следва... Оле, мамо, *Азис*. Ще ме прощава професионализмът, ама връщат се си остане неопознат. Мисловната ми дейност направо блокира на този фон, а здравият ми разум се разбива на серия от хаотични желания. Варираш от „Да се напая“ и „Да се търкам по пода от смях“ до „Да се сам-обуля“ и „Да умъртвам по особено безсъвещен начин вращащото изчадие“. В зависимост от материала.

Пускам си *Nine Inch Nails*, отварям си уърда и пристъпвам към първата поточка.

Имугж

Никога не съм претендира, че разбирам особено много от музика, при все, че съм се извънвал като музикален журналист из няколко български медиуми. За това няма да засягам темата за музикалните достойнства на чалгата, защото в масата от бездарие има пробаещщи на музикален или вокален професионализъм (проблемът е, че до

момента не съм видял двете неща да се засичат в рамките на една и съща песен). В края на краищата никои не може да ме принудя да слушам нещо, което не искам (освен съвдестето от партера, въщност, които в прозряжението на няколко месеца ме будиха всяка сутрин към д с онази песен за хищната хуена; към днешната гата са сменили музикантите си предпочитания с Мишо Шамара, но за това ще си говорим друг път).

Въпросът е там, че докато ушите ми остават очарователно нечувствителни чалгата ми се набива в очите. И когато видя *Азис* на оромнен билборд наред София, възседнал възпорожено зом мъж, ми иде да натикам един калашник в дванадесетцоловия загник и да натискам спуска, докато не започне да гъва заето. И за да го не наречеш хомотоф (не че не съм такъв, въщност) – по подобен начин ми действат къскавите шорти на Софи Маринова. Както и излезлите на оромнен процент чалгаджийки – безкуксити тежки зрими, крещящите тоалети, напрашещите силковни бюстове, грастичните манювор. Нещата днешни ме от коризи на списания, плакати из градския транспорт, плакати по улиците.

Единствената реална полза от националното доминиране на чалгата, за която се сещам, е че имааш възможност да видиш полувъзвратите щипи на Гергана по достъпният брой телевизии. Което реално ползеднато не е чак такъв келерп, при положение, че преди това си видял *Азис* и ти е спаднал трайно.

Национална гордост

Чалгата технически не в български продукт в оромна част от асортимента си. И същевременно това е може би единственият български продукт, в който се наливат достатъчно пари, за да се постигне перфекционизъм. През зоруните съм видял точно два български поп клипа, които могат напълно да зоробавят кинематографичната ми критичност на всички възможни нива както ивче и реализация – „Ще избягам ли от теб“ на *Каризма* и „Нищо“ на *Мария Илиева*. За сметка на това за два часа гледане на Планета (вредност, която практикувам доста по-често отколкото ми се иска, защото по купоните в последно време пускам именно тази телевизия без звук, защото софит порното там е по-добро от това по ХХЛ-а) виждам толкова

професионална операторска работа, толкова умела употреба на филтри и визуални ефекти, толкова качествени на моменти ставащи (което не означава непременно „приятен за окото“, виж по-горе), толкова професионална режисура и толкова изчистен звук, че ми иде да си извързя тефтера и да си водя залпски. Ако някой тръгне да ти обяснява, че в България не се прави качествено кино ми кажи да си пусне някой чалга канал и да гледа за какво иде реч. Факт е, че можеш да видиш и плава от старата школа, но все повече актуални... хм... хитове получават наистина професионално отношение. И какво излиза? Най-качественият на продукт са ремиксите на турски и сръбски кючещи, докато Турция и Сърбия анксиран на световния пазар все по-качествени поп. Ебати.

Чалгата не е причина, а следствие

В момента принасам поревното пропическо гръбче в жертва върху олпара на кривообразната интелектуалност, дарявайки българското медиумно пространство с поредната страница, обясняваща на кривообразните интелектуалци колко лошо неща в чалгата. Въщност досега просто се оплаквах от дреболии. От външни прояви на едно явление, което – ако бъдем честни – не ме дразнят повече от размъкнатите зъщи на Мишо Шамара, примерно. Позицията ми *против чалгата* е леко условна и определено не почива върху плакати на *Азис* и купоните на Гергана. Зашто чалгата и тя е кривообразна, зорката. В нея, реално последнато, няма нищо лошо. В крайна сметка говорим за най-обикновено комерсиален продукт, намерил благоприятна почва за развитие в милата ни родина. А аз, както знаеш от минали брой, комерса зовухавам от една гледна точка на това, че е истинско изкуство да напипаш правилно емоционалните необходими на масите и след това да ги осребриш. Готов съм да бъя чело в шимента през чобка, комуто за пръв път е хрумнало да преведе турски и сръбски естрадни хитове, да извади на показ щипте на Сашка Васева и да дорелуира грубо българското медиумно пространство с мазния чалгарски пенис, превърщайки същото това медиумно пространство в чалгарска курва. Зашто същият този пич в момента чука манекени в къщата си в Симеоново, докато ни се глеб с правим на интелектуалци. Проблемът не е нито в *Анея*, която иска да я гледам в очите и да й казвам,

че я бичам, нито в близалките, белите мерведиси, катерчиците рунтабелки и люещите млади върби стари кози. Проблемът не е в пердестата изглед на *Азис* или – не дай боже – в безврънните деколетата на Гергана. Проблемът не е в бездарните музиканти и в липсата на външески таланти у лещите и пещиците. Проблемът – ако се върнем към горната метафора – не е в семента, а в благоприятната почва. Чалгата не е причината нацията ни да изпростее. Изпростяването на нашата ни е причината да има чалга. Чалгата е естествен продукт на една гръбча с безобразно обезобразена от музитария ценностна система. Държача, чийто средностатистически поданки и беген, гресирсан, импотентен, оплешивяващ, дебел, неорбел, потенциал в отпадна и без перспективна за бъдещето си. Поданки, който иска да се откубне от ноктите на жестоката реалност, да се напие като свиня, да погрусва телеса под збущите на ориенталски ритми (кактово и да си зорвонно турското робство) и оставило неизлезлими следи в почти всички български и рогно, което любим, тачим и милвем) и да ми левят на български (иначе и Шакра или Таркан биха свършили работа) за любов, кинти и руси пички. По възможност иска вторите да му ги показват по Планета, че да може да се поосвободи напрежението от време на време. Исква Весела и неангажираща музика. Ако житейските несгоди на поробен средностатистически поданки се прелепат в мрачните тонове на Бах, примерно, бешето му ще го смаже. Напълно реална статистическа извадка показва, че 60% от населението слуша чалга, защото мечтаят за материалните области, възлетни в песните, 20% - защото притежават материалните области, възлетни в песните и на нас ни остава да се сбутаваме в оставашите 20%, заедно с тези, които принципно харесват ориенталски фолклор и с тези, които както се напаят им е все тая какъво слушат.

Като кръшнувам чалгата, аз не критикувам връшните трели, които се носят от братата на Буга. Аз критикувам манталитета на нашата. И често казано на моменти ме хваща страх да живея в държава, в която най-продаваният изпълнител и респективно угор на масите е един изрусен до бяло левгаст. Ама това е тема на друг разговор.

Тук имаше едно дълго въведение, което – поради набъбващия обем на текста по-горе – се наложих да махна. То разказваше как съм написал част от тази статия без да чета текста на колегата, установявайки с изненада в последствие, че съм казал почти същото като него, но изтъкнато по друг – разбира се по-правилно, хехе – начин. И как, след като той така или иначе доста добре е защитил и обосновал чалгата като феномен – особено в заключителната част – на мен не ми остана нищо друго, освен да погледна под друг ъгъл на проблема и да пренапиша всичко, опитвайки да не се повтарям много с него.

Така и направих.

Интелектуално за чалгата

Само е казал основното – чалгата е *слерстиве, синдром*. Дори само това е достатъчно да я оневиди в пълна степен. Ако приемем, че е незашитено явление, да се борим с нея като с болест, вместо да се опитаме да помислим на самия организъм – в случая, обществото – създавайки условия причините за болестта повече да не се появяват, е по-слеротно, което следва да бъде правено. Ако тя е резултат от ниската култура на българина – и да приемем змишката отрова по нея до просяване, резултатът в най-добрия случай ще е минималистичен. Но дали именно нещната чалга е издобреният плод на опрощението в последните години припитивизъм и простотия, появил се в обществото ни като естествен и задължителен рефлекс за запълване на вакуума сфрх-култура, която сощит ни направяваше силов в продължение на 45 години? Но хората никога не са били и няма да бъдат равни – в интелектуално, сощано, културно и в каквото и да е, имажинерно дори, отношение те се различаваха. Винаги е имало простиши и интелектуалци, селяни и аристократи по дух. Между тях се е съвздала една огромна маса среднестатистически надарени индивиди, явятираши между двете крайности. Сощте се опита да изкорени простишете, а средните да гласне нагоре – наливаха ни с балет, опера, класическа штепратура... Духовност. Прекрасно! Но не всеки може да понесе подобно проявление съществено на първичната си същност натворяване. Простишките във всеки от нас хвърше под непосилната тежест на културата. Стискахше едно зъби и чакаше своя час. Е, той дойде. Слава на боже! Равновесието се възвърна. Отново имаме право на избор, така и трябва да бъде! Природата не търпи дисбаланс и ако едната везна първее дълго бъде натискана надолу, когато натиснат прекратни, другата се изстрелва нагоре, помилтайки отново равновесието, но с опрощителен знак.

Е, така се появи чалгата. Така избухка пошлите, буларни текстчета и тълпите, пърбосангани краби с погни вимени декоратива, които си излъгваха. Отпогваля мина много време обаче. Няма вече Доко-Доко. Отмиде си Кондрю. Сашка Васева още скитише някакво кошешо шансончето, но това го приемам като част от неразоруменията, които винаги ще се случват. Рагга Пиратка смени ценнаштите дрънчи с маркови кристианспорови парцалки и врътка Квалитетно дуле по парижките улици. Чалгата долонпробна измет – добре де, *почти* чалгата – се отпече в мръсния канал на времето. Нещата вече са различни и равновесието за пореден път се възвърна. Чалгата се превърна в поп-фолк, еволуира. А надупите сноби и набедените интелектуалци нгакат по инерция пробляжават да я слегат отгоре и с пренебрежение да хрчат върху ѝ, оставайки слепи за този факт. Неспособни да оценят адаптивността ѝ, бързаната, с която се освободи от откровената вулгарност и просташаща, реазирайки на нарастващата с времето нетърпимост на хората към тях. А това, драги мои, в Крайна сметка ще рече, че ще трябва да съвинете с присъствието ѝ, защото тя няма никакво намерение да изчезне!

Епикриза на чалгофоба

„Какви ми какви са ти приятелю, да ти кажа какъв си ти!“ – твърдят една поговорка. Със същия успех правителство може да се адаптира и към враговете. Много можеш да научиш за едно явление, ако внимателно се влезеш в противниците му. И така, да видим кои са тях, което най-фанатизирани и войнствено лаят срещу чалгата?

Първото, което инстинктивно ми ледна на езика, е „метълшете“ – тях обхемляе любове с вмирсана на морганя към дрънчи кои и кожни дрънчи, които според тях ги правят голыми мъжкар, а според останалите – и най-вече според тези, често мнение единствено всъщност е важно в случая, жените – смелчици. Като всеки заострения дървенък, чиято мога отпадна е преминала, металштите предобявява богатата почва за културата на почти фантаична непоносимост към всичко, което се котира добре и е популярно. Този е неспособен да проумее, че не чалгата му е проблемът, а фактът, че времената на осемдесетарския рок и хемиветъл останали безвъзвратно в миналото и че любимият му стил се проектира в бъдещето с все по-заставащи функции.

Криворазрастени сноби са групите, у които с интерес наблюдавам поникването на пъна в чълметната на устама, когато се заговорят за чалга. Като всички, развили комплекс на тема „пото-

кло и възпитание“ парвенюта, те се опитват да се изкарат по-католци от папата, шумно афиширайки чалгемнерната си войнственост към чалгата.

Аналогична е ситуацията с псевдонинтелектуалците. Поредните, които лаят „по презумиш“ – защото комулжът го изсъхва. Само че истинският интелектуалец е широко скроен човек, живо интересуваш се от заобикалящата го свят във всичките му аспекти, мислещ, а не робуващ на имиж и готови схеми. Достатъчно свободололюб и умнен е, за да не се поддава на фанатизъм и войнственост отприщани. В най-лошия случай, просто би възприел позицията на пасивно неогорбено.

По-нататък в списъка напират какви ли не лабини комплексари и суханци, търсещи обяснение за неволите си навсякъде другде, но не и в самите себе си. Характерна групичка сред тях са скучните, суховати и смелчани типове – толкова неуверени и безащани от притесненията си, че в стремежа си да прикрият неспособността си да се забавляват истински и да се интегрират в кулота, предпочитат да се преструват, че чалгата сино зят отбращава.

За ацимерните войнствани муралисти не се им отпярва и дума. Особено след шок, който преживях, заснайки на частно парти един от най-разпалените активности на анти-чалга дръбженето да погудуса телеса под спиритова на днешната от колониите глас на същия опит изрусен пердаст, който така злобно се и забил, като трън, в загника на естетическите възгеди на колегата майбаб. По-късно вечерта, след кулота, мисляйки се за случката, се запитах: „Защо?“

Защо...

Тук е моментът да кажа и своите „за“ чалгата.

На първо място, това е музиката на масите – на обикновените, открит човек на индивиди, който не е обвързан живота и поведението си с някакъв напрегнат сфрх-културни пози и внушения. Чалгата е първична, директна, освободена от излишна помпозност. Тя е изкуството на народа, благодарение на което нещата се казват каквото са – в прав текст. „Истинското“ изкуство борави с абстракция. Койлото по-висше, молоко-по-отвлачено е то – мод на индивидуалния светоглед на съзателя си, освободил се от плътското, изпаднал в чиста възвишеност. Само че човек не прекравя живота си в подобна духовна нирвана. Не е съвместен сам от дух, а от тяло. А чалгата е изкуството на тялото. Нашето, балканско, изкуство в талмото! Тя е дълбоко въкоренена в народопсихологията ни, разберете това. За да е в баланс системата, винаги ще има

явления като нея. На времето, открийвайки Африка, „културните“ европейци остават смаяни от начина, по който им въздействат и учатим с почти хилнотична сила простите негърски барабанни ритми и танците, които те – с типичното си висомерие – нарекал „варварски“. Навсякъде по света съществува тил музика, която чужо общество на шибилнозавността и удря чакло право в първичната му природа. Както има и глупаци, които яростно отричат изкуството на пълтата. Колеко ли безстрастен, емоционално осакатен и анемичен е човек, подгискал и отприщан генетично заобкорен в себе си истински?... Да погледнем на нещата от най-простата им страна – в чалгата има ритъм. Топля ритъм! Не ступеноното збучене на набедени за хитове поп, рок и прочее лайна – които разни сухани, наркоманизирани банчици ваят с надеждата да угадят свята в светата гребива – а ритъм, който „виза“. И те удря право в центъра на удоболюбивостта, кара те да се веселеш. Вземете произволнен протипичник на чалгата и го замъкнете на купон с повече мадания, сложете го на масата, наливайте му, докато алкохолът събори усвоеностите и наслоенията от предрасъдъците, пунете му чалга и му зледайте сеура.

И когато чалгарките започнат да се катерят по масите, издъбвайки снаги, и още повече после – когато намолено започнат да ваят ритмично и ступено – го питайте пак каквото виси за чалгата. Защото, както и всеки друг жанр впречем, тя не е просто музика, а цяла култура и погледането от този ъгъл има три много съществени притоци, за да ѝ бъде фен:

- Готините жени, които я пеят.
 - Готините жени, които я слушат.
 - Готините жени, които се събличат докато я слушат.
- Жените са големият код на чалгата. Към ннешна дата почти няма готина жена, която ако не фенка, то поне добре понася чалгата и със сигурност няма готина жена, която да чула сагата и приуробна възможност да не разкриши сексуален пред жадните мъжки погледу. В чалгата се таят аскси много секси! По правило чалгарките изглеждат добре, гържат се за вършината си вид, сексуално осъзнати са. Те са женствени, незабавно, не зомаяа част от тях за забавили или добре се преструват на такива – по-добре даже. Мъжът се чувствата мъж покрай тях. И покрай чалгата изобщи. Винаги много си иска да кажа на някой лишермен дребен, демонстриращ интелектуална неприязан към чалгата: „Ай скитир бе, интелектуалец. Тоя, гето е слаб в зашите, много обаче да парадра със сила в главата.“

- Freeman



ТЕСТ: ЧАЛГАР ЛИ СИ? ...ИЛИ „МАТРИЦАТА: ЧАЛГОЛЮЦИИ“

Автор Dimensin

Странен въпрос. Нали не си мислиш, че знаеш отговора. Дълбоко се лъжеи, ако смяташ така. В зависимост от промишлеността в кръвта, науката отбавна е показала, че във всеки мъж се крие по един Конфодо, а във всяка жена - по една Саша. Дълбоко, но все пак се крие. Този тест няма да бъде като предшлюните. В смисъл, че няма какво да спорим с науката. Чагар си и ти га' е. Но за да има все пак някакво удоволствие от цялата тази работа, трябва поне да установим до каква степен си такъв. За целта трябва да има две изпълнени условия - като фон да звучи песента „Док-Док“ (препоръчително е в болното на макс) и да си облечен в анжу. А ако имаш мобилен телефон, но непременно го извади на масата. Така. Вече сме готови.

Предистория

В този тест ти ще приемеш ролята на агент Чалгит, който е дошъл от паралелния свят Матрицата, за да открие и намери последния чалагит и да го унищожи, спазвайки хората поне за малко от безмилното му съществуване. Главен пазител на хита са група чалаг-босове начело с Жмео, Трипти и Сърфиус. Агент Чалгит задължително трябва да спрے наглия Жмео, защото в противен случай целият паралелен свят ще се напълни с чалаг. Задачата е доста трудна, понеже на Жмео му помага цял отряд хедтери, начело с твърде сексапилната Трипти, чиито задник може да закрие слънцето на цяла житна нива в Добружанско. А отсикор към групата се в присвещени и ром от Столишенов на име Сърфиус. За него се знае, че има кодовото название „Джамовете“.

Играта ти започва с актив от 15 точки. С течение на времето тези точки ще претърпяват промени, затова гледай да си ги отбелязваш някъде. По тях ще се отпъди как си се справил. Приключението започва...

1

„Чем е лесно да си чалгар“, каза агентът и пристра касетите с музика, които той задължително трябва да изслушва всяка сутрин, отново и отново, само за да се убедим, че чалагата заслужава отново, което ѝ дава. Агентът още повече се отчая, когато получи компютърна, от което разбира, че ребеълите се укриват в блок 454, намиращ се в ж.к. Люблин 1. И освен че това бе доскга гален от незо, му се налагаше да ползва метро. Още повече ги намрази заради това. Агентът мразеше метротро. Лошо детство, предполагаем.

Няколко минути след това той се качи на метротро и под нежните звуци на „Я

елате пилена при батко“ се запъти към изпълнението на задачите си. Малко по-късно ...
Мини на 2

2

По време на дългото, трудно и изморително пътуване от предпоследната до последната спирка, Агент Чалгит си препрочете две от най-важните елави на книгата Пътеводител на чалагаджийския сполгаджия, с която често погубрижаше форма. Особено му харесваха моментите, когато на един свръхмоцнен компютър му бе задарено да изчисли кофеинента на интелегентността на чалаг пещица и след три хиляди години се счу- пил, все още опитвайки се да открие точното отприщателно число.
Мини на 3

3

Агентът лесно открито легвището на злото, но след тричасово забраване по канализационите на сградата с неохота разбра, че те отбавна са си тръгнали. Все пак не бе изцяло губене на време. Агент Чал (така ще го наричаме за по-кратко) намери две неща, които биха могли да му послужат за следа. Едното бе поканя за чалаг клуб с днешна дата. А другото - телефонния номер на някакъв си Колю Бръмлатов. (Отпукн нататък решаваши сам някъде ще тръгнеш)
Клуб, мини на 10,
А за Колю иди на 13

4

Този номер няма да те доведе до нищо добро, чилпър, такъв. Няма цифра, която да те води до 4, а самият факт, че четеш тези редове, означава, че мамши. Бързо се връщай отпак дето си дошъл, че ако се ядосам, другият път ще напаша твоя „Барб“ в страната на чудесата“. И товага забрата с теб ще е пълна, виааа-ааа.

5

Време е да влезеш в бързолата на злото и да се надравшаш нашите хора да са още там. Минаваш почти без унищителни покрай гарровите, които и без това зяпат в шущите на Славия, която тъмко слиза от таксито. Така като ги гледам, на гарровите все им е гвалсе кой и какво минва покрай тях. Дотук добре. Справихме се прекрасно. Сега остава да се опитаме да открием в тъмлата заблудени бели овчици (ех, да бях един Свен) къде е целта.
Мини на 7

6

Прибави една точка в актива си. Бързо и лесно, а. Добър подход.Прокраг-

Ваш се покрай стената на забвението „Бял“, където е срещата и изрешва първия минал покрай теб чалаг.Оказва се „жена“. Но какво тък толкова. изкуството изисква жертви, така че не се свеншиш да покажеш малко изкуствен прелести. Чисто в чалаг стил.
Мини на 5

7

Избираш си маршрут в забвението и тръгваш да го обхождаш, когато: Ако си с костюм на морж, иди на 12 Ако не си с никакъв костюм, иди на 18 Ако си го откраднал, иди на 14

8

Извади една точка от актива си. Отваряш кучарчето си и избираш възможно най-добре симулатор на костюми, правен някога в матрицата, за скъпане симулаторът не ще и да чуе за симулация на чалаг костюм, понеже някой не се е сетил да го прибави в базата данни. Просташки, каза си Чал. „Малко име“, отговори си по-късно. Както и да е, ще трябва да се пак да се жертваш с костюма на морж и да му мислиш, когато даваш обяснения.
Мини на 5

9

Какво толкова тък можда да се случи, та да трябва да се маскираш? Колто го в страх от мечки, да не ходи в гората. А Чал не го в страх от чалиши, за какво тогава да се преобичаа. Я по-добре тъб, а...

Махни 5 точки от актива си
Мини на 5

10

Естествено, че ще се намързваш в чалаг клуба. Прибави 2 точки в актива си. Та нали там е истинското съсредоточаване на всички чалаг зидокове в ерада. Тук обаче следва и проблемът - как да се възмъкнеш незабелязан. Изгата ти няколко неща наум:
- да използваш специалната дегизировка от кучарчето на 8
- да откринеш нечия чужда на 6
- да се маскираш 9
Кое избираш?

11

„0, ташаи!“ Как не се сети по-рано? Но какво да се прави, понекога имено шешфт трябва да ти отвори очите за някои неща, нали, Грегата-е. В това забвение се намират всички важни клечки в бизнеса и нормално би било тримата врази да са там. След няколко обиколки на забвението Чал отбеляза три стъпалнети фигури, които бяха сегнани на крадна маса и си говореха разгорещено.
Мини на 27

12

- Ей, морж - обрщаш се към теб еруб елски елас. Я си разкарай тръпчивия език, че не мога да вида сцената от теб. За нещастие обаче, един от чалаг пещице в забвението има номер с моржове, които тъмко в този миг минават покрай теб. Един от тях трябва да видим голмя шматерес към теб, като ти полаяска с плавниците си. Решаваши да използваш прикритието му, докато оследаш. В този миг моржът проговаря: - Колега, ти от кой отпак си? Аз съм от първата група - прегу три години ме изпратиха да намеря Жмео, но още не мога да събляка скъпаня костюм. Ти как възнамеряваши да свалши твоят? Остава да те побият тръпки и иди на 25

13

След редица трудности, които няма нужда да бъдат споменавани, намиращ адреса на Колю Бръмлатов и решаваши да го посетим, без значение дали тоба има значение за крайната му (не)значителна задача. Агент Чал просто не знае какво друго да стори от некажворност, затова и Колю му се вижда алтернатива.

След неколкочасово чакане пред дома му, стават две неща: първо, махаш 2 точки от актива си и второ, виждаш как Колю се задава по улицата с някаква закупаня мадам по ръка.

Ще изчакаш да се прибере, да си събърши работата и тогава да го притиснеш - иди на 18

Ако искаш да действаш сега, иди на 19

14

Дотук всичко върви добре. Разглеждаши си спокотно всички присъствещи, но уви, няма и следа от нашите шечи. С полюбен ухо чуваши, че един от най-големите звезди на чалагата, Тузик, е бил ограбен от някакъв идиот тъмко преди да излезе на сцената и всички гаррове са на крака. В този момент усещаш как гбе силни ръце те хващат и те пращат баш на подумята пред всички. Докато се усетиш какво се случва, разбираш, че ти си идиотът, оерабли Тузук. Радвай се, ако само им пееш.
Иди на 25

15

Ще трябва да измислиш друг начин, за да намериш Жмео, Трипти и Сърфиус. Избери един от тях: - да намериш имената им в телефонния справочник - 21 - да се обадиш на шефа - 17 - натисни F1 от клавишите на Матрицата на - 24

globe

SEI2

PAUL
MACHNAU



Machnau distrikt / gmbh
handmade in germany
Paul Machnau



globe

БАС - обувная компания
кв. Лозенцы, ул. Топо бургю №5

globoeshoes.com
359 2 962 1478



▶ **страница 80** Каширщи се до близоко дръвце и зачакава Бръмчатов да направи първата стъпка. Той я прави след около 4-5 мин, когато излиза на входа по халата и поръчва такси на момичето. „Бърз е“, помисли си Чал. А после жена ми не ми бърмчи, че съм бързак... Прибади две точки в актива си (и една голяма черна точка на Бръмчатов, защото тя, всъщност беше мъж). Но както се сещате, той дори не разбра. След като се сбогуваха, Бръмчатов набързо се преоблече, излезе от дома си и мина на 20. Така направи и ти. Повиши актива си с 2 точки

Свали точки си в актива с едно. Шефът ти всъщност е много кораво колене. Наричат го още страшилището на Всички агенти, пазителят на паралелната Вселена, най-добрият измежду добрите – Агент Мъдляр. От агенцията, естествено, те преобръщат на изчкабана, след като нежният глас на секретарката казва на Мъдляр: „Шефеее, търсят те по мобифона“. След няколко минути на телефона се чува самият той с думите:

- Ко праиш ма, парцаааа?...
Нека пропуснем следващите 5 изречения в името на добрия тон и да продължим нататък.
- Ш, шефе. Имаме проблем в разследването.
- Кажй бв, Тигре, какъв е проблемът?
- Ми, изпуснах следите на Жмею, Трипълти и оня Сморфеус-как-му-беше-името...
- За това късмет, преди малко се обадиха агентите морж1, морж2 и морж3, че са ги засекли в бар „О, ташаши“ в центъра на града. Бгаад бързо натам и не забравяй да унищожши касетата с последния хип.
Мини на 11

Нали не си се надявал, че чалгарите ей така ще те оставят да си се разхождаш спокойно в обелего на агент? Коко възможности трябва да получиш, за да се сещиш да се преоблечеш? Яж сега боя и стискай зъби. Другия път по-внимателно.
Върни се на 10 ако не те е срам...

Търпението не е в великите, каза си Чал и тпло, но упорито тресна срещу мяк. Идеята му бе с два удара да се отърве от момичето, след което да забелечи нещо непознатозначило Ковчо в близката тъмна улица, където да излезе необходима информация. Речено – сторено. На момичето приложи хватка задущавашо тършване и всичко шеше да е наред, ако момичето не се бе оказало момче и не му викаха „Скалата“. За съжаление дребните подробности като килата на мо-

мичето и мускулите му просто убягнаха на иначе професионалния агент от паралелната Вселена. След кратка борба, приключила за двете-три секунди, Чал се сбуди именно в една тъмна улица със събути панталони и подозрителна болка в областта на таза. Прочетете да не търсите отговора, а да потърсите онова, за което бв търсяна на 15. Преди това обачете извади 4 точки актива.

След рещица забойколки по тъмните улици на града и неколкократни посещения в 8 една и съща пицария (добър апетит, предложио Чал), най-накрая сплъзнаха до сградата, която отбвни много приличаше на бървода на бунтовници. Никой не знае как точно го рещи това Чал, но явво е, че това определено арски много му се иска.

Човекчето застана пред сградата, похпула пакета, койно носеше, оследа се като злосторник и влезе вътре. Чал рещи, че сега и единствено сега моментът е настаниа и го послегда.

Мини на 23

Кажй ми, че се шезуваш с тая тълпа идея. Нали не го мислиш сериозно? Махни си двете точки от актива и се върни на 15. В справочника ще ми проверява...

Сега внимавай, от следашва избор зависи колко зле си минал теста. Трябва да откърраш на всяка цена този пакет, за да спреш лавината от прижжгаща чалка.

- Ако исках да се впуснеш в неравна, но изненадваща битка срещу тримата, отнемайки им пакета, мини на 26
- Ако исках да го откърраш, правейки се на чалгар, иди на 28

- Горе ръцете! - извика Чал. - Прегай доставаката - вече говореше малко по-тихо, сякаш да не привлече внимание.
- Вземете я, нямам друго! - каза жално човекчето и Чал бе склонен да му повярва.
- Какво има вътре? - не извързва да се поинтересува Чал, когато поемаше с интерес купилата.
- Е, как какво. Има плца.
- Каква плца, бев? - започна да се изнервя Чал.
- Ами аз съм разноевча на плци! Минутите, в които Чал се почувства гулаш, му добохха в повече за крехката гушица, що носеше. Азониа, примесена с разочарование от професионалния му способностизаписна като огромна буца зърпото му и той въгло време не можа да прегълтне.
Извади двете точки от актива си.
Мини на 15

А не исках ли да ти извадя и walktough, а? Солнолънце, едно, друго... Я да ми се махаш от главата, че като те почна с шамарите, само на агент ще ми станеш. Арв махай три точки от актива и бегаи на 15

За съжаление няма и следа от самите Жмею, Трипълти и Сьмърфус. Пак ударихме на камък. Един от гостите обаче ти се струва малко подозрителен... Инстинктивно правяш да го преследваш, понеже шестото ти чувство на агент ти подсказва, че нещо не е както трябва. Иди на 20

Вадиш супер секретното си оръжие Пухоорбитален транс-органичен-неутрализатор (накрайко Психотрон) , отхвърляш плаща назад и тървяш залаштително срещу тримата нишо непознатозащи жертвички. Махни двете точки от актива и чети нататък.

По бърз и преобръщан план, решаваши да атакуваш първо парторна на команднията – Жмею. Той виджа атаката и кво си светляния си меч, с който да отбие атаката ти. Отпкоже пък то извади моя меч? Какво и да е, нали сме в Матрицата. За съжаление нещата се развиват лошо за теб. Дружете също взаят такива менове и сега вече шанси ти да успеши да направиш нещо е минимален. На всичкото отгоре под масата излиза и Йога, който те изглежда със суроб поглед. Сега вече всичко в загубено, казва си Чал.

В последния момент, когато си лети засилен, на нашето момче му хрумва как поне да си спаси живота. Преди да се облъкне с Жмею, Чал хвърля оръжието и превръща страстно врата си с думите: - Сине, Сине. Аз съм бяла му!!!!!! Умно, Добре, че Чал зо сметнаха за нормален и го освободиха, та това да гадне под гласъта на спратегията. Извади сто точки от актива и се върни на 22.

По външно описание събпадана перфектно. Жмею беше с бяла ризка, зелени панталони и розови бутлушки до колелата. Сам по себе си, той можеше да се наанесе три пъти в Трипълти, който носеше къса шикамена рокличка, възголемчела, а сущиенят спкоино можеше да се използва за келче за риба. Гвоздет в програмата беше Сморфеус, който носеше дълза бяла роба и ако не беше естествения му черен цвят на лицето и огромна нос, сигурно шеше да го събърца с Гандалф. На масата Чал видя много плъкче, в което предположи, че е пъка заветния чалга хип, който трябва да бъде унищожен

Така се праби. В чалаг клуб „О, ташаши“ фалове не могат да стават, че току-вече си яросал няколко-стотините фена на кърчмарската музика. Решаваши да се свлещ с тълпата и да измъкнеш тънко онова, което ти трябва.

Набързо се урещаш с фанелката на Десу-Лабора, пригдаваши за аноимална физиономия и се затоваши към масата на бразите.

- Чага Феребрь! – поздравяваш тримата и зачакаши да чуеш отговора.
- Кво ферару? – неумяващо кимат те.
- Не ферару. Феребрь! Кажо и да е - опитва се да замаже положението Чал.
- Разбрах, че в тоя колет има ново парче, пък аз понеже съм голам ъвн (мекото произношение е важно), мноо шв ми се иска да ги чуя, ако може.

- Ми, може, отговаря Трипълти. Ами вминавай да не ъ се случи нещо! Сърието на Чал забв луго. Той усети вкуса от първата изтъпнена зачка за 24 е. стаж. Вече беше време да се изгузие. За мие той почувства такава енергия в себе си, че му се стори, че може да изслуша всички чалаг парчета по земята. Вече нямаше какво да го спрв. С рязко движение Чал дръпна касетата и побягна навън. Припча го първото пабе на отпсрещната улича, похваши касетата на земята и на фона на песента „Камните падаат“, Агент Чал сласи рещиш ден от поредния чалаг хип. Браво. Вих си сега точките и прецени сам как си се справил.

Активни задачи:

Едно е сигурно – поне си играл честно. Или не минаваш тества за първи път. Може и да става Агент от тебе, но лично аз много се съмнявам. На тебе по ще ти прилага рожбата на Жмею. А ако научиш текста на „Джамобетв“, може и първци да те направим. Коко му е.

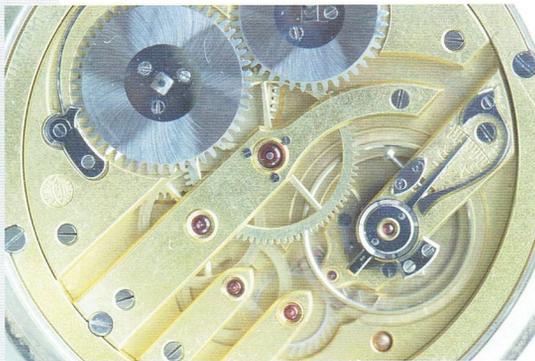
Има нещо в теб. Не се ласкай, празната глава също е нещо. При теб номерът с „Джамобетв“ няма да стане, понеже не си достатъчно глупо. Но виж, едни червени домати можеш да ни запееш.

Ти си Агентът, ман, нямаш никакви комплекси! Щом изтърпя да прочетеш и премиснеш през толкова глупосты, значи нищо една Матрица въз Вселената не може те спрв. Нека силата бжде с теб. Ти просто нямаш губилкат.

Изчамниа. Няма толкова точки в играта. Научи се първо да сматаш, после тървявай да спасяваш света.



НЕ е необходимо да знаете, как работи един часовник, за да го ползвате **безпроблемно**...



... и с **компютрите** е така.



BGservice

Решава Ваш**ИТ**е проблеми

- ⌚ Абонаментна поддръжка на компютърна техника
- ⌚ Отстраняване на хардуерни/софтуерни проблеми
- ⌚ Внедряване на информационни системи
- ⌚ Структурно преокабеляване
- ⌚ ИТ консултации

Лошо Бакалов, лошо...

