

GAMERS'

Цена: 4,90лв. | 2,50лв. без 2CD | брой 6 | Юли 2004
СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

WORKSHOP



2 плагма:

- Prince of Persia 2
- Ground Control 2



**The Suffering
Aura**

Blitzkrieg | Burning Horizon

**история на
екшън изрume**

**The Witcher
Warhammer 40k | Dawn of War
Men of Valor | Vietnam**

**GROUND
CONTROL**
OPERATION EXODUS





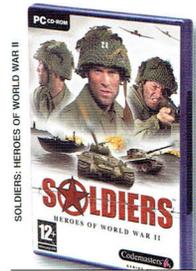
69.95

Годината е 2741. Северния Звезден Съюз е притиснат от Империята на Тераните. Зафоря се брутална и смъртоносна тактическа битка с инвазията на Тераните на последната планета на Съюза – Утринна звезда Еднo.



69.95

Индонезия. Близкото бъдеще. Обединените сили нахлуват в страна на ръба на разрушението. Местните партизани са получили достъп до секретни оръжия, а армията е разделена. Хеликоптери, моторни лодки, бързи машини и тонове оръжия – станете част от елитния екип!



69.95

В стратогното съчетание от стратегии в реално време и 3D-екшън, ще можете да контролирате както целия отряд, така и един единствен войник. С напълно разрушима обстановка, автентични превозни средства, оръжия и едннщи – изживяване в незабравим стил на Command&Conquer.



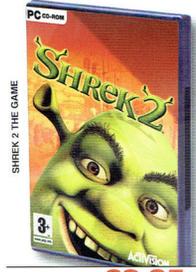
44.00

Допълнението към играта "Blitzkrieg" ще ви даде два съвсем нови сценария, всеки с по двеет мисии. Действието проследява двете двесте гледни точки - операцията на неюската група "Север" по превземането на Ленинград от една страна и защитата и контраатаките на русоците от друга.



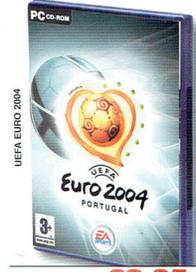
69.95

Базирана на дуплоочаквания от всички игрален филм, играта Spider Man 2 ще ви проведи от виконите сгради в ролята на известния хвърляч на мрежи. Дали ще успеете да предпазите Манхатън от злия Доктор Ок и неговите подчинени? Това ще разберете само вие.



69.95

Веселата банда на Шрек идва с пълна сила за да ви хвърли в ново приключение с много смях, екшън и закачки. Магаренцето, принцеса Фиона, дори Червената Шапчица – пригответе се да бъдете приковани пред екрана на този луд екшън много часове!



69.95

Чујте звука на фанфарите. Започва един от най-силните футболни 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.



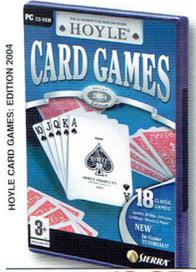
49.95

Хари се завърна. Но този път Рон и Хърмаяни ще му помагат в трудната битка с Дементорите – зловещите пагителки на затвора Азкабан. Мистериата около избягания затворник Сириус Блек мора да бъде разгадана само ако изигравте играта до край.

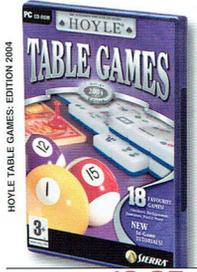


19.95

Серията Hoyle е за тези, които мразят екшън, а обичат да раздвижат своето мислене с по-спокойни игри. Настанете се удобно във вашата стоп или кресло и си представете, че сте в световната столица на хазарта. Имате всичко – от ротативките, където от вас се иска само да арпунете една ръчка, до запленените игри с карти или табла. В първото заглавие от поредицата - Hoyle Casino, ще се забавлявате с 14 различни игри в стил Лас Вегас с над 500 техни разновидности - покер, ротативки, ролетка и други. В играта има много закачки, свеж хумор от страна на противниците, дори ще можете да почерпите всички с питие, ако сте спечелили достатъчно. Следващото заглавие от поредицата е Hoyle Card Games. В него са включени 18 от най-известните в света игри с карти. За всяка от тях са включени детайлни упътвания за да може да станете непобедим на игралната маса. А в последната игра от серията - Hoyle Table Games, ще имате възможност да се докоснете и да усъвършенствате уменията си на 18 игри, всичките с игрална табла.



19.95



19.95

ВИСКИ ПОСОЧЕНИ ЦЕНИ СА С ВКЛУЧЕН ДДС.



WWW.PULSAR.BG

МАГАЗИНИ С ОФИЯ
БУЛ. ЦАР БОРИС III 21 | УЛ. ЕКЗАРХ ЙОСИФ 51 | МУЛТИПЛЕКО (ПОДЛЕЗА НА НДК)

GAMERS' WORKSHOP

юли 2004

Брой 06

главен редактор

Диян Димитров

заместник главен редактор

Александър Бакалов

помощник редактор

Весела Симеонова

дизайн и CD

Георги Динчев - Мег

реклама

Александър Грънчаров

Клиция Калеван

управител

Иван Кънев - Джовани

автори

Александър Александров - Alex III
Александър Бакалов - Snake
Бойко Ангелов - Fall-From-Grace
Веселин Костадинов - BROKO
Диян Димитров - Freeman
Драгомир Дончев - Duffer
Евгений Тенев - Dimensin
Илиян Илиев - Whisper
Иван Кънев - Un-Dead
Йордан Стоянов - Irenicus
Камел Макс Дончев - MIRA
Красимир Кобчев - Madgkrabgar
Красимир Крстев - Krazleto
Кристина Любова - Diamond
Чавдар Кацаров - Ikarus

издател

"Уъркшоп Груп" ООД

Адрес София 1000, ул. "Ген. Гурко" №34 6х.2 ет.2
Телефони 02/980-66-29, 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 високоскоростен
Интернет от Headoff G.I.

високоскоростен връзка
на Интернет от Internet & Game Club
Next Level

Gamers' Workshop е списание за геймърския свят - хардкор изражение. Тези, които тласкат тази индустрия 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. Общаваме никога да не ви изневерим, да не предадем доверието ви. Вие заслужавате именно това и нищо по-малко от това. Сега, нека броят продължи!

1. „Гури“. На японски думата означава дълг. Не може да бъде преведена, на който и да е от европейските езици. Дълг е сепмпа, нищожна дума, в сравнение с всеобхватния, почти космически смисъл, който японците владеат в тези четирци букви, и който е препоределял жизнения път на някогашните самураи. „Гури“ е това, което изгражда личността. Начертава пътя пред нея, освобождава я от всякакви съмнения, дава посока и устрем на духа и – най-важното – чувство за принадлежност. „Гури“, освен всичко останало, е и дългът към самия теб. Трансформиран през дълга ти към другите – семейство, приятели, врагове. По този начин „гури“ дава цел. Безкрайна мъдрост се крие в това. Ние, европейците, „цивилизованите“ днешни хомосапиенци не я разбираме. Познавам мнозина, всъщност – всичките ми познати и приятели, в това число и аз – които се лутат в духовна и емоционална безтегловност, само защото не разполагат със здрави основи и устои, върху които да изградят съществуването си. Не притежават чувство за дълг, в живота им няма непохватими категории, пиевстали около които да творят самите себе си – твърде много посоки, по които могат да поемат, твърде малко неща от духовен характер, които да ги оковат и да ги спасят от разлипяване, привързвайки ги към една конкретна.

Забележете – европеецът говори за свобода. Японецът – за чест. Европеецът преследва фанатично свободата, японецът следва честта си.

Разбира се, разсъждавам върху идеални категории – има изключения и от двете страни. Съвременна Япония, за съжаление, все повече се американизира и европеизира. Кастата на самураите отпадна не съществува, а наднамата се от дълното генетична тиня на протоплюето разтваря висшите ценности. И все пак нещо остава. Нещо остава и понякога достига до тези, в чийто души и сърца намира благодатна почва – за да разцъфти.

Е добре, не е ли това нещо, върху което си струва да помисли човек?

2. Списанието. Толкова много хора, които не познавам имат мнение за него. Странното е, че понякога – в случаите когато надделя на егзистенциално си чувство за притежание, над сноската по съвмата същност убеденост, че знам най-добре какво му е нужно и отплов успя да допунса в мислите си осъзнатия факт, че по отпадна не ми принадлежи лично, че само по себе си е субект, че живее свой – независим живот, върхнат му от феновете – откривам за него истина, която не съм и допуснал. Да, наистина – имате право да ни вържате сметка, имате право да изисквате, имате право на лично мнение – вие правите така, че това, което ние започнахме като еуфоричен каприз някога, днес все още да е живо. Ами искате това?

Нямате право обаче да забравяте. Да забравяте кои сме ние, пътят, който сме извървали заедно, трупуват, който сме положили и полагаем, жертвите, които сме правили и правим. Нямате право и да се самозабравяте в исканията си.

Нямате право краен субективизъм, нито пък да забравяте, че уважението винаги трябва да тече в двете посоки, за да е в хармония.

3. Писмата. Толкова много писма, които коментират онова, което сме били и това, в което сме се превърнали. Няма да ги откритие в рубриката „Лоща“ този брой, освен едно. Отговорът, който съм дал на този, който го е писал, бих дал на всеки, който някога ни обични, че сме се провали. Не се сещам за по-унизителна онова. Все още проглеждавам да твърдя, че Gamers' Workshop е едно от регките изключения на независима преса. Започна като такава и все още е. Може би затова е и едно от най-бедните финансове списания. Може би затова е и едно от най-богатите на истински фенове списания. И това е факт, който винаги ще ми изпълва с гордост. Фундамент, около който – осъзнах го през последните няколко дни, докато си мислех за тези неща, разерщайки хронологически броевете и докато четях писмата, стари и настоящи – несъзнателно съм възпитавал и съм се учил на някакво свое поробие на „гури“.

4. Игрите и броят. Лятото винаги е било сухо за геймнгустрията, превръщайки я почти в пустиня. Кажете нищо стойностно – само няколко миража в бъдеще време и един-два оазиса. Ground Control 2 е голямото заглавие този брой. Великоленна игра, без всякаво съмнение, но просто... – една друга игра. Впрочем, хајде да ви остава да прочетете статията – там всичко си пише. Надявам се да ви гонатне „Историята на FPS-те“, която ще припомни на старите фенове едни от най-великите и ценни за жанра заглавия, а на по-настоящите ще даде необходимата обща култура и може би една-две идеи за игри, които си струва да намерят и изиграят. Останалото, с едно-две изключения, е материал за попяване на графите „среднестатистичност“ и „посредственост“.

Мака изненада в броя – Версуса този път е дело на дамите в екипа. Искате нови лица в рубриката – получавате.

Както вече споменах по-горе – просто си поискайте, хора. И не забравяйте...

- Freeman

юли 2004, брой 06

предварително

blitzkrieg 2
need for speed
underground 2

the roots
xpand rally
warhammer 40,000
dawn of war

men of valor
vietnam

the witcher
you are empty

рево

ground control 2
operation exodus

aura
fate of the ages

blitzkrieg
burning horizon

space rangers
the suffering

pokemon
colosseum

от крак на крак

ballance
mashed

marine sharpshooter 2
jungle warfare

alias
spiderman 2

kreed
thunderbolt 2

mob enforcer
caveman zak

lifestyle

кино
видео
противопоставяне
тест

и още...

поща
прогейминг
модове
за една конзола
история на
на екшъните от първо лице

тема на броя

Цинизмът впечатлява само ништите духом. Той не може да вдъхнови. Той е проява на слабост и скрита разруха.

Иска ми се да се върна няколко години назад, за да мога да изпитам отново опиянението, което ми донесе **Ground Control** навремето. Нагявах се **Operation Exodus** да ме върне към онези дни, но уви – не съм вече същият. **Ground Control 2** също е далече от оригинала. И двамата с играта сме натрупали по няколко грама шницъм в излизък. Ако нямаш еталон за сравнение може и да не долових разликата, но тя съществува и е на ръба да превърне някогашното великолепие в посредственост.



22

история на екшън игрите



60

the suffering



38



ДИСК #1

Демо версии
**Juiced
Codename
Panzers #2**

Клипчета

Alien vs. Predator, Blade: Trinity, Black & White 2, Catwoman, Psychotoxic, S.T.A.L.K.E.R. movies, Terminator 3, World of Warcraft, Xpand Rally, LoTR: Battle for Middle-Earth

40 wallpapers, Definitions, WinAMP Skins



ДИСК #2

Демо версии
D-Day

WCG & ESWC replays

Resident Evil: Apocalypse трейлър

+ 20 програми

Air Buccaneers
МОД

Клуб	Адрес	Телефон	PC	Конфигурация	Цени	Бар	Климактай	Резервоар	Платна игра
Inferno	ж.к. „Изгрев“, ул. „Ат. Далчев“ 2, Плиска - Супера	7591499	80	Pentium 4 2400MHz, 512 RAM, Radeon 9600 Pro, 19" CTX monitors	0,39 - 0,99 лв.			24/7	CARD
Южен Кръст	ж.к. „Изток“, ул. „Райко Алексиев“	713761	93	Athlon XP 1800+, 256 DDR RAM, GeForce 4 Ti, 17" LG Flat	1,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 1	ж.к. „Лозенец“, ул. „Крум Попов“ №64	8665521	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 7	ж.к. „Юлиан 4“ бл. 417	9252369	111	Pentium 4 2400MHz, 512 RAM, GeForceFX 5200, 19" MAG Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 2	ж.к. „Оборище“ ул. „Янко Сакъзов“ №14	9461868	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Inferno	ж.к. „Младост 1“, Тързовски комплекс „Ревя“ (пазара) ет. 2	9743891	60	Pentium 4 2,4GHz, 512 RAM, Radeon 9600 Pro, 19" Sony monitors	08:00 - 18:00 - 0,50 лв./час 18:00 - 28:00 - 1,00 лв./час			24/7	CARD
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	CARD
Матрицата 5	ж.к. "СВ. Троица", възелът на ул. „Русе“ и ул. „Варна“	9292031	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Next Level	ж.к. „Средец“, ул. „Цар Шишман“ №27 (срещу 7СОУ)	9812321	50	Athlon XP 1400MHz, 256 RAM, GeForce 2 Pro, 17" LG Flatron	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
TOXX	ж.к. „Средец“, ул. „Ангел Кънчев“ №1 (во Ескаре)	9808079	75	Athlon XP 1600MHz, 256 DDR RAM, GeForce 2, 17" Samsung	1,00 лв./час нощна - 4,00 лв.			24/7	CARD
Inferno	ж.к. „Студентски Град“ бл.22 Б	7593739	80	Pentium 4 2400MHz, 512 RAM, Radeon 9600 Pro, 19" CTX monitors	0,39 - 0,99 лв.			24/7	CARD
Матрицата 3	ж.к. „Триадия“ ул. „Неофит Рилски“ №70	9816592	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 4	ж.к. „Триадия“ ул. „Бистрица“ №2	9818094	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD

Притежавате компютърна зала? Искате хората да научат за нея? Искате това да стане евтино!
Ние можем да Ви помогнем! Просто ни се обадете! 029806829

С КАКВА
СКОРОСТ
 ИГРАЕШ
СТРАТЕГИИ



HI.

Искам да ви разкажа една история! имало едно време един пич. Всеки месец пича до къвталния рен и си купувал „PC Club“, Прункал обратно с възгласи „my pricelesssssss, my pricelesssssss!“ и изкарвал два-три безплатни дни в четене и препрочитане. Но един ден (преди три години) лекката до погледна злобно иззад очилата и се изхилила: „МУХАХАХАХА, събърши!“

Съкрушен, предаден е озлобен, пичът се прибрал въкъщи и се отпал на самосъжаление (и мастурбация). Слег няколко дни, прекарани в „собствен сос“, воден от непреодолимата нужда, нация герой взел решение: „Ще си взема друго списание!“ Речено-спорено: оборуудвал се с „Насаме“, „Розов свят“, „Panthouse“... Резултатът бил още повече самосъжаление (и мастурбация). Безизходица! Тогава, обикаляйки безцелно, погледът му бил привлечен от: Gamers' WORKSHOP!... И от тогава ви купувам редовно. Сега по същество, 'аде да ме светнете - Т' ва списание нали все още е Gamers' WORKSHOP?

Квде му е проблемът ли? Ами, значи, такава, купих си GW 59 - хубавко! Прочетох си и до с кеф. Стигнах до Верусса - чада + /-... Хм?!?! Чада? Добре де, на хората им се спори, спорят! Даже си намерили забавна тема Евала! Купувам си GW 60 обаче и там к' во - мнения на възмутени фенове, една страница. Фреетам им отговаря Ентелегентно - още половин страница. Пак да литама, нали за Gamers' WORKSHOP става дума? Щото за два броя - почти два листа за чалгата!

Абе Фреетам-е, ти докогато тествах „Лейнкитър-а „джамовете“ ли слушаше? Когато станете IRC WORKSHOP, пишете си каквото щате. На тях пишете драм не им пука какво слушат (пушат, пият...) Ама и не четат! Е, освен ако не е на латиница. Ще останете без читатели, ей! Шо в моя трейдър от рождения Ви ден (честито, да сте ни живи и здрави) не пунахте и не гледа на Азис за баланс? На свещи ли се правим? То, имаше един такъв, ама го кобнаха на кръста.

Хаде стигам! Много сте готини, и досега немоща за си простяа пропуснатите първи три години.

Чао, и щинки на женската част от колективна и феновете!

- Жоро Ганчев

Ех, Жорж...

Ето така листовите за чалгата в нашето списание се множат. Не, човече, не слушаш „Джамовете“. Пейнкитър имаше всичко, от което имах нужда, в това число и правително озвучаване. Всъщност никога във фотокетата ми, нито на харда на компа ми има и една чалга песен. С това не казвам, че я мразя или нещо такова. Но човече не е задължително да е фено на дадено нещо, за да го защити. Нещата никога не са толкова прости, че да можеш да ги категоризираш като правилни и неправилни единствено на базата на пристрастията си. Това всеки Ентелегентен човек го знае. За да развиеши интелекта и себе си като личност, за да вървиш към житейското помярване е необходимо да надскочиш тесните рамки на крайностите в собствените си възусове и да погледнеш от друг ъгъл на даден проблем, с други очи и други мисли. Не смяташ ли?

- Freeman

ЗДРАВЕЙТЕ WORKSHOP-ОВЦИ

1. От много време искам да ви пуша ама нямаше за какво. Сега обаче има. Баща ми, козато ме видя с ново списание в ръка все чубам познатата реплика „Ангел-е-е, вятър те беа на бяло магаре. Шо си даваш парите на моя гето духа. От тия книжки няма да имаш никаква полза, да знаеш.“ Да ве, върно!

Обаче тъкмо благодариене на това списание (по-точно на Фреетам) си изкарах шестина на класното по български. Ами ето какво стана. Беше The day before tomorrow, на български: денят преди класното. И аз преговарях с Workshop в ръка. Не ме разбирахте повершено, списанието маже. Отново и отново прелествах статията за диаблото (LoD) и страницище преди нея. Става въпрос за „Изневъника на един Фрийман“, онова тектесте за човека, дяквата, хората и разговора. Не знам защо, но за помпих почти наузопти. И за мой късмет темата за класното беше за живота, бял, бял, бял и т.н. Викам си „онова тектесте в Workshop-а май ще съвърши работата“. И до написах 1:1. Даже не изпуснах оная част с тухлата :) Всички съученици, като разбраха какви съм ги надробил, изпокапаха да се смеят (да ги е*а в ахмашите, аз ако не до напиша това на класното, къде гругаде ве! На обикновено контролно ще се забравя бързо). А кога-

то и даскалът по Етика разбра, на право му се изпрвиха косите. „Как можат“ - Вика. - „Двойката не ти мърда.“ Така ли, помислих си злобно и даже ми се прииска да му тегля една юнашка псувня, ама нали е даскал и т.н. Та само си до помислих (и то по жрегънтъменски) „Господине, бих молел да в бъдеще...“ кретен такъв.

2. Аз съм един от многото абсолютно фенове на StarCraft: Brood War. Откакто е излязла чак втората част. Въпросът ми е: ще я бъде ли? (предчувстван гаден отговор)

3. Във броя с Hitman на коршата имаше анкета. Ами то няма лошо от тая анкетка, ама барем да бяхте сложили и снимка на запаления... или поне на Дамонг :)... Майпатът настрана, дискове в 650 MB и няма да е голяма жертва да отгледите малко за снимчица. Аз, а и много други хора си нямат предствава (и каквото) прабви списанието. Едно шракане само.

4. Фрийман, много мако си написал за WLBС3. А и не е много оптимистично. Аз бих написал и десет листа за тая игра и то само хвалебствия. Това е едно от малкото произведения на изкуството, които са ми попадали в ръцете. И си струва...

...за списанието какво да кажа, то се знае. Даже и без DVD сте най-гофрети. Много поздравя на цялата работилница и продължавайте все така.

- Kanglel (Ангел Белчев)

Честито!

А замислях ли си се, приятелю, какво би станало ако в твоя клас имаше още един такъв хитрец като тебе? Можехте да обясните на даскалицата по Литература, че сигурно е станало някакво преувеличаване и кръстосване на мисли в ефира на телепатичното нибу и така се е стигнало до идентичните ви тектесте на класното.

Иначе няма лошо, радвам се, че поне има някаква полза от нещата, които пиша.

По отношение на StarCraft 2. Преди доста време - не помня вече колко - някогв, в някакъв момент бях писал някакви неща за това защо НЕ смятам, че продължение на тази феноменална игра ще има. Поне не и в близко бъдеще. Концептуално, точно този мпл RTS-и, достигаща своя кулминационен връх със StarCraft: Brood War. От тук насетне трябва да се мисли нещо ново. Blizzard не са точно фирмата, която ще си възполви класното просто на някакъв клоничен на своя игра. Мисля,

че философията им е всяко тяхно завладе да е уникално и да остане в историята. Един втори SC би приницил първия. Може би като мине още няколко години, от дистанцията на времето те да решат да използват легендарния статут на играта и да направят продължение, но според мен то в никакъв случай няма да е концептуално идентично с оригинала.

Колкото го Warlords battle Cry 3 - мисля, че съм казал това, което трябваше. Играта е добра, но вече започва да намисрива за настъпало - нищо концептуално ново, което да променя геймплея, а повечето от старите и недостатъци си стоят.

- Freeman

KING OF SODOM DRINKS AGAIN ...

Моля прочетете докрай, това писмо. Може да ви забави. Може да ме намразите, но все пак го прочетете.

Жалко, копейката, жалко. Вие ме опровергавате с всеки изминал ден. Оскъпявате. Животът ви смеава, Бектеши. Сте почти като някви юпята и няма да се учудя, ако се окаже, че всеки петък се смилате от бой на паркинга или се зорите със сонна кувелина. Да, така е, разбирам ви и не ви виня. Всеки има своите приоритети и смятам, че си свършен съм, че ако бях на Ваше място и аз щях да правя Бръскако, което се иска от мен, за да ръска кинти, вместо да пиша за съмнителения (да се четте дж и имопрозрачителен) кеф на десетите абверчета, гето се събират на по един омачкан брой и касе бира и де факто вкарват мизерните 5 кинта и още по-мизерната си благодарност. И обожание. Знам. Не жищем в утопия. Никой от нас не може да си позволи да жище в лукс, разбираш ли, щото има в били под нана и може да си позволи да си извадя списание за кеф, само за едната слава и за опияняващото удоволствие да се чувстваш гзуру.

Така е и нас. В желанието ви за изложите единък гъс (сори, че така ви зоворя хора, ама просто ви е ясно, че уъркшопта умира и се ражда ПиСи уъркшопта) вече станалте арски патриоти. Слушате „Всякаква музика“ (както стана б метъчната?). И най-безумното от всичко - съвсем очевидно Плусар ви броят - във всяка статия продължително се зовори за Вашето мнение дали играта си заслужава парите, които се дават за

нея – струва ли си да Я КУПИМ. Разберете. И аз вярвам, че някои иезри заслужават да бъдат купени в оргиул /Балдърс Гейт я купих тамън 2 пъти оригинална/, но не и ако това означава да спестяваш два месеца или да влещи оледамата на 5 класата на мутрата отсреща. Но това беше някога, бях малък и за мен игрите бяха всичко, но вече не е точно тъй. И повярвайте, не – няма да броя 60 леви дори за Дифайна (покон и алодисментш), ако това означава да зарежда тревата и алкохола, а то означава именно това. А помнете ли времето, когато във всяка статия пишеше за BASF- чето и за най – близкия клуб(што на Славейкоу ДЕРАТ – 15 книта – сврамот!!! Тъва са си три лифра качествена пиячка! Така мислехте някога. И не ви ебееше, нито за рекламните, нито за шибаняните, които чехтя ПиСи лайната/? Помните, помните...

Да държавата ни е гадна. И няма да се оправи. И никою не ни е винювен за това. И докато сме си се същите бивше се в зворитте олозофрени, за тнхали до шия в лайна, докато се просъзъваме на 14 год. пишмелета, които викат българи юнаш след като пагнахме от Швеция (Между другото мой комерсиални, оцеляващи приятелю, Свободни, верно ли мислиш, че говорим за папиротизъм или просто за абстрактна липса на интерес – нали знаеш, И да пагнем и да бием пак ще се напием...". Аз не казвам, че в това има нещо лошо – не съм чак такъв алещер, штоо и аз съм на същия принцип- но извинявай, просто не те разбирам. Тоест те разбирам. Както разбирам идеално и УВАЖАВАМ Следи Трифонов и Азис. Не се обиждай няма нищо лошо в това. Шибан ни е живота, защо ние да сме по – стока(?), така ще си я караме. Не, аз не викам за промяна. Не ридая за „доброто старо Време“. Не мисля, че ще променя нещо. Не, ние много си приличаме – да се борим не е лошо, не е и смислено – по – добре си пусни „Напийай го“, наливай се с Дедова усуканца и удай промешите си. До

упте ге. Утре пак ще вършиш работата, която мразиш, ще се мазниш на публиката, която мразиш (нема К'во да се лъжем, вече всякъв неперрасти четат уъркшоп; няма го чувството на влтарност, на избраност, на превъзходство), да пишеш статии за иезри, които трябва да бъдат продавани и въпреки всичко с неистови усилия да се опитваш да забържиш старите фенове, да им смидваш за „доброто старо време, достатъчно често, че да забравят слабните време, когато в Уъркшопта се пишеше истинското мнение на ало, а не жалки поръчкови статийки, които са само смянка на стария умор.

Мразя живота си. Безсмислен е. И не може да е друго. Добре, че са приятелите и алкохола. Иначе досега да съм в лунциа. Или пред входната врата с характерни за скокул от 7 етаж самуобещ травли. Сигурно и с вас е така. Може би не си го признавате. Може би изобщо не го знаете, но дълбоко в себе си усещате, че нещо хич не е наред, че не би трябвало, най – шнтеаигентните и влпшти зейб – журналисти, умислено да снижават нивото си и съвсем очебийно да копират жалката си конкуренция.

Всичко, което не те убива, те прави по-силен. Така беше казал един негодан велик философ. Да, Жалката конкуренция ви убива. Убива ви с очевидното си ниско ниво с факта, че ви накара да се заяквате с нея, да станете доброволно, като нея...

Мисля, че ви досадах достатъчно. Едрнствено нещо, което човек иска да узнае не е истината, проптивно на традиционното схващане – най-непоносимото нещо и да узнаеш истината за себе си, да поведеш в дълбините на душата си и да видиш... нищо...

Искам само да знаете, че аз наистина не ви критикувам. Само ви съжляявам, както съжляявам и себе си. Мразя ви, както мразя и себе си. И все пак ви обичам.

- Janus, former speaker of the Synod

Абе я лапай патката.

- Freeman

ЕДНО ВРЕМЕ

започвах мейловете към списания с „Ей, Кво става маймуну ...“ или нещо подобно. Днес вече съм по-стар ще и се опитам да заблъка всичко по най-нормалния начин. Веруест за свободата прибавяе вниманието и бе изяден за отрицателно време, но в него всичко бе опорочено и напълно отклонено от реалната тема. Целият спор се превръща в „за или против законите и обществото“. Еми сору, ама свободата не е да си достатъчно луд да отидеш в някое затъпено място и да си независим. Такова нещо като свобода не е съществувало, няма и да съществува. То е просто един идеал, използван от достатъчно умни кукловоди за водене на масите при всички бунтове, войни и размирши. Още Развиеч го казва „Свободната воля е илюзия“ и няма нищо общо с елементарния избор - аз сега да отида да се нахакам в близката кръчма или да остана вкъщи на топло. Ако се замислиш, всеки избор днес наречен свобода или свободна воля бива въднювен от медиите, или поне това се отнася за така нареченото модерно общество. Истинска свобода Freeman-е не е свободно пагане. Ще използвам земката от едно филмче, за да бъдеш истински свободен около теб не трябва да съществува нищо, всичко трябва да е празно пространство за да не бъдеш забвисим от каквото и да е, а не, ако няма с какво да се сравняваш и ти си само част от празно пространство, то тогава и ти се превръщаш в празно пространство.

Трябват ми ограничения, за да можем да усетим нещо подобно на свобода. Тоест темата прилича на някъв маркетингов трик, показващ лъскава опаковка с красива картонка и съвсем различно съдържание в нея. Опнско съдържанието на статията, в конвенцията за правата на човека

(или може би някаже другаге) пише, че „личността трябва да пожертва малка част от свободата си, за да бъде част от дадена държава“. В България е абсолютно беззаконие, спор няма. Снейк, не знам за каква аудитория пишеш, но аз съм минал пълнолетие и не можеш да ме впечатлиш с „тревата е по-вкусна, защото е забранена“.

И така копейката, не знам, обаче сулер ми са антипатични тия две страници. Freeman-е хората са равни по default от рождение, въпросът е след това до колко ще им бъде дадена възможност да се развият. Не знам, абе въобще Кво стое сигнали да четете глупостите ми. Просто се чувствам измамнен и заради това сега пиша, но все пак who gives a damn what I think, с други думи както и да е, въобщо забравй Кво си кажемо ако дори си стипан дотук, иди при една бира и заради мен, и нека утре отново започнем своето ежедневие и да се наядваме, че всеки избор, който правим е наш и само наш.

© 2501

Позволи на грешните правото на грешки, приятелю.

Това също е част от чувството за свобода, като се замислиш. Ако се чувстваш измамнен, аз се чувствам дължен да ти се извиня. Но не сме шевели да те излъжем – теб, или някой друг.

Казваш, че свободата не била свободното пагане – опитвал ли си, че да знаеш?

Опитал, но ако можеш – не се спрахувай.

В източната философия най-добре е застъпена и обоснована тази категория – единствената свобода, която съществува е тази на духа. Дори ако духът ти бъде окован от въяг, той пак може да бъде свободен, просто трябва да си алшен от страх. В това число и от смъртта.

- Freeman

С КАКВА
СКОРОСТ
ИГРАЕШ
РЕЙСЪРИ



Дом 3 стана златна

Най-накрая чакането свърши и PC изданието на дългоочакваната шутър на Id Software и Activision - Doom 3 - стана „златно“. По думи на Todd Hollenshead (PR на id), играта трябва да се появи по магазините в САЩ още на 3-и август, а за Великобритания като лускова дата е посочен 6-и. Освен това от Id Software обявиха, че ще бъде пуснато и демо на играта, но не по-рано от появата ѝ в американските магазини. See you in Hell!

Междувременно стана ясно, че най-накрая Doom III филмът ще го бъде. Правата са откупени от Warner Brothers и в момента са притежани на Universal, а в главната роля най-вероятно ще видим Шампиона на народа – Скалата. Слуховете говорят, че режисьор ще бъде дебютант Ендрю МакКалон. Началото на снимките ще е през Септември 2004, а студиото в Прага ще бъде освободено през Февруари 2005.



HL2 Системни изисквания

В интервю за Gamespace Gabe Newell от Valve Software е дал малко повече информация за системните изисквания на Half-Life 2. Минималните се връжат около процесор на 1.2 GHz, видеокарта с поддръжка на DirectX 7.0 и 256MB RAM, а за да се насладите на всички превести на играта, ще ви трябва машина над 2.4 GHz, DX 9.0 видеокарта и поне 512MB RAM памет.

Fallout 3 ще живее!

Interplay Entertainment Corp. обявиха, че са погнусили договор с Bethesda Softworks (авторите на поредицата The Elder Scrolls), според който вторите получават право да разработват игри с лиценза на Fallout за PC, конзолите от ново поколение и джобните им събрати (GBA; SP, PSP, Nintendo DS). За Interplay-ш остават правата върху интелектуалната собственост и възможността да разработят и издадат MMORPG в света на играта. Веднага след обявяването на сделката Herve Salem от Interplay сподели с пресата, че няколко големи компании са проявили интерес към закупуването на лиценза, но той и колегите му са преценили, че опита на Bethesda Softworks в областта на ролевите игри е твърде сериозен, за да го пренебрегнат. От своя страна Владо Андонев, президент на Bethesda, каза че Fallout 3 вече е в разработка, заедно със следващата част от сагата The Elder Scrolls. Повече информация и по гватата проекта ще ни бъде предоставена в най-скоро време, а от компанията разработчик вече наемат нови сътрудници, които да работят по Fallout 3...

PS3 на E3 2005

На PSP пресконференция в Япония от Sony са съобщили, че на следващото E3 ще покажат готов прототип на PlayStation 3, заедно с игри за нея. Всичко това би трябвало да изненада най-вече Microsoft, тъй като те отдавна анксираха алетиста си първи да изкарат нова конзола на пазара, изпреварвайки Nintendo и Sony. За тяхно голямо съжаление, обаче, в момента те са едностранствена компания, която не е потвърдила нова машина за E3 2005, след като Nintendo преги известно време съобщава, че наследникът на Gamecube, подвизаващ се под кодово име "Revolution", ще бъде показан за първи път именно на Electronic Entertainment Expo в LA. Очакваме включване от MS...

Краи на Sierra

Едно от най-големите имена в историята на гейм-бизнеса ще си остане само на хартия, тъй като шефовете от Vivendi Universal съкратиха по-голямата част от служителите на компанията. Това е част от инициативата на гиганта да съкрати 350 свои служители, като по този начин се гонило подобряване на ефективността и намаляване на разходите на компанията в Северна Америка. Вие Sierra. Ще ни липсваш.

WON спира да работи на 31-ви юли

От 26-ти юли започва процедурата по спирането на сървърите на WON - мрежата за онлайн игра на Valve. Цялата история ще приключи на 31-ви юли. Това значи, че играчите вече няма да могат да ползват Интернет възможностите на игрите на Valve, например Counter-Strike 1.5 през сървърите на WON. Железниците ще могат да продължат да играят игрите на Valve онлайн, като си изтеглят и инсталират Steam и си създават акаунт. За повече информация посетете www.steampowered.com. Потребителите на Counter-Strike 1.5 ще получат през Steam безплатен въпросен код Counter-Strike 1.6.

Swingin' Ape у StarCraft: Ghost

Към края на миналия месец се разбра, че Nihilistic Software са преустановили работата си по StarCraft: Ghost. Е, сега Blizzard обявиха кой спом за играта в момента - това са Swingin' Ape Studios (известни единствено с екшъна си Metal Arcus: Glitch in the System). Има голяма вероятност това студио да поеме разработката и на други загледани от каталога на Blizzard, но това в момента е на заден план.



говори ми

Историята на KOTOR II е класически разказ за добротата срещу злото, хуманността срещу Силата, подкрепена с големи количества огнена магия. Преди обсъждан да започне проекта, историята е била едва започната – имало е само няколко блящи шархи; а настоящата версия е изцяло рожена на Общини, създадена практически отначало. Действително, имало е някои елементи от нея, които LucasArts са искали да бъдат (или по-точно не са искали да бъдат в играта), с които по някакъв начин ще трябва да се примирим: играчът трябва да започне като вжерад, Ситм ще бъде значителна сила в играта, ще се играе без спомени или видения за бъдещето, и ще бъдат окострени и още някои спойлващи елементи.

Крис Авелон, *Obsidian Entertainment*

Братя Ушовски са създали изцяло нова история за МХО, която ще се разкрива периодично малко по малко. Ще има няколко пътя, по които вие да преминете през историята, и в момента се работи по това да е сигурно, че всички играчи ще могат да заемат свободното място в нея, независимо от способностите на героя им. Специфичните черти на историята, разбира се, няма да ни бъдат разкрити, но въпреки това поне основните персонажи ще участват в ѝ и играта. Все пак, МХО е четвъртата част от поредицата за Матрицата и е нормално в нея да участват познати герои от филмовата трилогия.

Уилям Уеструйт, *Monolith*

Наистина исках да изляза гука на Doom 3. Глава 1 трябваше да разкаже историята на играта. В крайна сметка я прегах, но на 46 страници, като всичко е базирано на оригиналните сторибордове на играта. Играта еволюира по един доста интересен начин, след като използвах сторибордовете – един път това е нещо като Director's Cut. Освен това в книгата са намерили място глави за създаването на оръжията, чудовищата и локациите. Имам цяла една глава интервю с Джон Кармак, последвана от 7 странични речници на термините, които той употреби. Целта беше да се създаде книга, която да е интересна за хората, които се занимават с гейм-дизайн и графика и също така да бъде достъпна за крайните потребители – феновете на играта.

Стивън Кант, автор на „The Making Of Doom 3“

Страхувам се дали ще можем да заволчим нашите собствени очаквания. Приемаме всичко, което правим около Fallout 3, много сериозно и бих казал, че сме по-критични сами към себе си, отколкото феновете. Много сме внимателни, когато става въпрос за определен франчайз. Мисля, че хората могат да бъдат с какво възмущение подхвърляни към Elder Scrolls и да се усоят, че ще сме толкова и дори по-гръжливци към Fallout. Гореем си със себе си, че не умеем да държим франчайза на ниво и същевременно да вкарваме по нещо ново със всяка нова игра. След като казах това за новостите, съм сигурен, че вече има малка група хора, които искат да ни убият само защото сме си до помислили. Но същите тези исках да убият и Питър Джексън, тъй че по-добре да го изнорирате и просто да направим нещо жестоко, което с کہ ще извършат.

за Втори път обратно в замъка Wolfenstein

Играта няма да се разработва от id, а за най-вероятен дивелопър се спряга името Splash Damage. Това обявя по време на интервю за геймърската телевизия G4 Todd Hollenhead. Той допълни, че тя вече се разработва и че ще ползва Doom III енджинга.

Splash Damage са автори на безплатната добавка към Return to Castle Wolfenstein – Enemy Territory и мултиплеър частта на Doom III. Явно личиците си разбират от работата, тъй че тръпнем в очакване да видим „преродения“ ВJ Бляжковиц на нашия монитор.



UO: Samurai Empire

Още когато преди месец EA обявиха, че прекратяват работата по Ultima X: Odyssey, имаше намесич, че се работи по нещо ново. Сега вече от Electronic Arts го обявиха официално – през месец ноември тази година ще бъде пуснато за разпространение поредното допълнение за Ultima Online – Samurai Empire. Както подсказва името, този път нещата леко се различават от тестваната и изпитана формула на UO, като приключението ще се развива в инспирирана от Япония страна и ще дава възможност за развиване на два нови тила герои – Samurai и Ninja. Доколко това е добра идея, мисат да кажат само ултимата-геймовете, но то пък това и само тях си ги интересува.

Продължение на Painkiller

Полящите от People Can Fly смятат да ни зарагват с продължение на антимухманната касаница Painkiller. Продължението ще се нарича Battle out of Hell и ще ни предложи десетина нови сингълплеър нива, допълнителни мултиплеър карти, нови врагове, гейм модове и ново оръжие, което за момента се пази в тайна. Експанжънтът се очаква да се появи по рафтовете преди края на годината, а дотогава събирайте Таро карти и се молете да видите Второто (скрито) привъртане на играта.

Vampire: The Masquerade филм

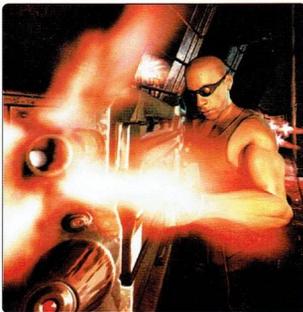
New Line са закупили филмовите права за ролевата игра, инспирирала личиците от Troika Games за създаването на задаващия се хит.

Могната напоследък тенденция да се правят филми по култови игри (за съжаление, повечето филми се оказват покръплетено туп), явно няма да погмине и ролевия жанр. New Line Синепа обявиха, че са закупили филмовите права за популярната pen-and-paper игра Vampire: The Requiem, продължение на също толкова популярната Vampire: The Masquerade, която е инспирирала създаването на Vampire: The Masquerade – Redemption и Vampire: The Masquerade – Bloodlines, която пък трябва да излезе през октомври и е реализирана с Half-life 2 Source енджинга. Дано не се окаже поредната тъпотия, казвам аз...

Riddick и за PC

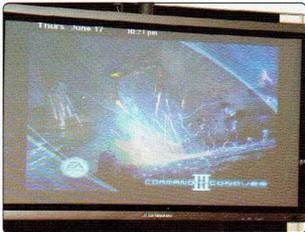
Този месец официално бе оповестено, че играта за Xbox Chronicles of Riddick ще бъде портната и за PC. Играта трябва да се появи паралелно с DVD изданието на едноименния филм, където главна роля изпълнява Вин Дизел.

Chronicles of Riddick е дело на Starbreeze Studios, авторите на Enclave и не чак толкова успешния Knights of the Temple. Според западните ни колеги това е най-красивата игра за Xbox, излязала до момента, и една от най-красивите въобще. Графиката е близка до тази на Doom III, а само го третата седмица от излизането ѝ Chronicles of Riddick продаде 110 000 бройки, което вероятно се е харесало на Vivendi и те на свой ред са решили да ни зарагват с PC версия.



Command & Conquer 3?

Този месец в нета се появи картинка с монитор, на който гордо се мъдри нагласа Command & Conquer 3. По-късно един от дизайнерите в EA се кле на кулмиче, че това било направено ей така – шом си нямали работа хората. Ние естествено не им вярваме и очакваме с нетърпение поредната игра от поредицата, която според слуховете ще се появи някогe през 2005 година.



ЧРД Quake!

Любимата ни игра за мултиплеър, така обичаният от нас Quake навърши 8 години на 22 Юни. Тогава, през вече далечната 1996 Джон Кармак и компания създават първия истински 3D екшън. Ха, че стигнал! Повече информация за Quake може на намерите в статията „История на екшън игрите от първо лице“ на страницата 60.

CS: Source новини

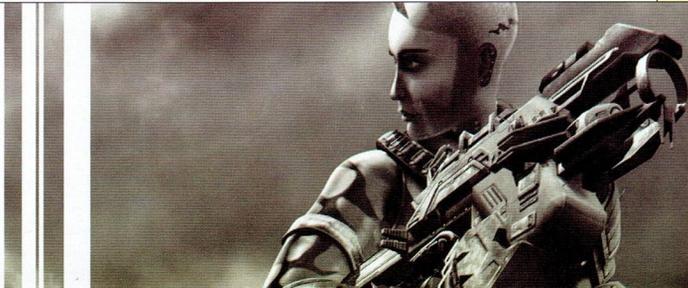
Бета на новата „мрежова маниа“ се очаква да се появи до края на месеца. Това обявя Дъг Ломбарди от Valve. Цялата игра се очаква да идва като безплатна екстра към Half-Life 2, за който Виктор Антонов (четете за него в GW60) ни подсулуна, че се очаква да се появи в края на Август или началото на Септември, тъй като вече е в бета стагий.

Counter-Strike Source от своя страна ще използва четири пъти по-големи текстури от тези в сегашния CS. Лошата новина е, че от играта най-вероятно ще отпадне riot shield-ът.



за ежедневни новини посетете
www.3dzone-bg.com

С КАКВА
СКОРОСТ
ИГРАЕШ
ЕКШЪНИ



BLITZKRIEG 2

Превид оскъдното инфо за това заглавие към настоящия момент, то ще бъде превюирано по следния начин:

Добрите новини:

Още веднъж последният най-машабен военен конфликт в човешката история ще бъде затворен в светещия квадрат на монитора ти. Макар го излизането на играта да остава шифра време, **Blitzkrieg II** на Nival Interactive определено обещава да е следващият неоспорим носител на короната „Тактическа екшън игра, базирана на Втората световна война“. В рамките на четири продължителни кампании, ще имаш несъмнената привилегия да поведеш в битка едновременно от армиите на „големите“ участници във Втората — САЩ, Великобритания, Съветите или Германия. И за да бъде всичко още по-забавно и реалистично, тук-там из полето на битката ще се мяркат военните части и на Франция, Италия и Япония.

Blitzkrieg II ще включва повече от 60 разнообразни бойни мисии, в рамките на които ще можеш да командваш над 250 различни, исторически достоверно-изглеждащи модели на превозни средства, както и 60 типа пехотни подразделения. Традиционните за всяка нация бронирани, въздушни и водни

единици ще бъдат придружени от специализирани юнити като пешаци, въоръжени с огнехвъргачки или противотанкови оръдия. Ще има специални единици, уникални за всяка една от достъпните за игра нации, в това число подобрени „инженери“ камioni, пълни със щастливи работници, които ще се занимават с неща като поставяне на мина, копаене на окопи и изграждане на отбранителни съоръжения. Строежът на определени сгради, както и завземането на ключови построюки ще позволява използването на различни бонуси, като например възможност за получаване на подкрепления. При завземането на докове и пристанища ще получиш достъп до опции като стоварване на десант и превозване на войски по вода, а завладяването на въздушни бази ще ти даде възможност за получаване на подкрепления по въздуха.

Nival Interactive изцяло са преработили графичната платформа на играта и в резултат **Blitzkrieg II** вече ще разполага с изцяло триизмерни терени и единици, както и с



динамична камера. Играта ще има четири степени на трудност, като авторите твърдят, че на по-малко изизраването на една типична мисия ще отнема около два часа.

Лошите новини:

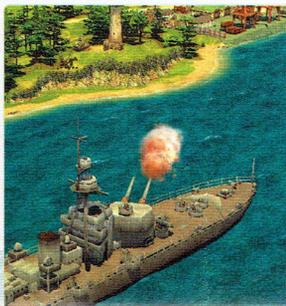
Поредното предвкъване на оръзаниите ти до болка събития, затворени в историческата рамка: От Немската инвазия в Полша до Финландия шурм на Обединените сили на британски, щатски и съветски войски над Фашистка Германия. Макар да предполага машабни, исторически из-

вържани военни конфликти, **Blitzkrieg II** твърде вероятно ще е поредната тактическа реално-времева „WWII“ игра, която не дава никакви признаци за излъкване над клъшшираният модел на подобни заглавия и разчупване на геймплея.

Особено разочароващ е фактът, че традиционно пренебрегвани нации, като Италия, Япония и Франция отново са изтискани в периферията и не са достъпни за самостоятелна игра.

Измежду 300-тата обещаани юнити надали ще срещнеш някоя невиджана, принципно нова военна единица — темата е пре-експлоатирана, а историческата достоверност не дава никакви възможности за творчески вариации. Нещо повече — според много западни колеги налицето на прекалено много единици е по-вероятно да понижи качеството на геймплея, отколкото да доведе до видими подобрения. Съществуват реални опасения, че усложненият микромениджмънт ще направи играта тромава и обръкваща.

Накрая — динамичната камера, новият триизмерен енджин и възможностите за зуум са добра идея, но превид факта, че до момента **Blitzkrieg** серията се придръжаше към добрата, стара изометрична 2D перспектива, вероятно игриците ще посрещнат прехода към 3D със смесени чувства.



NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

Mалко след края на Е3, на който при затворени врати и за избран кръг от Електрониккартсопомазани Журналисти е било демонстрирано демо на NFSU2, из нета, като дребна шарка в гетска градина, пълна повече информация относно това толкова очаквано заглавие.

Накратко – NFS:U2 ще продължи традицията на предишния хит, с някои разлики, изразяващи се предимно в мащабността на заглавието. Разбирайте – повече предизвикателства, модели автомобили, локации, където да карате и най-вече въпреки и визуални подобрения.

Да разгледаме града. Една от основните критики към първата част, смятам помнете, беше, че цялото действие в нея беше ситуирано в един измислен град – което само по себе си не е чак толкова лошо, стига трасетата да не се припокриваха в такава грозна степен. Нерядко единствената разлика между двете отделни трасета беше, че в едния случай просто минавахме марширута на обратно. Между другото общата дължина на пистите в първия ъндерграунд беше едва 40 километра – крайно недостатъчно! Наистина, казват, умираш трудно – в бъдещето заглавие действието от-

ново ще тече в един измислен град. За щастие обаче трасетите не са това, което бяха, затова общата дължина на пистите ще е 200 километра, като трасетата са разделени на 5 отделни квартала. Хвала!

Някъде често откровенията на един от журналистите, гледали демото – имах чувството, че пичът вероятно е преживял евакуация, докато е писал, толкова патос, и то само поради факта, че въпросните квартали много приличаха реално съществували в градове като Ню Йорк и Лос Анджелис. Абе, американци, къво да ги пращи. Както и да е, това обаче ме навежда на мисълта, че е възможно всеки квартал да е вдъхновен от реална локация.

Сега, след като разполагаме с доста по-голям град, пред нас се откриват следните възможности. На първо място, след като спечелим някои състезания, освен парите, които ще получим, ще си се снее информация за това къде се провеждат групи подобри street races. С други думи, препо-



ставя ни се право на избор вече – сами ще определим кои предизвикателства да приемем. Нямам нищо против малко неадекватност, иерата се нуждае от нещо такова и мисля, че тя ще обогателства атмосферата и съприживяването.

Парите, които печели човек, обаче, се предполага да може и да ги изхарчи. Разбира се, по стриптиз барове няма да може – това просто е друга игра, момчета – но авто-сервиси, магазини за аксесоари и тунингване ще можете да посещавате. За тяхното местоположение отново ще разбирате, ако се осмелите на уличата и най-вече на давате ухо за разговори след победата на състезания. Слухтенето му е майката. Слухтенето в нета довя до ушите ми засега немотвърдението официално слух, че след като си качите новозакупените приобивки, ще имате възможност да направите детайлни настройки по колата – от скоростната кутия до окачването – до постигането на най-удобно и ефективно каране. Сяс сигурност се знае, че въпреки това по автомобилата отново ще са с напълно лицензирани части и комплекти.

В тази връзка доста добри неща се

чуват и за въпреки това по имиджовото разкрояване на возилото. Освен, че лепенките и въглетите бои ще са два пълта повече, в NFS:U2 ще има визуални въпреки от рога на възгаша се врати (Lamborghini Diablo style, baby) и колони и съб-уфери в базажника. Последното ме кара да си загам въпрос дали ще има музика в иерата преди да си инсталираш колони в автомобила. Ще бъдат.

Като казах автомобил – марките, които ще можем да „якнем“ този път са над 30. Все реномирани, квалитетни зверушица от производител като Nissan, Mazda, Mitsubishi, Toyota... е, има представени и няколко американски и европейски авто-концерна – колкото за извот (хе-хе). Моделите, съчетани с разнообразието на въпреки, акумулират един общ брой от възможности за създаване уникални автомобили, които е 8-цифрени!!

Е, какво повече му трябва на човек? Как какво – иерата за бога! Няма, батка. Иерата чак на есен. Все ще успеем някак. Аз лично смятам да устискам и наждажете си, че EA, които обикновено покриват огромна част от обещанията си, ще направят същото и сега.

- MrAK



ЗАЩО
СКОРОСТТА
ТРЕБВА ДА Е
ПРОБЛЕМ

ПОПИТАЙ В КВАРТАЛА ЗА
HOMELAN!

WWW.HOMELAN.BG

превземайки

И накрая най-важното: в използвания опитно в кампанията заглавие. Нека пропитати в Google един – една връзка подкрепяне на заглавие „м. навиваща за спривка победите www.nfsobolivka.com

THE ROOTS

Имаме фентъзи обстановка. Имаме артефакти – шестте Дървета-Пазители. Имаме си древно пророчество. Имаме главен герой на висшма възраст около 20-22 години, точно когато се чуи какво да прави с живота си. Имаме възрастяващо се зло, което осигурява добра професионална реализация за мечта на гореспоменатия герой при, разбира се, добро заплащане с перспективи да доистине нивото на заплатите в GOST.

Ето че с тези няколко реда си имаме и успешно изпълнен куест гласящ „започвай си стипендиите с историята“... Какво? Не ли? Не! Е добре, з-н гл. редактор, вие сте шефът – веднага лоудвам:

Ти си Ян, среднестатистически герой в полско екшън-ориентирано RPG. Балансът в света на Лорат се поддържа от Мистичните Дървета-Пазители, които са оплели в корените си демони, застрашавали благоденствието на човешката раса. Главният герой е сираче, отглеждано от един от пазителите на дърветата и след като навършва пълнолетие, би се уведомен, че древното пророчество, касаещо бъдещето на света, се отнася точно до него и трябва да оприва бакиите на боговете. Относно лошкото, на този етап авторите не искат да разкриват нищо повече от това, че личът вече е започнал да унищожава дърветата едно по-едно. Само да не се окаже, че играта е спонсорирана от Green Peace и лошият да се казва

Хилти или Хускварна.

Та като казах екшън RPG, да се уточня – става дума за конзолно RPG (да, играта се разработва паралелно и за X-box) – тоест забравете за лицензирани системи, моновете изградени характеристики или възможности за развиване на героя. На днешен ред имаме герои (към Ян в последствие ще се присъединят от 1 до 7 нови герои), които похват уменията си според това колко често си използват, а не чрез разпределянето на точки помежду им. Странно, но разработчиците *Tannhauser Gate* се гордеят не толкова със системата им от скилове/експиръзи, колкото с бойния си алгоритъм. Според тях, системата им е крайно иновативна, тъй като ще обединява turn-based битки и реално времеви такива – как ще стане тая работа, на мен поне, не ми стана ясно, независимо от офшорна сетите кубрилона интервюта със създателите, които изчетох. Нагрявам се на тях да им е ясно обаче и като излезе играта да ни се изясни и на нас. Обещавам веднага щом излезе някаква що-годе разбираема информация за това да издадем извънреден брой, посветен на нея.

Да се върнем на битките. Те ще се провеждат на точно определени арени (70 на брой), като екранът ще бъде разделен на клетки. Ще можеш да



привгиваш героите си във всяка посока, а препятствията по терена, и позицията, от която атакуват те (например фланговите атаки и тези в гръб ще налягат двойно повече щети) ще са от основно значение.

Като всичко уважаващо себе си RPG *The Roots* ще те срещне с около 120 NPC-та, които ще те въвлечат в възли и пространни разговори. За инвентара си ще можеш да избереш измежду 400те поразително еднакво изглеждащи оръжия, с които да режеш топално отпочаващите се едно от друго 100-тина чудовища. Това, изразено в цифри, щяло да

прати около 25 часа геймплей.

От където и да го ползваш, звучи мизерничко за ролево заглавие. Може би в опит да компенсират това престопление, авторите са повиkali на помощ авиацията и с гордост ни съобщават, че в играта ще има мини-цирка, престъзваща състезание с щепелини. Добре да, оставям черногледството – по-добре 25 часа качествен геймплей, отколкото 50 посредствен. И тъй като информацията за играта е толкова оскъдна, че не може категорично

да се предположи колко добър или не ще е геймплеят за си останена засега с надеждата.

Визуално *The Roots* е черпила вънхновение от японските RPG-та, по-специално от Final Fantasy сериите. Представете си в план нещо като европейска трактовка на манзата и анимето. Ако трябва да я опиричавам, бих казал, че се доближава най-много до *Silver* – не толкова като технология, колкото като атмосфера. Лорат се очертава да бъде един госта красив и пъстър свят, защото освен стандартните за жанра блата, гробища, планини, пустини и т.н. са включени и някои неотропосамни локации като летящи острови, демонични крепости пълни с алава, както и изкривявания на пространството. На финала обаче ще те оставя с горчив вкус – полиците планират черешката на тортата, мултиплейърът, да е само за конзолната версия. Не знам за теб, но на мен вътрешното аз ми казва, че това заглавие смърди! Достатъчно унижения сме принудени да търпим напоследък ние – PC геймърите, за да прелътем с лекота още едно. Поради което – въпреки, че принципно заглавия като *Silver* ми допадат – смятам да пренасоча големите си очаквания към потенциални хитове като *Bloodlines*.

-Krasieto



XPRAND RALLY



предварително

3 грати! Нов брой, нов рейсър за bROKO...
Аз умирам за тях – дали са за рево или прево, няма никакво значение, рейсър щом се казва – първа радост е за мене.

Така, Xprand Rally, многоуважаеми читателю, ще бъде представител на т. нар. off-road ралита, където на практика няма скоростна надпревара, няма преки съперници на пистата или трасето. Всъщност – няма и трасе. Само бие, пустинята/тундрата/прерията (и един мармот...), колата и таймерът. Играта беше представена на шанда на nVIDIA на ЕЗ, както и на Game Developers Conference 2004 и отзивите за нея са доста добри. Според думите на очевидци не случайно е присъствала именно на шанда на производителите на видео карти, защото ще е най-брутально красивата рейсинг игра до своето появяване. Визуално ще изсуха **Underground** и **Gran Turismo 3**. Терените, върху които ще карате валяват от пустинята Невада, през Поща (*Techland* са поляри, да не забравяме), Финландия и още няколко точки на света, предоставяйки един наистина разнообразен и неповтарящ се експиринс. Добавете към това възможност за шофиране по всяко време на деня и няколко различни вида атмосферни условия (от слънчево време, през облаци, дъжд, мъгла, градушка и т.н.) и получавате една наистина богата гама от възможности. Предста-



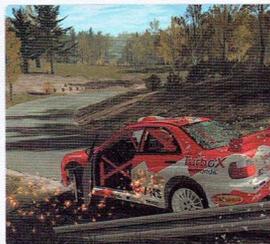
те си пустинята Сиера-Невада при залез, слънцето ненапращливо блисти в пренното стъкло, а вие си бърмчите по безтъпищата и въздигате облаци прах зад себе си. Или нощен рейс във Финландия, по време на дъжд или градушка (It's gonna be a cold day in hell, folks)...

Няколко гуми за автомобилите. Полящите явно са нямали пари за лицензи, така че ще се наложи да караме марки като Tiny Hooper, Flamenso, Lion, Center Cord, RV Wolf (...enstein, може би, хехе) и даже Fiat, което си е... Fiat. На всички тях ще могат да се правят най-разнообразни промени и ъпгрейди, с течение на играта – по външния вид и по всички чаркове вътре – като тези промени реално ще се отразяват на геймплея.

Само видовете гуми за над 15. Ще можете да правите въвсъвможни калибровки на двигателите, смяна на скоростните кутии, аморти-

сьорите, трансмисиите и т.н.

Освен всичко това, колите ще търлят и щети. При това зверски щети – го обзобрязаване. Минете няколко пъти през някоя по-остра скала и чао гуми! Счулете си фаровете по време на някой нощен рейс и чао светлини, респективно – чао всичко останало! Перспективата е фиксирана в първо лице, ще можете да гледате само назад волана, но това не пречи да вигудите как пренното стъкло изхвърча, направено на сол, последвано след малко и от предния капак. Не си мислете, че тук става дума само за козметика, защото когато останете по гжанти например, вегназа ще усетите промяната в начина на управление на автомобила. Иначе контролите ще са про-



стички – газ, спирачка, ръчна, още гва бутона за ляво и за дясно и гва за смяна на скоростите. Това е.

Тествалите **Xprand Rally** твърдят, че физиката не е 100%-во реалистична и че от загубите това само печели, защото лекият аркаден привкус го прави много по-приятно за игра.

Допук засега с инфото. Опитах да ви спестя бомбастичните обещания на разработчиците и може би по този начин да избягна превръщането на Xprand-a в поредната прехвалена игра (а през това време един мармот...)...

- bROKO

Брайън Райн... да вей Дръжте м... коростния лоп...

ОТ ЮЛИ

ДВА ПЪТИ

ПО-ВИСОКА

СКОРОСТ

НА СЪЩАТА ЦЕНА

WWW.HOMELAN.BG



WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR

**„...в ледения мрак на далечното бъдеще
съществува само войната...“**

„Злочна Ерата на Битката. Огньовете на войната пламтят ярко от звезда на звезда. Силуетите на дредни врагове излизват от мрака. Крепостите на Хората потъват в кръв. Врагът надушва слабостта. И стража. Идва жаден за смърт. Врагът знае, че когато настъпи Нощта, човешите ще бъдат изтребени. Така и ще стане...“

Това, което врагът не подозира е, че нощта няма да трае вечно. Ще има нова зора и нов ден на надежда. Когато пак ще се надигнем, за да отвоюваме обратно своето и да предадем враговете си отново на мрака. Така и ще стане...“

Това са речове от увода към ръководството на една от най-старите настолни военни игри - Warhammer 40 000. Погодни игри са малко познати по нашите краища, въпреки че отбъд океана се радват на завидна популярност. Аз лично пазя смятен спомен за една стара, стара PC игра, базирана на Warhammer 40k вселената - тактическа военна симулация, геймплеят на която много напомнише на псевдо-3D походните битки в първите две UFO-та. Това обаче беше преди десетина години. Днес Relic Entertainment, създател на genialния Homeworld, са решили, че е време за нов опит за стратегическа игра, базирана на този популярен франчайз.

Вселената на Warhammer 40 000 е доста интересна. В основата си по-

ва е ни повече, ни по-малко класически фентъзи свят - населен с орки, елфи, гоблини, магии и демони. За разлика от статичната история на Вселената на Средната земя на Толкин например, в света на Warhammer гумата „прозрес“ е доста добре позната. В резултат имаме една фентъзи алтернатива с 40 000-годишна история. Тук елфите отпадна са захвърлили мизерните лъкове и боравайт с плазменни оръжия и лазерни карабини. Орките са си все същите тежко-бронирани, брутални бойни машини - само че вместо грубо кобани доспехи носят електро-механични екзоскелети, въоръжени с онехвърчащи и механични триони.

Във вселената на Warhammer войната е начин на живот. Една безкрайна, кръвава, унищожителна война, която четири раси водят от началото на времето. Културата и

цивилизацията на тези раси е изградена около култа към битката, а всяка една от тях тълкува различно кръвавите пророчества на този безкраен конфликт.

Space Marines са една от човешките раси. Те са религиозни фанатици. Боготворят войната, превърнали са я в религия и гледат на битката като на религиозно задължение. Именно около тях се върти историята в сингъла.

Chaos Warriors - втората човешка раса. Пълен антипод на *Space Marines*. Преди стотици векове те сключили неразумно споразумение с Демоните на Хаоса, които сега владеят душите и телата им, използвайки ги като инструменти за осъществяването на целите и домогванията си, а именно - да завладеят измерението на Warhammer.

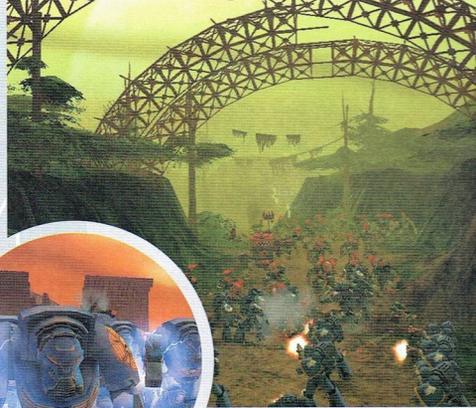
Elders - на практика това са „високо-технологичните“ елфи. Мистериозна раса, чиято възраст и история далеч надхвърлят тези на хората. Владеят го съвършенство въя-

какви далекобойни оръжия.

Орките - „раса-касика“, подобно на кльзоните от Стар Трек те живеят, за да се бият. Единствената причина за съществуването им е смъртта на врага. В кръвавия ужас на войната те са в стихията си.

За *Dawn of War Relic* са избрали само една от расите да е достъпна за самостоятелна игра - *Space Marines*. В рамките на кампанията ще победеш клана на Кръвавите Гарвани (*Blood Ravens*) срещу нарастващата оркиска заплаха на планетата Тартаръс. В последствие ще се окаже, че нещата на тази планета не са точно такива, каквито изглеждат на пръв поглед и скоро главният ти герой - Брат-Капитан Гебрийл Ангелос и неговия верен съратник Иззоро Акус ще се окажат в центъра на заплетена интрига, в която са замесени Орки, Елфи и злите сили на Хаоса (те ще присъстват като NPC-та в кампанията). За щастие останалите три раси ще са достъпни в мрежова игра.





Макар да се използват мотиви от настолните сери, разработбани от Games Workshop, геймплеят в Dawn of War на практика няма да има нищо общо с походовия характер на оригиналния Warhammer 40 000. Играта на Relic ще е чиста проба динамична, брутална и правилно-нейна реално-времева стратегия. Създавателите на Homeworld имат похвалното намерение да ограничат микроменеджмента до минимум и да изместят фокуса на геймплея изцяло върху битките и бояната тактика. Тази си цел Relic се надяват да постигнат посредством няколко интересни комбинации от балансиращи техники и чиноващи в дизайна.

На първо място, всяка раса (в синяв кампанията става дума само за Space Marines) ще започва играта с ограничен набор от единици. За да може да ги възражда и да строи сградите, играчът ще трябва да овладее определени стратегически точки на картата. Контролът върху тях ще му позволи изграждането на база, ристъриването на разнообразни технологични възражди и получаването на подкрепления. Завладяването на стратегическите точки също така води до акумулиране на „реквизитни“ точки и гориво, които де факто са и единствените два ресур-

са в играта. Производството на „работници“ е опростено максимално - те са много евтини (практически безплатни) и тяхната единствена функция е строежът и ремонтът на сградите. Събирането на ресурсите става от колектори директно от източника. По този начин се обвезмисля тактиката на нападение над работниците с цел прекъсване снабдяването на вражеската база с ресурси. Освен това стратегическите точки ще бъдат разположени на трудно достъпни места, които, веднъж овладени, ще могат лесно да бъдат защитавани от малобробна войска. Това гарантира, че по време на игра фокусът ще е почти изцяло разположен върху битката и съсвсем малко - върху мениджмента.

Освен това Relic възнамеряват да включат специални единици - алдери, които освен че ще имат уникални умения, ще бъдат и видимо по-еври от останалите юниты. Играчът ще контролира не индивидуални единици, а цели взробовете. Само превозните средства и бояната техника ще могат да се управляват самостоятелно. Героите (алдерите) ще могат да се обединяват с няколко взроба в армия. Това ще позволи създаване на големи бойни формирвания с по-солдната основа мощ и по-

висок морал.

Всези взроб ще може да се модифицира и да се въоръжава с различни видове оръжия. Така ще можете да разполагате с двама пехотинци, въоръжени с плазмени пушки и двама огневовръзачки в един взроб от четири войника, например.

Теренът ще играе важна роля в битката. Така например от позиция, разположена на върха на някой хълм, взроб от елфи-снайперисти спокойно ще се саморазправя с неколкотократно превъзхождащ ги противник. Ако обаче вразът разполага с далекобойна техника или единици (мортири например), това би му позволило да се справи лесно със снайперистите, засипвайки ги с артилерийски огън.

Накрая - моралът. Този показател играе съществена роля в настоящия вариант на Warhammer. Точно така ще бъде и тук. В Dawn of War той е ключов фактор. Когато моралът на взроба е нисък, бояната му ефективност ще спадне драстично и той ще стане лесна плячка за врага.

За графичната система, зазвби-

жваща Dawn of War, засега се знае малко. Това, което се сочи като отличителна нейна черта към момента, е невероятното нубо на детайлите и анимациите на юнитите и сградите. За системните изисквания може да се каже само, че според Relic тестваните на ранните версии на играта са правени на машина с Radeon 9800 Pro и 1.5 Ghz-ов процесор, на която тя е вървяла плавно.

Вероятно сами забелязвате колко схематично е представена играта в статията - за съжаление, подробна и детайлна информация за нея все още не е изнесена. Оптимално се да чета между роговете обаче и взмайки предвид величиането към детайлите и перфекционизма, с което принципно Relic подхождат към работата си, както и факта, че Dawn of War предизвиква малък фурор с представянето си на Е3, оформям в себе си изключително големи очаквания за това заглавие. Всички предпоставки за сътвораването на една великолепа игра са налице - прекрасна вселена, интересна изгрова концепция, динамичен и едновременно с това изискващ оригинални стратегически решения геймплей, великолепа визия и естествено, споменавам го за втори път - Relic. Дали всичко това ще се окаже достатъчно, ще разберам през есента. Междувременно си запазваме правото да ви информираме за всяка по-интересна подробност, свързана с Dawn of War, която то ще появи в близко бъдеще.

- Duffer



MEN OF VALOR: VIETNAM

Ако произволено сте пускали телевизор поне 5 пъти в живота си, няма начин да не сте натъкнали поне веднъж на войната във Виетнам. Ако сте изиграли поне 5 произволни екшъна през живота си, няма начин да не сте се натъкнали поне веднъж на войната във Виетнам. Е, ако ви се попият отново в въстание, камни джунгли, този път обрисувани от Unreal Warfare енджин, ако ви се занимава отново с поредната групичка ИИ-гулаши, упорито твърдящи, че са „от васите“, но предизвикват съмнение, че въобщо са таинни противникови агенти поради факта, че много повече пречат, отколкото помагат – запознайте се насам.

Ако случайно сте усетили негативна нотка в горния параграф, веднага мога да обясня защо сте прави: **Men of Valor: Vietnam** разказва за морски пехотинец от трети батальон на US marine ground forces, адаш на нашия главен редактор (Dean Shephard). Та тръснал тоб – този велик мъж, член на най-великата армия (американската), да изпълнява с песен на уста и светла национална гордост една обикновена мисия. Само дето в един момент от песен мисията се превръща в кошмар, с един единствен рефрен „Оц!мел!“. И от тук се започва - 12 мисии, ситуирани на 65 карти, около 20 часа геймплей – доволно. Компания ще ви правят няколко компютърно генерирани сънародници. „Задачите ви – с гордо споделят разработчиците – са прости: ошемейте, зръжете се за другарите си и се върнете къщи“. Действието се развива от 1965 г. (началото на американската инвазия), а мисиите ви трябва да са исторически акуратни, съответстващи на сблъсъците във въздушната база Дан Нанг, офанзивата Тем, както и контра-нападението при Хио (абсолютно нищо не ми говори).

След като е очевидно, че тази игра няма да се крепи на история, е редно да се запитаме – на какво то-



зава? Цитирам: страхотна графика, интерактивни скриптурирани сцени, великолепен ИИ и реализъм – всичко това, според авторите. Да! Боже да е така, ами! Обещават ни се автентични оръжия, униформи и превозни средства, с които да побторите историческите събития в същото толкова автентична среда.

Оръжия. Общо двайсетина на брой, което включва и разните експлозиви. Говорим за АК47, гранатомет М79 и прочие. Ще можете да рекувизирате и оръжията на убитите противници. Допук – нищо ново. Да се надяваме, че ще е реализирано по начин, който да овалвае алпсанта на свежи идеи.

Ще имате също така възможността за засапане и зад картечните кули. Нещо повече – ще може-

те да изтръгнете картечницата и да я понесете със себе си, но в този случай муниците ви ще са ограничени, докато в първия – не.

Превозни средства. Използването им в някои мисии ще е решаващо. По време на битката ще можете поемете управлението над бронирания М113, хеликоптер УН-1, джип и мотор. При среща на яростна съпротива и корав враз ще разполагате с опцията да избяквате неволята, която в конкретния случай ще се изсипе над ошите виетнамци под формата на тежък артилерийски обстрел, напалм, еър-страйк.

Мисии. Доволно разнообразни – в унисон с всички други достойнства на бъдещия шефвовер. Ще ви се възлагат спасителни операции на хеликоптери, пилоти и разни други пер-



сони, патрулни мисии, в това число и с логка, наказателни операции от вида „намери и унищожки“.

В услуга на реализма, в играта няма да има пръснати аптечки. Наместо това ще пребръквате труповете на жълтурите и в някои от тях ще намирате медикитове, с които да преобръквате раните си. И това сме го виждали впрочем, или поне са го виждали тези, които са играли **Vietcong**. Здравето ви няма да се възстановява отведнъж, а ще се повишава постепенно и докато се лекувате по този начин, скоростта ви ще е занижена. Като цяло играта ще протича в пробези на къси разстояния от едно прикритие към друго, като междувремето ще бъде добре да се опитвате да внимавате и за капани. Можете да ги деактивирате, но това отнема време. Абе – като във **Vietcong**.

Графика. По посока на визуалта се сипят суперлативи. Наистина на шотовете поне играта изглежда красива. Действието се развива сред хао-



са на добре пресъздадена джунгла. Растенията и цялостната обстановка отговарят на реалната ситуация от началото на втората половина на миналия век. Unreal енджинът е бил силно модифициран с цел да изобразява възможно най-добре специалните ефекти от напалма и другите масови оръжия. И – естествено – всичко е фрашкано с детайли. Освен сред калта на джунглата, ще се разпечтете по плажове, руини на храмове, подземни тунели и най-различни градски среди. Играта няма да гони Тийн-рейтинг, така че от смъртните анимации на героите няма да ни бъде спестено нищо. Похвало!

Изкуствен интелект. За него се говори много. И все хубави неща. Например, че ще разполагате с голям набор от команди за другарите си, че те сами ще имат грижата да не оставят без амуниции, че ще са добри и полезни бойци и няма да умираат лесно (дано само да не са толкова добри, че от вас на практика да няма нужда), че когато някой остане на ниско здраве колемите ще го оп-



веждат настрани и ще го превърват. Цялата атмосфера на заглавието е насочена към груповата игра, шейките се постигане на победата и абстрактното съприживяване като. Освен това всеки отделен персонаж ще разполага със свой собствен, уникален психологически профил и ИИ, който ще го персонализира и одухотворява. Авторите искат да не оставате безразлични, да почувствате войната и от елементарна точка на мъката по загубения боен другар. Това ще ви кара да планирате внимателно маршрутите и действията си във вражеския периметър, за да не излагате хората си на излишни опасности.

Звук. Често са си кажи тоби е нещото, което най ме впечатли от цялото изчетено за играта инфо. Музиката ще си бъде лицензирана от онова време (например хитове на Джеймс Браун). Хората ви ще зоборят на най-различни американски диалекти. А Виетнамците... ами те ще ви псуват на чист Виетнамски, плюс това ще има и разни полувиделизовани племена, които ще си смелят на собствен уникален говор. По отношение на думата „псуват“ от пренето изречение, държа да поясня, че рейтингът на играта е М, т.е. „подходящи за лица на 17 години и нагоре“. Заглавието в тази категория може да съдържа сексуални теми, по-интензивно насилие и ругатни“. Освен това войниците ще си разправят шеци, ще контактуват реалистично помежду си. Постоянно ще се чуват заповеди от страна на лейтенантите, непрестанни псувни по време на битката и въобще звуците ще оформят голяма част от атмосферата.

Мултиплейър. Ето, че стигахме до нещо обещаващо. Той съдържа множество режими, като част от тях ще са ориентирани към изпълняването на ми-



си (Върху 16 специални карти), заедно приятелите ви (до 24 на брой). Разбирайте – кооперативни режими, като един от тях позволява да минете с другарчетата си кампанията. В него си избирате професия – зелена барета, тежък картечар (за американците), MVA наблюдатели (за американците), м.п.н. Всеки от тези своеобразни класове има определени показатели за скорост, точност и броня. Скоростта ви ще се променя и в зависимост от това какво оръжие носите в момента. Разбира ще има Deathmatch, Team Deathmatch, Recover the Documents, Search and Destroy (например да откриете три произволно разположени по картата мортири, да ги съберете и да унишожите с тях враже-

ската база; или поне да попречите на врага да събере своите три). Ще има режим специално за PC, наречен Front Line, в който ще се трупат точки. Можете да играете от спрانا на Северно-Виетнамската АРМЛ, ополченето на Виетконг или CIA.

Очаква се играта да излезе за PC и Xbox през Октомври. Силно се наблюдава факта, че се разработва отделно за двете платформи, т.е. PC версията няма да е порт, при това тя ще съдържа две специални бонус карти само за нея.

- Manna

от историята

Американското присъствие във Виетнам започва в 1963 с цел да се спре разпространението на комунизма. През август същата година президентът Джонсън (наследник на убията Кенеди), обявява началото на първото въздушно нападение.

Шест месеца по-късно започва въздушната кампания "Rolling Thunder" – само в нея над северен Виетнам са пуснати повече бомби, отколкото през цялата втора световна война! В следващите пет години Виетнам поема средно 22 тона експлозиви на всяка квадратна миля територия. Общо са пуснати **7 милиона тона бомби** и дефоланти (химическо вещество за обезиставяне на растения). Убити са 2,6 милиона виетнамци.

Американското присъствие нараства от 23 300 през 1963 г. на 184 000 в 1966, а най-високата концентрация на янки е 542 000 – Януари 1969 г., когато президент Веч е Никсън.

Офанзивата Тет се възприема като ключов момент във войната: става ясно, че САЩ няма да могат да спечелят в този сблъсък и от тогава в само въпрос на време Америка да се оттегли унижена.

THE WITCHER

прегварително

В екипа на играта са влезли участите Маз Стефан и по-голямата част от екипа на „Канак 2011“

18

Явно *Bloware* са пълни с изненади тази година.

След като хвърлиха една информационна бомба с анонса на *Dragon Age*, пичовите от RPG компания No.1 явно решиха, че това не е достатъчно и побързаха да ни зарадват с представянето на още едно неизвестно го момента заглавие.

Когато за пръв път преглеждах информацията за **The Witcher**, през цялото време не можах да се отърся от едно натрапчиво, смътно чувство за нещо познато. Нещата дойдоха на фокус едва след като се поразвих допълнително за повече подробности относно фентъзи историята, върху която е базирана играта. Макар първоначално името на Andrzej Sapkowski да не предизвика никакви асоциации у мен, четейки творческата биография на автора

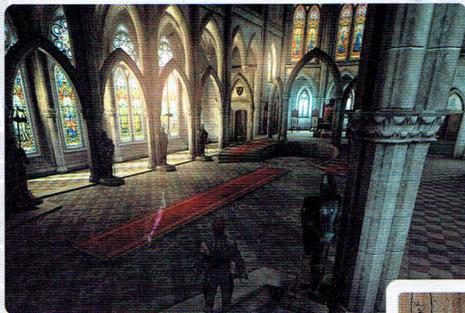


и после, докато прехвърлях някои от заглавията на книжите от щикъла Hexer (или Witcher или WiedOmin на полски), си спомних за един къс разказ, на който бях попаднал някъде през '90-те. Разказът се казваше „Зрънце истина“ и историята в него се въртеше около една крайно

нетрадиционна интерпретация на приказката за „Красавицата и Звяра“. Централният персонаж в тази изключително оризирана фентъзи приказка носеше нетипичното име Вещер. Той беше странен хибрид между Ван Хелзинг и Кейн от филма Кунг-Фу – воин-единак, ловец на свръхестествени същества, който броди из населен с ужаси свят и чиято единствена мисия е да унищожава не-мъртви, върколаци, Вампири и прочее зъл добитък. Това общо взето е и основата на историята на **The Witcher**.

Лично мен новината, че авторите на това заглавие са избрали да почерпят вдъхновение именно от световите на Andrzej Sapkowski изключително много ме зарадва, тъй като въпросните светове в някои случаи не са поредните претъпки

до отказ с клишета фентъзи вселени. Историите на този писател са меко казано нетрадиционни, а героите му (подобно героите на Джордж Мартин) никога не са просто добри или зли. За да илюстрирам това си твърдяне, ще дам пример с участник в ЕЗ демото на играта некромансер. Традицията повелява „некро“-тата да са кофти пичове – зли ездичи, които „добрите“, корави герои го млатат с enchanted мечове по не-мъртвите кратуни. Не така съвсем нещата в **The Witcher**. Некромансерът, с когото се среща Вещера в това демо, е странна птица - той се оказва някакъв мил несретник, поел по кривите пътища на черната магия в опит да съживи любимата си жена! Нещо повече – въпросният некромансер се обръща за помощ към главния герой. В замяна той ще му предложи куест-предмет, необходим на персонажа, за да напредне в играта. Изборът, който се предлага на героя, ще е или да помогне на Лича или да го заколи безмилостно. Както се вижда, в **The Witcher** няма недвусмислено добри или зли постъпки, а разликата между черно и бяло ще е доста мъглява. Няма да има един-единствен правилен или неправилен избор, а само различни алтернативи. Всичко това е подкрепено с добре балансирана система за трупане на репутация, като



YOU ARE EMPTY

Добре дошли в комунизма!

С този, хм... еуфорично-възторжен възглас ви посрещат в „предверието“ на сайта на играта. Езиците, по някакъв ироничен, са английски и руски – тъкмо двете страни в конфликта, наречен от някакъв остроумни историци „студената война“. **You are Empty** обаче разказва за едно алтернативно минало. Тогава – през петдесетте години на миналия век – вместо с ядрени оръжия, САЩ и СССР воюват с...

хора. И двете страни в конфликта експериментират с бесни темпове, опитвайки да променят генетичния материал на хомосапиенса с цел създаване на свръхсилно човешко същество. Естествено, в процеса на търсене на правилната формула, броят на неуспешните експериментални модели нараства значително. И тогава именно нещо кардинално се прецаква...

Към момента на вашето включване в историята оръди от мутирвали пчовче цъфтуват на воля из градовете. Ако ви е писнало от игри с хора – това може би ще ви хареса, защото тях вече ги няма. Ако ви е писнало и от игри с тъпи псевдофантастични, киширани до болка чудовища, това също може



да ви хареса – това все пак **са били** хора, не слизат от Марс или нещо такова. Всичко е точно.

Но къде сте вие в цялата тази история? На първо време не помнете кой сте, нито как сте се озовали на мястото, където се развива действието (по-късно за това). Графът, из който обикаляте, размишлявайки върху тези екстенсивни въпроси, е в руци, а съществата, които бродят из него, ви дават сериозни основания за си мислите, че вероятно ви виждат под формата на санвич. На първо време целта ви е да оцелеете. Постепенно историята ще се разгръща и ще научавате все по-

вече и за себе си и за града, из който съответно. Това, заради което зад графата „окачвания“ стои словосъчетанието „много големи“, е разкрието ви в определен момент от играта, че самият вие сте мутант. Едва ли допускате, че да сте мутант в **тази** история е равносислено на супергерой – все пак казахме, че експериментите са били неуспешни. Шегата настрана – разбира се, че да си мутант ще има своите предимства и именно те ще са едни от основните задвижващи колеа на нововъзвезденията в геймплея на това заглавие. Какви са те ли? Ако ви кажа, ще трябва да ви убия после. И по-

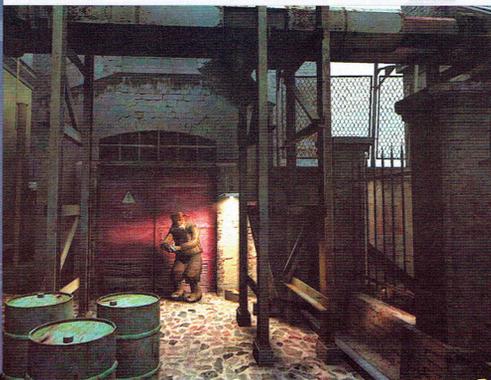
неже не мога, ще трябва да обещае, че ще го сторите сами. И по-неже не ви вярвам, няма да кажа. А и защото аз самата не знам – все пак, нали съм още жива...

За 2 милиона полигона...

Може би ще ви се наложи да пожелите малко в затвора. Защото може би ще ви се наложи да покръгете малко жици и може би ще ви хванат. Защото тези два милиона полигона асски много ще ви се иска да ги видите – абсуртите са се погрижили за това. Защото, за да ги видите, ще ви трябва съответния хардуер. Защото парашите, необходими ви за съответния въгред не растат по дърветата, а с честен труд, докато ги изкарате играта отдавна няма да е актуална. Енджинът, благодарение на който ще е реализирано визуалното първество и собствена разработка на фирмата. Локашите, които ще посетите са Москва и Киев – обитви в аурата на постапокалиптичност. Екшън е положил специални усилия да ги пресъздаде по достоен начин. Снимачи са хиляди места, специално за играта. Споменавайки снимки, графика ще е почти фотореалистична. Коите са ръждаеали, пропагандни плакати – пожелтели и разкъсани – се срещат често по улиците, а оръжията ви ще носят

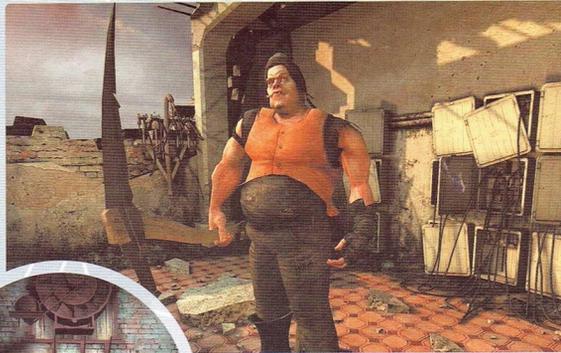
прегварително

с интерес описваме фирмет-гърсын шутера "Ти се празниши" - едно незабравливо самостоятелно изживяване



1C Company

1C Company. Тя е изцяло руска фирма, основана през 1991 г. В нея работят 300 души. По настоящем заема първо място в софтуерния сектор на руската компютърна индустрия. 1C Company е специализирана в дистрибуция, поддръжка и разработка на компютърни програми и бази данни за работни и домашни среди. Като ги удари мюзата, правят и игри – например "Il-2 Sturmovik". Междувременно се занимават и с разпространяване на игри като *Perimeter*, *Captain Blood*, *Stalingrad* и *You Are Empty*.



пяркорите и белезите, оставащи в наследство от предишните си собственици. Някои събития ще носят окраската на индивидуални ефекти, като например замъгляващи филтри или елементи на стара филмова лента от времето на разказа – екранът похватява, лини започват да порят монитора ви – това не е кат-сцена, а се случва по време на самата игра. Всичко това, в случай, че бъде изпълнено качествено, обещава една наистина уникална и въздействаща атмосфера.

Асоциации...

Авторите твърдят, че концепцията им за играта достига до размера на идеята за гил-и-гил заглавие. По-скоро били насочили усилията си към това да ви въвекат в историята и начините да го постигнат максимално добре. Според западните колеги името на играта е препратка към слух, че в нея ще има много оръжия, но малко мушци. Типично по американски първоначална асоциация. „Ти си празен“ може да се окаже нещо много повече, ще ми се да вярвам, че братушките по-скоро са посияли в заглавието си философски кънове. Ще ми се да вярвам също, че разработчиците много добре знаят, че игрите могат да бъдат сериозни, а също и мъдри. Може би това е послание към избора на нашия герой – дали да се опита да върне човешкото в себе си и да се бори за минало-

то си, или да проприра въртината на едно мутантско, по-добро бъдеще? Във всеки случай, ако играта се окаже просто шутър, никогата повече няма да пиша предвю.

Повече пот в учението, по-малко кръв в...

БИТКИТЕ! Информацията за това с кого ще ги водите за момента не е особено съвръжтелна. Най-общо казано – мутанти. Тъй като – пак да напомня – експериментът е бил неуспешен, няма съвършени мутанти, всеки ще си има слабо място. Съответно няма да има и босове. Като цяло враговете ще бъдат издържани

в страхоуит

стилар но ще се прокрадва и пръвкус на лек хумор (дано да е само лек, наистина, да не окаяват хубавата хорър атмосфера!). Очевидци твърдят, че са се били с 3-метрово... пиле. Друг от противниците ви ще бъде мутантно куче на име „Pavlov Dog“ – обвързано с експлозии, които се детонират, ако ви захване. Ще се изправите и срещу „Пионера“, полу-отлъчен пил без въоръжение, само с един рог (ще обясня!). Когато ви види, наугава рога, и една камара врази издат да ви изгата.

За ИИ също се споменава лаконично – враговете ще ви разпознават по сянката и ще се насочват към звука от изстрели. За момента играта е в „пре-пре алфа стабил“, но въпреки това вече блести с ред достойнства. Нейната колоритна смесца

от научна фантастика и комунистическа среда и дават голям потенциал да бъде уникална.

Ауто...

В началото нарекох You are Empty обещаваща игра. Какво обаче и е необходимо, за да бъде такава? Може би на първо място е това да не ви остави безразлични – а атмосферата, която лъха от нея още сега, ни вешае всичко друго, но не и безразличие. Остава да се молим за интерактивност. Положението старание от страна на екипа ни кара да си представяме изключително реалистичен и едновременно с това – фантастичен свят. Остава да се молим да не е посредствен като добра игра и реализацията на посредствена такава! Дано този път ефирната зрачница не бъде премината. Поживеом, увидем.

- Manna

Микрофон и мишка®
игра на думи

Оригинален
Мелодичен
Пазлът
Екранна

Игра с Никола Димитров,
Линкус и Ангел Димитров,
Наарга

събота от 20 ч.
по националното

DARRIK
Radio

Re-смагмурат! :)

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

Цинизмът впечатлява само нишите духом. Той не може да вдехнови. Той е проява на слабост и скрита разруха.

Иска ми се да се върна няколко години назад, за да мога да изпитам отново опиянението, което ми донесе **Ground Control** навремето. Нагрявах се **Operation Exodus** да ме върне към онези дни, но уви – не съм вече същият. **Ground Control 2** също е далече от оригинала. И двамата с играта сме натрупали по няколко грама цинизъм в излизък. Ако нямаш еталон за сравнение може и да не долових разликата, но тя съществува и е на ръба да превърне някогашното величепие в посредственост.



GROUND CONTROL

OPERATION EXODUS



Бовете на Криз-7Б са позрели от давна от времето. Вековете превърнали костите на

майор Паркър и джон Стоун в прах, а от делата им – от героизма на някогашната война – останали по няколко събщиствени изречения в бездушната хроника. Корпорациите извечнали, Орбент на новата зора се разпадна. Далечните колонии останали отпразни от Империята. За пръв път от основаването си те били свободни. Просперитетът успокоил страховете и заличил старите вражди. Колониите постепенно забравили, че са Васали. Обединили се в своя държава – NSA – „Съюзът на полярната звезда“ и по-вървали, че свободата и благополучието им се полагат по право.

В известен смисъл укорът дошъл твърде късно – те така и не успели да осъзнаят навреме фаталните последици на заблудата си. Бойната армада на Империята минала през всички планети по ред и освен дима от руините, над колонии след нея неизменно оставали да се велят червените шпелерски знамена – след кратка съпротива планетите падали.

Последен дошъл редът на Morningstar – и Вашият ред.

Добре дошъл на родна земя, капитан Анжелис. Планетариите шпелери все още се държат и жертви сред шибилното население няма, но всеки момент ще се приземят първите шпелерски десанти. Вашата задача е проста – да ги спрете.

Помнете ли как се водела битката някога – през първата война на оригиналния Ground Control? Ще се справите ли отново с командването?

Въсщност, старите спомени няма да ви помогнат. Общите черти на Operation Exodus със славния ѝ предшественик в областта на управлението на бойците са доста малко. Ground Control 2 е във всяко отношение модерно заглавие от стратегическия жанр, но за съжаление това го прави много по-малко уникално от предшественика му.

Тук вероятно е ред да припомним как стояха нещата при оригинала. Преди всичко, Ground Control беше тактическа, а не стратегическа игра. Единствен не се произвеждаха по време на мисията, а бяха фиксирани – с каквито войски започнете, с тях трябва да изпълните задачите си. За сметка на това боите пемелеха опит и ако успеете да ги запазите живи до края на мисията, в началото на следващата имате възможността да ги използвате отново. Силата на малката ви армия се увеличаваше не само с достъпа до нови технологии за севене на смърт, но и с увеличаването на опита на подчинените ви. Контролът на бойците се извършваше на живо едно подразделение, а не отделна единица. Командите се раздаваха на целите възрове и те се оправяха с тях като цялостен организъм. Ключът към контрола на бойното поле беше в ръцете на командира – майор Паркър или джон Стоун, които се намираща лично в разгара на битката в бронепанспортърорите си. Не беше възможно

да съществува армия без командир. Всичко това създаваше много специфична атмосфера и принуждаваше играча да взема решенията си много внимателно. Не можеше да се жертва възрове с лека ръка (макар понякога да се налагаше), пазените в продължение на много мисии войници и най-вече командирите със специфичните си и прекарано пресъздадени реакции придобиваха персонажност и плът, а изборът в началото на мисията кой точно и в каква машина или роля да слезе в битката беше игра сама за себе си. И най-вече – Ground Control те караше да се чувстваш част от света му. Смъртта вътре беше истинска. Войната беше истинска и вълуваща по начина, по който вълуват наистина опасните неща.

Operation Exodus остава всичко това в миналото. Опитът за класификация според жанра би я пратила незабавно в компанията на традиционните RTS-и (и по-точно на междинния поджанр, въведен от Force Commander навремето). Плушено месо се спуска на бойното

поле през цялото време – нужно е просто да притежавате LZ (Landing Zone, по нашески – летище) и достатъчно контролни точки по картата – те носят постоянен приход от Action points (AP) с времето. AP са Валутата, с която плащате спускането на войниците си от орбитата. Самото летище също носи стабилно количество AP, така че докато поне една LZ носи удета на армията ви, шансът да ви победят е доста малък. За сметка на това вземат ли ви летищата, положението извънредно става критично.

Летища и контролни точки се заемат стандартно – закарвате войниците си върху маркировката на терена, избягвате враговете наоколо и след малко точката става ваша. Системата е въвсем елементарна (усложнява я само фактът, че точният приход AP за единица време зависи от броя на войниците ви в момента – колкото повече подчинени имате, толкова по-малко AP получавате), но ефективно превръща досегащата тактическа игра в стратегическа с всички положителни и отрицателни послед-





ствия. Положителните са, че става възможно на място да се реагира на измененията на бойната обстановка. Ако примерно сте пропуснали да се снабдите със земни средства, а врагът масирано ви напада с авиация, просто трябва да си поръчате изстребители или ракетни установки от орбита и след 30-на секунди ще ги имате. Битките придобиват ново измерение, защото освен за изпълнението на конкретните си задачи човек трябва да следи и за придобиването и защитата на летищата и контролните точки по картата. Понякога се налагат специални операции за обезвреждане на особено активно използваните от врага летища или заемането на достатъчна брой контролни точки. За съжаление, отрицателните ефекти не отстъпват на положителните – почти независимо от спецификата на конкретната мисия, играта се превръща в борба за изтощение и териториално надмощие над противника. Почти е невъзможно провеждането на изненадващи операции в тила на противника – нещо, с което първият Ground Control определено впечатляваше. Сега, не че не можете да правите същите неща – само че ефектът е нулев. Каквото и да свършите с партизанската си сила в тила на врага, той просто праща от близкото летище необходимото количество танкове и ви маха оттам. А да вземете летище по този начин е почти немислимо. Там в реално време от орбита се слускат вой-

ски и единственият начин да вземете точката е със смазващо превъзхождаща сила постепенно и методично да притиснете врага, да подавате съпротивата, да избиете първите няколко приземили се единици и чак тогава летището ще започне да работи за вас. Описаното дотук не би било беда, ако не беше страничният ефект от цялата система – животът в Operation Exodus е потискащо еднотин. Всички са заменими. Командирът на армията ви – от началото до края все капитан Анджелъс – не присъства на бойното поле по никакъв начин, освен с епизодични реплики зад кадър, колкото да не забравим, че играта все пак има главен герой. С изчезването на командира от сцената на реалността се изпарява последният конкретен фокус за вниманието ви. Няма смисъл да отделяте персонално внимание на войниците си – те са безименни, твърде много са (вече може да се командват индивидуалните ед-

ници поотделно), а ако все пак прозлате някой от тях – няма проблем, ще си поръчате същия като него. Формално войниците все така трупат опит, но ефектът е много трудно забележим (едно време ветераните бяха няколко пъти по-ефективни от новобранците, но това е минало). Освен това шансът да загубите опитните си бойци е същият както за всяка друга единица – няма начин да внимавате за тях в мelleto, а те сами не се пазят по-добре от останалите. Няма я вече възможността за избор на войници, с които да започнете мисията – той е ненужен при положение, че можете да си свалите каквото ви е нужно от орбита по всяко време. Всичко това до голяма степен заличава уникалността на Ground Control и превръща Втората му част в main-stream заглавие. Макар да е доста добро, то все пак слезва общата щампа и от това стойността му пада неповерно.





Не бива обаче да оставаме с впечатление, че Operation Exodus не е наследил нищо от първата си част. Общи черти има много, а разликите (извън споменатите по-горе) до голяма степен са резултат на някаква поука, извлечена от предшественика.

Единиците много наподобяват тези от едно време. Трите века след битките на Круз-7Б не са довели кой знае колко сериозни промени в устройството на бойните машини и екипировката на касиките. Подчинените ви са делат на пехотинци, леки превозни средства, terra- или hoverdune-и (основната сила), helidune-и (летялки) и преносимо оборудване. Пехотата идва във всякакви разновидности, специфични за расите (израемите раси са дъве), но най-общо бива лека (евтини и зле бронирана, но като правило универсална) и тежка (може да понесе доста повече обстрел, но обикновено е тясно специализирана). Специфичното при пехотата е, че само тя може да се придвижва през горите. Тактичeskото им значение се увеличава от факта, че докато се намират под прикритието на дърветата, пехотинците са по-трудно откриваеми и по-добре защитени от противниковия огън. С голяма или без обаче, предназначението им е едно – верендж доставяни до мястото на боя, те са много трудни за унищожаване, а с времето нанасят достатъчно големи поражения, за да се справят с почти всеки противник. Единственото наистина ефективно противовъздушно средство (освен друга пехота, разбира се) е артилерията. Освен постоянно да маневрират за да избегнат огъня ѝ (което често е недостатъчно), пехотинците нямат защита от нея.

Леките превозни средства

включват разузнавателни бързата (бързи, далекобойни, относително добре въоръжени, но лесно уязвими), инженери (те могат да поправят повредената техника и да лекуват ранените войници), бронетранспортъори (за бърз транспорт на пехота) и ракетни установки (добри срещу бойни машини, смъртоносни срещу всичко летящо и абсолютно беззащитни срещу пехотата).

Основните terra- и hoverdune-и са най-скъпи, но като правило изнасят на зърба си тежестта на битките. Тук възлизат всички танкове (Средни и тежки - знаете какво представляват танковете, нали? Няколко десетки тона от най-ефективната защита и най-смъртоносните познати на чо-

бека оръжия, изкарани на бойното поле с единствената цел да смажат всеки враг), шурмовите бронетранспортъори (за разлика от по-леките си братя, дори оставени сами на себе си те представляват сериозна сила) и артилерията (за нея след малко - тя остава за десерт).

Helidune-и – под това заглавие се крие бойната авиация. Изстребителите (могат да поразяват единствено летящи цели, но пък до правят адски добре), шурмови машини (стрелят по всичко, но ако са по-малко от десетина-петнайсет не представляват фактор на бойното поле), транспортници (возят пехотинци) и разузнавателни (радарът

им е незаменим).

Последният клас – преносимото оборудване – включва стационарни радары, леки защитни кули и генератори на силово поле, които се товарят на всякаква техника, способна да пренася пехотинци, и се свързват на местата, където ще се използват. През повече време спокойно може да минавате без този род механизми.

На ветераните от оригиналния Ground Control повече единици вероятно ще им се сторят познати.



Hoverdune-ите все така могат да прекосяват водни прегари, но тактичeskото предимство, което това носи, все така е минимално. Танковете все така са най-добре бронирани отпред, а отстрани, отзад и отгоре имат проблеми със защитата. Пехотинците са все така универсално последно средство и (макар и често еднократно) разрешение на повече проблеми. Инженерите представляват функционален еквивалент на командния бронетранспортор (също като тях, той може да пренася войници и да поправя ранените и повредените). Авиацията е все така уязвима от зенитния обстрел, но далеч не е толкова брутната, освен това въздушните битки не са така зрелищни както едно време. А артилерията... от нея не е останало почти нищо. На пръв поглед, разбира се, тя си е пак там – Massive Entertainment не биха махнали една от стожерните колони от успеха на оригиналната игра. Тя все така изстрелва светешм снаряди в невъзможно висока дъвка, и те все така трябва да летят няколко десетки секунди до целта си. Ефектът



от тях обаче въобще не е както едновременно. Накратко казано – тя (почти) нищо не прави. За да нанесе забележими щети на каквато и да е армия (освен съставена само от лека пехота), артилерията трябва да стреля в продължение на страшно много време (или да имате страшно много артилерия, а обикновено това е най-тъпият начин да си изразходвате ресурсите). Освен това от нея вече има почти абсолютна защита – генераторите за силово поле, които идват във вид на преносими стационарни излъчва-

тели и като специална способност на ракетните установки. Веднъж включено, такова поле стопореността спира първия вражески (своите излизат от него безпрепятствено, т.е. вие свободно стреляте през него) снаряд или ракета, която се опита да мине през него. След това му трябва малко време, за да се възстанови, но то е доста много малко, за да може един генератор да осигури защита от една, понякога от две артилерии. Стандартното положение е следното – армията стои, затворена на сигурно под силовите куполи на няколко ракетни установки. През това време няколко дружи установки се придвижват напред, заемат позиция и включват генераторите си, след което армията се премества под тях. Задните изключват своето силово поле и тръгват да се придвижват към още по-преден рубеж, който да защитят. Такава система практически елиминира артилерията (и по-голямата част от авиацията, и вражеските ракетни установки) като фактор в играта. Според мен освен дето те задържа-



ва да носи винаги генератори на силово поле с армията си, това не допринася с абсолютно нищо за тактическите възможности в играта – напротив, осакатява ги, обезсмисляйки половината (от и без това не е особено ефективните) единици.

След толкова подробно описание не остана много още за казване за единиците в Operation Exodus. Всички те имат по една специална способност – за кой тя е по-силна стрелба, за кой – относителна незабележимост, за кой – по-здрава броня, за кой – допълнителна скорост или подобрен обхват – тук дизайнерите са се постарали и разнообразието е добро. Като цяло обаче прави впечатление как всички те са измислени, за да се играе на дребно с тях. Човек трябва постоянно да следи какво става на бойното поле и да включва и изключва всяка такава способност индивидуално. Еди-

ниците не се сещат да ги използват сами – отчасти защото явно изгубват да е това да е ваша работа, отчасти защото в много случаи те няма как да знаят, че е уместно да включат или изключат съответния режим на работа.

Макар вече да по принцип да можете да командвате всеки свой подчинен поотделно, груповото управление не е избузено като възможност. По всяко време можете да обособите свой собствен екивалент на взвод, да му присвоите номер за бързо избиране и да му зададете формация и поведение (пасивно, агресивно или балансирано). Прави впечатление, че програмистите са предоставили всякакви удобства по отношение на лесния избор и управление на групите и видовете войници. Единственото лошо нещо тук за мен е ограничението от 16 едновременно избрани единици. Шеше да е хубаво, ако можеше да се избират повече.

Както споменах, ваше са две



8.9

- 10
- 8
- 8
- 7
- 9

(третата е имперската, но тя е запазена само за ИИ-то) – NSA и Viper. Вторите са извънземни и естествено в началото са ви врагове, но по някое време стават съюзници. Вироните са специфични в това, че имат по-малко основни видове воиници (такива, които можете да поръчате от орбита), но пък всеки от тях може да се превърща в нещо ново – за целта трябва да съберете две еднакви единици и да им дадете команда да се слепят. Ще се образува земенкав явчевиден пашука и след няколко секунди от него ще се пръкне нещо доста по-силно от оригиналните единици. Трансформацията е обратима – ако по някое време решите, че предпочитате оригиналните си воиници, няма проблем да разглобите единиците си на съставните ѝ части. Тук предложавам, че нещата опират до личен вкус, но на мен постоянно сагабяне и разслабление ми се струваше изнервящо. Освен това през цялото време имах чувството, че нещо ме мамят с парите – трудно е от две единици да направиш една и тя да си струва двойната цена. В повечето случаи един от двата варианта – или слоবেনя, или разслабения – не става за нищо и човек просто е принуден да използва алтернативната възможност. Като цяло, според мен вироните са прекалкани и с тях се играе по-трудно.

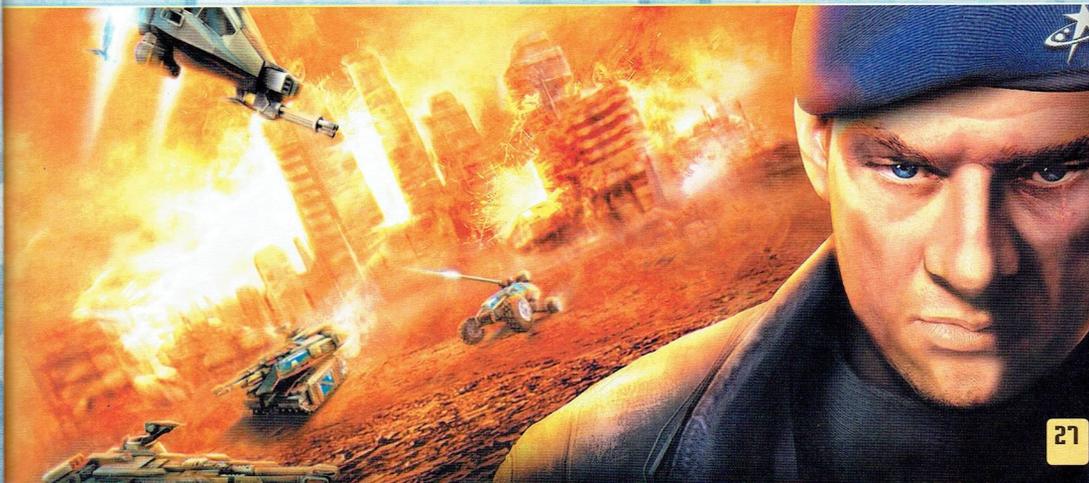
Мисиите ме оставиха със смешни чувства. От една страна, те са доста близко до най-доброто, което този стил на игра – с летища и контролни точки – може да предло-



жи. Ясно личи ако не внимавате към детайла, то поне стремежът към разнообразие в общата идея на мисиите. Въпреки това обаче повечето от тях се играят по един и същ начин – взимаме летище (ако нямаме в началото), оковаваме се и отразяваме всички атаки докато натрупаеме предвъзхождаща сила. Отблъскването на нападенията освен ресурсостанало е източник на ресурс – всеки унищожен враг дава AP. Никак не е трудно човек да трупа армия през това време, защото при отбрана е нормално да унищожавате повече врагове, отколкото противникът може да ви нанесе загуби – следователно печелите повече пари от него и балансът на силите се измества във ваша полза.

Оттук насетене всичко в въпрос на време и правилна преценка. При първа възможност се превзимат близките контролни точки. После се преграждат ключовите места на картата. После се чака, изпълняват се каквито конкретни задачи изисква мисията, и накрая армията ви тръгва и минава като валък през остатъците от врага. 80% от времето последователността на събитията е зореполсаната. Другите 20% включват една-две мисии с фиксирани единици (в тях основен герой и сержант Ро, той е много

готин) и последните две мисии, където противникът просто е много силен, а се намесват и странни фактори от сорта на лимит от време и факта, че вражеското летище не може да се превземе по никакъв начин – даже като избиете всички наоколо, то просто отказва да стане ваше, а лошите продължават да идват с неспирен поток от dropship-и. Това е много лошо, за-



щото самите dropship-ите са не просто орбитални транспорти, но и доста силна огнева платформа. В най-upgrade-натия си вид един dropship е почти неубиваем, а в продължение на почти минута кръжи около летището и стреля по всички врагове наоколо.

Има три области, в които Operation Exodus представлява безспорно подобрение спрямо оригиналния Ground Control. Първата и най-сериозна е изкуственият интелект. В предната игра такъв на практика отсъстваше – цялото бойно поле се управляваше от скриптирани последователности в комбинация със съвсем рудиментарни алгоритми за общо поведение. Резултатът беше, че в много ситуации отделни вражески (а понякога и свои) подразделения се държаха неадекватно, освен това за глобална реакция на каквото и да било не можеше да се говори. Новото заглавие на Massive Entertainment предлага много повече от това. ИИ определено има, и в доста ситуации той представлява доста сериозна пречка по пътя към победата. Играта на добиване и запазване на териториално преимущество му е добре позната и в

нея той се справя добре, освен това добре си преценява локалните и глобални приоритети и реагира адекватно на действията на играча. Ground Control имаше нужда от нещо такова.

Втората област е играта в мрежа. Обяснението за повечето от промените в дизайна се крие тук – в необходимостта от баланс и разчувване на играта в случая, когато армията се командват от хора. Освен това много приятна е възможността за кооперативна игра – всичките двайсет мисли от кампанията могат да се изразят от го трима души в отбор срещу компютъра. Много малко стратегии предлагат подобна опция, а освен всичко останало, тя добавя към времето за живот на заглавието.

Третата област на превъзходство е графиката. Exodus има какво да покаже на предшественика си и това е нормално – все пак, четири години разделят двете заглавия и за това време и хардуерът, и софтуерната технология са напреднали доста. Впечатление правят зградските зони и сградите, както и общият изглед на нивата – 6 туха има блатата, морета, планини, хълмове, водопад (с гъра сред канките),



страхотно небе, вятър и дъжд (той влияе на обсега на зрението и орбиталта на бойските) – ако човек притежава що-годе съвременна машина, може да се наслади на доста впечатляващи гледки. И все пак, печалбата в детайлите е свързана със загуба другеда. Няма я вече предишната монументалност. Липсва някогашният драматизъм в изгледа. Чувството за мащаб и мащабност е много по-слабо. Не знам, може би вече сме се преситили на подобни игри и тези неща не ни впечатляват както някога, но според мен Operation Exodus е загубила въздействието на предшественика си. Тя е много по-обикновена и делнична. Няма го усещането, че събитията в играта са част от един по-голям свят. По-рано двигател на действието беше войната – голямата война на идеите на Корпорациите и Ордена зад кадър и по-малката, но по-конкретна война на мабор Паркър и гякой Стоун пред очите ви. Сега идеен фокус на събитията няма. Всичко по-сложно и възвишено е заместено от проста императив „да оцелеем и оцеем“, а центърът на събитията и центърът на Всенената въобще са четирите танка в ядрото на ар-

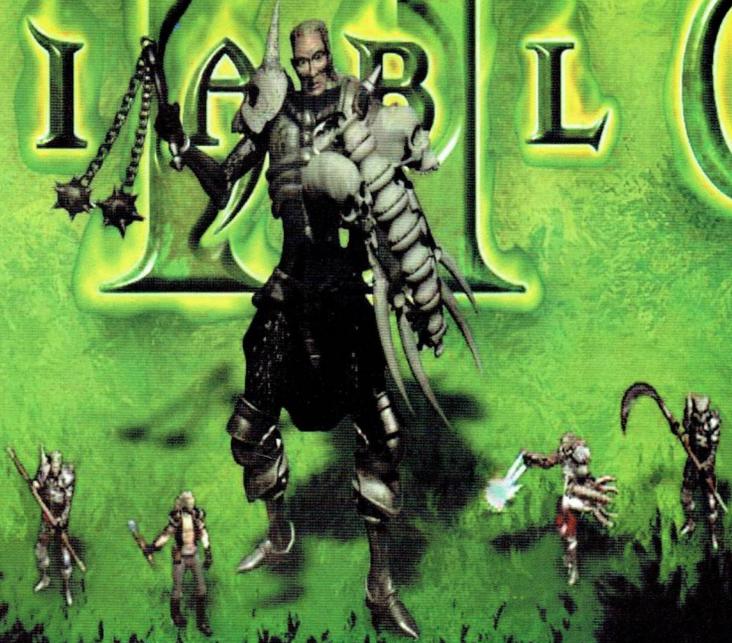
мията ви – и това е всичко. Четирите танка след малко ще са мъртви? Нищо, ще си купим нови...“ При това положение няма начин тя да изгради мост от човека прег монитора към себе си, няма начин да избегне напълно цинизма и няма начин да въздейства на идеен ниво.

Това е проблемът, когато човек направи нещо изключително от раз – сам вдига левтата на очакванията на околните до невъзможна височина. Когато не успее да надскочи предишното си постижение, има разочаровани. Ground Control 2: Operation Exodus в никакъв случай не е лоша игра – напротив, много добра е. Тя постига изглед, баланс и силите и увлекателност на геймплея, спокойно съизмерими с коя да е съвременна стратегия, както поставя всичко това в рамката на един уникален свят. Единственото ѝ прережение е, че някъде по пътя към новите постижения тя е престанала да бъде Ground Control. Така и не можах да ѝ го простя. За вас обаче... кой знае – може би въобще не е грешка? Вижте я и тя ще ви каже.

- Alex III



DIABLO



HEADOFF DIABLO II HARDCORE CHALLENGE II: SURVIVOR

От 22 май, в 20 от най-добрите клуба,
участвайте в най-голямата надпревара за оцеляване!

три кръга, 14 големи парични премии,
повече от 10 парични и материални поощрения,
стотици безплатни часове игра

Оцеляват само най-добрите!

TOURNEY.HEADOFF.COM



AURA: FATE OF THE AGES

"В залите на древността, Пазителите съществуват вечно..."

История, която звучи като нещо, което си чувал и преди...

Авентурите гоборят за четирите Свещени пръстена – мощни магически инструменти, с помощта на които древните Агелти на Силата можели да броят между Вселените, а тези, що владели най-висшите форми на Изкуството, с тяхна помощ създавали нови Светове. Легендите мълвят още, че онези, които успели да обединят пръстените на Силата, ще се сдобие с нечувана, велика мощ и безсмъртие. Скрипти, казват, били тези мощни артефакти, нейде в гребрите на причудливи светове. Светове на механични същества и ефирна реалност – световете на Агемика, Механичичната и Изотеричната земя, Островът на Единството.

Познато ли ти звучи? И на мен. Отсега те предупреждавам – ако се захванеш с **Aura: Fate of the Ages**, не споменавай гумата „дежа вю“ – легендите гоборят, че личовете от *Dream Catcher Interactive* съмиртно се обиждат, колчем чуят това омразно слово.

Геймплей, който сигурно ти изглежда прекалено познат...

Aura:FOTA е рядка птица в тия изпълнени с FPS, RTS, RPG и прочее



напурени съкращения дни. Тази игра е представител на прогресивно потъващия в забрава жанр на „ro-int'n'click“ приключенията. През ранните '90 години подобни игри постлаха пътя на развлекателния феномен, известен днес като „зерлана индустрия“. Тогава такива игри значеха нещо. Те бяха въшебни приключения, графични сази, интерактивни

романи, които смадваха с дълбоката си фабула и лъняваха играча с невероятно забавни експлозии на блестяща идеяност и остроумни хрумвания. Такива заглавия се играеха, както се четеше убекателен бестселър – на един фъч и не те оставяха на мира, докато не видиш финалните надписи. Такива заглавия имаха само един недостатък, и той се оказа пагубен за тях – искаха от играча да мисли. А добре знам, че понятията като „логическо мислене“ и „мейнстрийм забавление“ са несъвместими.

И сега, обратно към средата на 2004-та и към въпроса: "Какво е останало от класическите някога приключенски игри?"

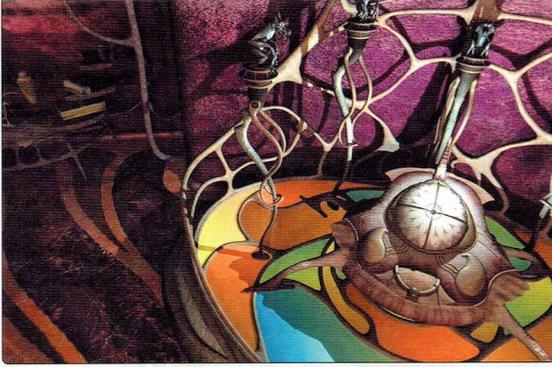
Ами останало е... **Aura:FOTA** – едно заглавие, в което термината „приключение“ е сведен до следното (описвам, за да не съм голословен): Интро анимация – бащ Шефа на шефове на Пазителския клан те привиква (носиш завидно благозвуч-

ното и херочно прозвище Уманг) и ти обяснява накратко, че тъй като ти си най-способният и обещаващ от учениците му, трябва да предприемеш пътешествие до долината Агемика, където груг Мърдрей ще провъджи обучението ти. Край на анимацията – играта започва – пъзел, пъзел, пъзел, пъзел – измъкваш се от Агемика. На излизане от нивото изневерелица, ни в клан ни в рѳкав цѳба някакъв персонаж, тиква ти Свещените пръстени в ръцете и ти снася освенката информация, че ти – Уманг, прѳв сред ранните в клан на Пазителите – си натобавен от Старейшините с тежката задача да опазиш тези мощни артефакти от посегателствата на Дурад – разбунтувал се биш член на Клана, който желае мощта на Пръстените за себе си. Честито. Следващ свят – трѳваш да търсиш някакъв Мърдрей, но се оказва, че не ти трябва той, а някой груг. Пъзел, пъзел, пъзел, пъзел – намиращ някакъв пич заключен в подземен зандап. Пъзел, за да го освободиш – личѳт ѳзрѳва облекчено, поблагодари ти любезно и за наарада ти показва чисто нов... пъзел. На съвсем резонния ти въпрос: „Човече божи, какво да правя с това и за какво ми е?“, новоосвободения персонаж свива рамене и изчѳзва в мрака. Следват пъзел.

Нещо се набува на очи в горните няколко параграфа, нали? Мисля, че най-добре го беше обобщил един западен колега, реѳюрнал играта – „Толкова много пъзели, че ще те заболѳ главата“.

Да не те оставям с лоши впечатления обаче! Така или иначе от подобен род игри действително се очакват пъзели в изобилие. Добрата новина е, че в **Aura: FOTA** те са генерални! Вероятно едни от най-добрите в жанра и със сигурност – най-добрите, с които аз някога съм се сблъскавал! И освен това (о, чудо!) са *агски* трудни. Невъвешки трудни, бих казал (ох, как ми се ще да ти видя физиономията когато спигнеш до „музикалната“ пъзел!).





По тази точка – респект за авторите. Старането им е похвално.

Проблемът е... Всъщност споделял съм ти и преди, мили ми читателю – често увлечени от стремежа си да демонстрират оригинална мисъл и да осъществят спехоидите си идеи, разработчиците забравят, че за да изтърни докрай „оригиналните“ им хрумвания, изработят трябва по някакъв начин да бъде съответно мотивиран за това. Да бъде стимулиран някак си, за да измъчва докрай изтерзания си мозък с безумните предизвикателства на страни машини, обладаващи безброй копчета и асостове. На играча (поне според мен) следва да му се постави интересна цел, която да го накара да ръчка пролетката браква с часове, докато най-после я накара да направи нещо.

В **Aura:FOTA** това *нещо* го няма. Човек просто остава с впечатлението, че си някакъв стриптиз глч, обсебен от предизвикателствата на безброй ултра-сложни загадки и целите ти социален живот общо взето се изчерпва с решаване на пъзел след пъзел. Разговори с NPC-та? Е, има 1-2 за цвят. Разбитие на персонажа? Мне, не мисля. Стимулираща история? Фабула изтънена с резки, неподозирани обрати? Безброй мини-квестове? Цитирайки колегаата Димитров, ще кажа:” Ми че защо трябва?”. Бога ми, че то в тази игра никои няма да си направи труда дори да ти обясни кои пъзели след кои трябва да разрешиш! Имаш някакво подобие на инвентар, който се извиква с десния клавиш на мишката, имаш и някаква жалка имплицитна на личен дневник, в който абстрактно се записват всякакъв вид подказки, които получаваш. Всъщност „записваш“ е силно казано – по точно в „дневника“ се появяват някакви схеми, чиято явна идея е да те насочват в решаването на пъзелите. В повечето случаи обаче, тези „схеми“ ще те объркат дори по-

вече от самите загадки. Не си представявам аз така едно истински увлекателно приключение...

Звуковете и гледки, които може би си виждаш...

Е, не точно. Всъщност тази игра лесно може да се обобщи с една кратка присъба: „Must koчинг“ – същите предварително рендирани (но много красиви) пейзажи – поредица от сменящи се, плътни фонове; репки (но много красиви) анимашки – къде за промяна в обстановката, къде като малка награда за разрешаване на пъзели, къде като подказка към друг. На практика всичко в това заглавие извиква „регретнал дъж“ за гениалната игрална поредица на Ранд и Робин Милър. Въпреки това **Aura:FOTA** определено не е безлично копие на блестящ оригинал – тя има собствена идентичност. Там, където музата на върховенството е прегала една част от екипа (авторите, сътворили същността с бели конци история), тя с пълна сила е спехоидна дизайнерите, художниците и композиторите на музиката в играта. Всеки от четирите игрални съвета е с неповторима индивидуалност – тайнствената, призрачна сумрачност на долната Адемика, замръзналата, скована в

лед и забудена в общи величественост на Драгаст, синята, мистична безкрайност на На-Тиексу – всяка от тези локаши ще те очарова и плени с невинността си. С всяка нова стъпка напред, колкото повече навлизаш в тази стъпчеста амалгама от паралелни вселени – чужди, странно непознати, плод на смайващо с мащабите и оригиналността си въображение, толкова повече ще се чувстваш изгубен, смален и смаян – едно очарователно, силно внушение, което дори стряска на моменти.

Финанси мисли, които вероятно ще разпознаеш...

Докато играехме с жена ми тази игра, тя неколкократно възкликна: „Що за мозък може да руди подобно нещо?”. Не мога да отговоря на този въпрос, но със сигурност мога да заявя: безкрайно много се възхищавам на фантазията, плод на този ум.

После озвучаването – музиката, която ми беше спътник винаги бе-

ше тиха, винаги ненапращваща – по-стопанно остръргваща ръба на усещанията ми – сякаш звучеше само от двете задни колони на 5.1 системата. И едва след като напущих „exit“ разбрах, колко много ми липсва тя – във от играта. Знам ли – може би тихите мелодии на **Aura** са бвезли в странна хармония с някакво мое моментно състояние на духа. А може би композиторите им са уловили нещо илюзорно, отбвд слуха и въображението и са успели да го затворят в тези прости, претенциозни мелодии. Успели са едновременно да добавят някакъв неуловимо-гениален, лиричен шрих към букета от внушения и същевременно да ударят финалния, забързващ акорд на цялостната игрална атмосфера, да ги придадат завършеност – цялост, граничеща със съвършенство.

За финал ще споделя с теб следното: когато решиш да експериментирам и да откажа един стар приятел (и още по-стар квестарджия) от **Aura**, споделяйки ми, че непрестанната каскада от пъзели – кой от кой по-сложни – по някое време агрески ме е изнервила, тои просто ме погледна и каза: „Хм... Прекалено много сложни загадки казваш? И без обяснения защо трябва да ги разрешиш и как?“ – после се усмихна криво и отсече: „Драсни ми я – мисля, че тази игра ще ми хареса. Замисълът и прекалено много ми напомня за самия живот.“

Нямам какво повече да добавя към това...

- Duffer





BLITZKRIEG: BURNING HORIZON

Платено съобщение:
„Когато съм тук - ме няма, кога-
то ме няма - съм тук!“

А сега, драги мой читателю, поз-
най тази фраза откъде е и за наградата
ще имаш рядкото щастие („ха-ха-ха“
– засмя се редакторът на развален
испански) и привилегия да целунеш об-
рсънатото теме на Иван Кънев
(Джовани де). Отговорите пращайте
на електронния адрес на редакцията.

Имам двама приятели, с
които ми е много при-
ятно да се видя за пър-
вите пет минути, но след това за-
почвам да се почесвам, да се въртя,
а те горките потъват все по-
вече и повече, с увеличаваща сила
на гласовите си в безсмислените
спорове и дискусии за... Втората
световна война. Виждали сте та-
кава типове. Нали?! Почиве, обзети
топано от тематиката за Вто-
рата световна война, знаещи в по-
дробности монове
тактическа и страте-
гическа информация,
знаещи броя до послед-
ната в боя на бойни-
щата дажба отпозвава,
дискутиращи яросно
помежду си – в зависи-
мост от предпочитана-
ния ком германци, рус-
наш или западните стъ-
юзници. Спорят го без-

край и тяхната сага е по-голяга дори
от латиноамериканска сапунка.
Но всички тези момчета (за момъ-
чета не знам, ама ако има, страшно
ще се учудя) винаги стигат в
един момент от споровете си
до... „ако“ (ха-ха-ха – втори път).
„Ако“ Хитлер беше нападнал първо
Англия, а не Съветския съюз, „ако“
танковете на Вермахта бяха ата-
кували час по-рано при Курск, „ако“
сериозно се бяха съсредоточили
силите на Оста край Ел Аламейн на
египетската граница... И всички
тези „ако“-та можете да ги ви-
гнете реализирани в една играчка, за
която имам правичния шанс да по-
ша. Играта, дами и господа, е
Blitzkrieg: Burning Horizon.

Да видим най-напред фактите.
Blitzkrieg: Burning Horizon е експан-
зион на играта **Sudden Strike**, която из-
лезе преди повече от година. Благо-
дарение на гореспоменатите ма-
нишари, които, тъгуващи, за след
Sudden Strike няма нищо, което да
заработи нездравата им страст,
се навършиха върху **Blitzkrieg** със
стръвта на Алф към колките,



играта доста добре се копира по
пазарите и направи добри продаж-
би. Може би долавяте от тона ми,
че лично аз не съм голям фен на
тази стратегия, дори тъкмо из-
трих едно изречение, в което се
казваше, че това всъщност е вто-
рият експанжън и ако не сте играли
нищо първия, нито оригинална
та, не сте изпуснали много и
се сетих, че нашата работа като
рецензенти не е да изразяваме лич-
ни пристрастия, а да се опитваме
да дадем обективна информация и
оценка на заглавията.
Това ще се опитам да направя в
следващите рего-
ве.

Та, ако не сте
играли първия add-
он и оригиналната
игра, в **Blitzkrieg:
Burning Horizon** ще
се запознаете с
принципите на
игра, които се въ-
вежда още от **Sudden Strike**. Това
в общи линии означава, че ръково-
дите едни човечета и колички из-
глеждащи като танкетата, изпълня-
ват тактическите задачи, без това
да е свързано със строеж на сгради
и събиране на ресурси. Иначе ка-
зано – тактическа стратегия с
елементи на разсъждения от ваша
страна.

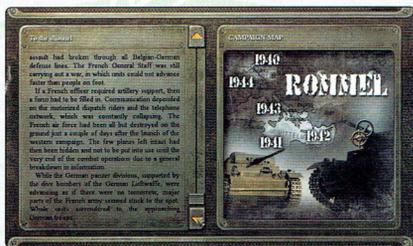
Настоящият експанжън се съ-
стои от осемнадесет мисии,
свързани с легендарния германски

генерал Ервин Ромел, известен с
англосаксонския си прякор „Лу-
стинната лисица“. Почти чувам
възторжната вой на почитатели-
те на Втората световна, но на-
истина този германец е бил изклю-
чително фигура, въпреки непо-
стоянството на своите успехи.
Тези мисии ще ви въведат във
възхода на Ромел още от Френска-
та кампания, през битките при То-
брук, Триполи, Ал Аламейн до ведре-
сщата и всепроникваща във вся-
ко едно заглавие от тази темати-
ка Нормандия. Изобщо, ще видите
места, обвяени със слава или по-
зор, места на първи победи и
тактически зазуби, начело с про-
слюбутата 7 танкова дивизия, ръ-
ководена от самия Ромел.

Освен гореспоменатите 18, има
още осем солови мисии, които
проследяват битките на източния
край на земното кълбо, т.е. игра-
та проследява и военния възход на
Империата на иззявящото слън-
це. Ще участвате в кампании като
защитата на Сингапур, операци-
ите в Бирма и Филипините и още
много други дестинации.

Сега е ред да кажем някоя и дру-
га блага дума за игрищата.

На първо място тя не е от лес-
ните. Бих казал, че на моменти дори
е твърде голямо предизвикате-
лство, което поне в моите очи
я прави интересна, независимо от
факта, че процесът на игра е свър-
зан не само с внимателно обмисля-
не и планиране на тактиката и



стратегията, но и с изгриване на нокти и евда сдържан импулс да разбия клавиатурата в стената. ИИ на противника е на обичайното си задоволително равнище, а понякога и досадно висок. Буквоядите на тема Втора световна ще останат агрески задоволени от факта, че в играта са вкарани нови типове оръдия, танкове, пехота, както и целият набор от въоръжение на японската армия.

Графиката на играта е непроменена от оригинала отпреди година и половина. Дори ми се струва, че е същата като в **Sudden Strike**. Интерфейсът е доста неудобен – с постоянното кликане и миниатюрни бутончета, хората представляват двупликселни червеичета, оцветени различно и само от въображението ви ще забави да ги характеризира като – да речем – австралийци или кривокраки японци. Старането, с което са обрисувани видовете танкове, напълно се компенсира в негативен план от лапфайнджиза им. Просто блудващ на моменти. Така например, оказва се, че хлаваите дървета са непреодолими прегради дори за тежките Panzer IV. Пропорциите и перспективите са малко сбъркани,



особено когато извикани от вас самолети започнат да кръжат и да пускат откоси или бомби и изглеждат като летящи Годзилми спрямо миниатюрните буболечки гоюу, представяващи войниците ви. Когато насочвам група танкове, нямам това чувство за мощ или „кефозъм“ както казваше Джим Кери в един от неговите безумно тъпи филми, а имам чувството за детски играчки, управлявани сред дървета, на които и клонче не трепва... А на някои места играта е много, много трудна и определено не е игра за бързаци и „ръшери“...

Няма свобода на избора, поне функцията да се околпак пехотниците като в Red Alert 2 да бяха приложили, няма интерактивност.

Това е игра за хора, влюбени в този исторически период, мазохистично настроени да паузират на всеки ход и прещеняват втрпчени в екрана как да построят пехотата, как да пуснат по-напред снайпериста... Ех, какво съм се завалял, има такива хора и тази игра, драги ми читатели, е за тях – които знаят точно колко патрона е имала 14 пехотна дивизия на Вермахта през Ято 1939-то.

Апропо, за тях се загава още ег-



на богоформатна игра, поне в смисъла, в който те тълкуват това понятие – стартиралата вече с успех в Германия **Codename Panzers**. За същите в процес на разработка е и **Blitzkrieg 2**, прево за който можете да прочете и в настоящия брой.

P.S. За участниците на гореупоменатата викторина да знаят, че Джовани си бръне темето с наивкачествени кремове, лудри си го, парфюмира го с „Шанел Алюр“, така че целуването на това свежизнено теме е незабравимо изживяване.

Вардите ми! (А стига бе! Пуф! – бел. ред.)

- Eraminont



Цена: 3,50 лв. Юли 2004

ДДБА

РАЗКАЗИ В КАРТИНКИ



Можете да си поръчате тениска с любимия герой или някой от старите броеве на списанието. Как? Ще разберете на страниците на брой 7 на "ДЪБА"!



ISSN 1313-2310

SPACE RANGERS

Space Rangers: Звучи клиширано, скучно, плоско... Звучи просто Тъпо.

На пръв поглед и изглежда така. След ниските оценки получени на запад, голяма част от геймърите едва ли ще опитат да докоснат тази игра. Чисто хипотетично погледнато, концептуалната ѝ остарялост до голяма степен допринася до падението ѝ на световните пазари.

Space Rangers излезе към средата на 2003 г. на руски език и се разпространи само в Русия. Ако поне преди година се бе появила на световния пазар в този си вид, определено би получила по-висока оценка. Това, обаче явно никак не ангажира братушките, защото вече има готова и втората част на играта, познатите... отново само на руски.

Да се греша и човешко, но усещането е божествено.

По принцип маркетинговите издънки на руснаците са си тяхна работа. Да завесен ли такъв груб начин самочувствието на западните, пускателски играта си на техните пазари година по-късно едва ли е най-правилното



решение, но пък сигурно е гот. Абе на кого му пука за западните и шибани им оценки, след като руския пазар сам по себе си е толкова осромен, а и въпросната игра е едно толкова добро преживяване. Освен това – ами вжйте системните ѝ изисквания за бога – можете да я играете и на средно-статистически компютър.

Истинският чар на **Space Rangers** обаче се крие в начинът, по който ти зарбяваш. Тук голямата тръпка не е толкова да изявиш себе си, колкото да превеш (2-н гл. ред., съжалявам, но това е единствената точна дума) останалите. Това е, което при-



тегля към мониторите ценителите на истинското забавление.

Без много да му мисля, бих определил **Space Rangers** като **космическо-епична игра**. Тя съдържа стратегически, аркадни и дори екшън елементи. Като прибавим и четирите нива на трудност, тя се нарежда до игри като **Star Control 2** и всички **Pirates**-сери на Sid Mayer.

Воюна на Вугове.

Вселената е застрашена! Непозната раса напада галактическите системи и постепенно изсмуква силите на Пептне властващи раси. Те, от своя страна, се опитват на всяка цена да унищожат натрапниците и да предпазят световите си от генощи. Би им било много по-лесно ако не воюваха и едни с други. За да е пълна картинката, многобройни пирати дебнат угоден случай да нападнат всяка препълнена с ценен товар, лесна жер-

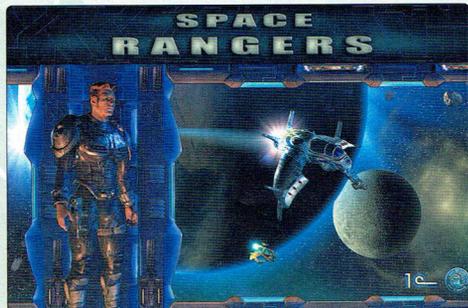
тфа. Честичко в ролата на жертвата ще се оказвате и самите Вие, защото пиратите никога не пропускат да Ви нападнат, ако носите ценен товар. От страната, на която и да е от пептне раси изберете да застанете в това прикючение, ще трябва да водите война поне на три фронта. Светлият лъч за спасението на Галактиката идва от организацията на дейриджърите. Те са единствената сплотена група,

която прави нещо реално срещу нашественика. Вие сте част от тази организация. Целта Ви е да убиете кралицата на Лоштите, която се намира на някоя от завладеният слънчеви системи. Когато сбвалите живота ѝ наполовина, тя ще влезе в черна дупка и за да минете играта, ще трябва да я последвате. Какво следва нататък ще Ви оставя да разберете сами.

**Няма победа без болка!
Няма триумф без жертви!**

И жертвите ще бъдат много. Но не оставайте с впечатлението, че играта е динамична, напротив – тя протича малко мудно. Тези, които са играли и помнят **Star Control 2** разбират за какво им говоря.

Първата ви задача е да си изберете пътя, по който ще вървите: **тръговец**, **боец** или **пират**. Геймплеят има 2 режима - космос и хиперпространство. Вселената на **Space Rangers** е съставена от 15 сектора, с около 50 слънчеви системи, като всеки път играта ги поставя произволно. Пригивжането между тях става чрез отваряне на хи-



перпространствени проходи. В този случай имате възможност на избор – да изберете опасния, или безопасния път. Какво означава това? За да преминете напред в хиперпространството трябва да



„стъпвате“ на различни системи. Зеленият път към тях означава, че е безопасен, червения – че дебат пирати. Смисълът да изберете втория е, че ако успеете да бъдете пиратите, ставате притежатели на техните предмети и минерали, а също така – на пари и експиринс. Колкото повече експиринс, толкова повече репутация ще тропате, а това води до повече квестове, които носят още пари и още експиринс... Второто, което ще трябва да направите, стъпвайки в играта е избор на раса. Както казахме, расите са пет: *Humans, Malogs, Gaalians, Faeyans* и *Pe-lengs*. Отличават се по техните

специализации. Например ако с *Gaalian*-ите изберете да сте търговци, ще имате бонус на умението за търговия (прочетете по-долу), прекрасен кораб с доста полезен товар на борда и дебела банкова сметка. Лошото е, че останалите въобще няма да ви обичат, а това, вземайте ми – не е добре. Да вземем за пример сега *Malogs*. Тях всички ги обичат, но са бедни. За сметка на последното, търговците им са оборудвани с прекрасни оръжия и са с бонуси в бойните статистики. Корабът им обаче е доста по-слаб от този на *Gaalians*. Всяка раса е добре развита в конкретни области – най-добри търговци стават от *Fae-*

uans. Пиратството е на страната на *Pe-lengs*, а най-добрите Воини са *Malogs*. Хората за нищо не стават.

Друг интересен аспект от играта са планетите. На обитаваните от тях има осем места за посещение – информационен център, търговски център, магазин, губернатор, хангар, галактическа карта, информация за репутация и състоянието на реинджърите и последно – ивентарът на кораба ви. От *Информацията* ще научавате последните новини (това е важно!). В *търговския център* ще продавате и купувате стоки с търговска цел (минерали, медикаменти и др.). *Магазинът* ще ви предложи части за вънред на кораба, от там можете да купите и нов. При *губернатора* можете да

се сдобите със звезда картата и да попитате за квест; ако ви обичат достатъчно – ще получите, ако не, ще трябва да си вдигнете репутация при съответната раса. *Галактическата*

карта ще ви покаже неща като разстоянието между системи, точното положение на някой квест и т.н. В хангара поправяте кораба, зареждате гориво и напускате планетата. Ако искате да се порадвате на развитието си, кликнете на *„Информация за реинджърите“* – там пише какво точно сте правили и дали го правите добре и какъв е рангът сред останалите реинджъри. *Ин-*

вентарът позволява да държите под око състоянието на оборудването си и ако е нужно, ще го поправяте.

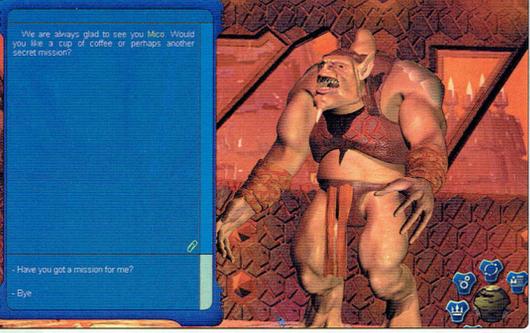
Освен планети, ще посещавате и четирите орбитални станции, разпръснати из картата – *Реинджърска, Военна, Изследователска* и *Пиратска*.

Реинджърската е най-важната от всички – това е мястото, където ще повишавате общия си рейтинг. За целта там ще носите събраната протоплазма, която се отпелга от корабите *Кисисани*те (нашествениците) по време на бой. Тя се явява един вид профейл и се трансформира в *пилотски точки*, с които въвеждате уменията си (за тях след малко). Рейтингът и обичката са важен момент в тази игра, имайте го предвид. Ако никога не ви обича в Галактиката, никога няма да ви дава и квестове. Без квестове – няма напредък в играта, а това означава, че останалите реинджъри ще ви изместят в класиратото. Една от възможните опции в този случай е срещу сумата от няколко хиляди кредити да си смените расата. Помага!

Във *Военната* база можете да пазарувате хубави неща за кораба си и да го поправяте. Там можете да проверите и активира си на *военни точки*. Това е другият вид точки в играта. Те се натрупват когато водите битки с *Кисисани*те за освобождаването на някоя система – за Всяко вдигнато ниво или освободена система ще получавате медали. *Изследователската база* е най-интересна. Тук можете да въвеждате кораба (вместимостта и базова защита) и оборудването му.

Преди малко стана дума за уменията на реинджъра. Те са





шест – точност, маневреност, технически умения, търговия, чар и водачеството.

Точността увеличава поражението върху вражешките кораби.

Маневреността ви предпазва от щети по Вашата.

Техническите умения помагат за по-бавно износване на корабното оборудване.

Търговията пряко възвръства върху цените на когото продавате и купувате стоките.

Чарът редуцира негативното мнение на вселената от безчестността, когото вършите (нападение на частни кораби, кражби и изнудване).

Водачеството върши добра работа, ако искате да си вземете наемник, но лично аз съмтам това за излазно скъпо удоволствие.

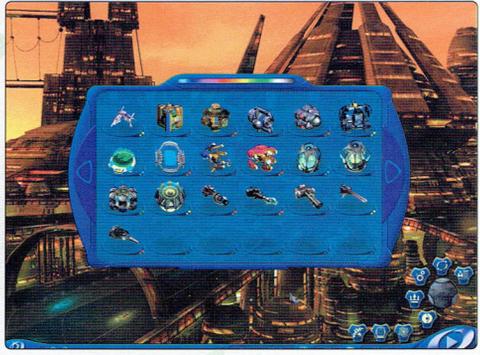
Парите в играта са доста голям проблем. Много трудно се изкарват, адски лесно се харчат.

Игра на ходове.

Продвижването в слънчевата система става по-

робо. След излизане от планетата или хиперпространството, играта паузира. Задавате мястото, докдето искате да отидете (или някое от действащата атака, качане на планета или станция) и пускате хода. Играта автоматично ще продължава до някой кораб – маркерът показва пет хода. До кораба ще стигнете абсолютно без интервали само ако никой по пътя не ви заговори или нападне.

Ето, че си добдохме на думата. Битките. Когато се провеждат в космоса, а не в хиперпространството те са похорови. Корабът ви има пет слота за оръжия – всяко от тях със соб-



ствени статистики за поражение и далекобойност. Атаквайки някога в космоса, първо трябва да започнете на кораба си дали да атакува с всички оръжия от близка или средна дистанция, или от далечина с най-далекобойното си оръжие. При всеки ход трябва да се грижите за правилната ориентация на кораба си спрямо противника. Освен слотовете за оръжия корабът е съоръжен и със слотове за двигател, резервоар, скенер, радар, поправящи робот, генератор и кука за привличане на предмети в космоса. Последната ще ви особено нужна след края на битката.

чина, поемането на повече от един куест, увеличава драстично процента вероятност за изпълнението му. Така, че ако срещнете някоя много привлекателна задача, можете да си я отбележите като написаните върху клавиша в долния десен ъгъл на прозореца. Можете да правите така с всеки прозорец за информация – доста е полезно.

„Черно море, много е добре, на Небето гупка...“

Процефитяването на най-вредната професия го наши дни негуманно говорим, че в гупките се крие голяма давлера. Пък било те и черни. Тук, по време на игра, в слънчевите системи прозобно ще се появяват черни гупки. Ако победите враг вътре в някоя от тях ще получите за награда уникален предмет, който не можете да намерите другаде. Преди да вземете в помощта аномалия обаче трябва да сте добре екипирани, защото на изхода ви чака изненада – ще се намирате в съвсем друга слънчева система и ако тя е пръввата от Кхисаните, а вие нямате гориво на кораба си, попадате в капан, от който няма измъкване.

Space Rangers в продължение на повече месец вече за мен се оказва именно такава черна гупка. През която хълмнах в един свят, от който нямам сили да се измъкна. Независимо, че хлад... във... резервоарът ми е пълен догоре и дог... във... гориво има в изобилие.

И знаете ли какво? Много ми е добре!

- Dimensin



Квестомания.

Тя започва малко след като си пуснете играта. Именно тя крепи **Space Rangers** на харда ми цял месец. Почти 50% от задачите – да занесете писмо на някого, да заловите престъпник, да зака-

рате пътници донякъде и т.н. По-интересната група задачи, които сериозно ще развият мозъците ви, са логическите квестове. Решаването на който и да е от тях носи огромно удовлетворение и удоволствие. Всеки куест се изпълнява за време. Така че преценяйте възможностите си, можете да изберете трудност на квеста от три възможности – разликата е единствено във времето, което ви се отпуска. Поради тази при-



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
48x32x48x CD-RW
64MB USB Memory
128MB GeForce FX5200 8x AGP card
with dual monitor support, TV-Out via S-Video and DVI
Dell A215 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;
caddr@progress.bgnet.bg;

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

ЦЕНТРОВЕ ЗА ПРОДАЖБИ, СЕРВИЗ И ВИСОКОКВАЛИФИЦИРАНА ПОМОЩ:

Ямбол	"Джи ви ди" 046/64 146;	Бургас	"Комплекс" 056/813 022;
Русе	"Линксис" 082/239 961;	Варна	"Визикомп" 052/600 380;
Благоевград	"ИНФОТЕК" 068 560 835;	Ст. Загора	"Интернет Груп" 042/601 101;
Ловеч	"КОМПТЕК" 068/41 988;	Пловдив	"Интернет Груп" 032/626 375;
Враца	"Вега 21" 092/63 371;	Хасково	"Глобал солушънс" 038/622 569;
В. Търново	"Прим-8Т" 062/642 926;	Добрич	"Визикомп Добрич" 058/605 559;

ЦАПК "Прогрес" ООД е сертифициран по БДС 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 Celeron 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 product(s) 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 re-installations of the software product(s) or reconfigurations of the computer, and may be completed by Internet or telephone (bill charges may apply).



The world drifted by in a lost momentum
With no divine intervention
Regardless that the author
Of sin was me and I
Lay chaste of hate in Faither's embrace
As Mortais warred with more besides
They warred with life itself
And in those frozen moments won
From grief that creeps to wreathe the sun
It drapes inwove with deathhead wing
I thank God for

the suffering

Умиращ бавно, сред останките на забилка се в бреза кораб, обгърнат от лепкавата миризма на фекалии и разложение. Умиращ под монотонните збуци на поредния нещастник, който се опитва да разбие вратата на трюма, безпомощни удари на път в дърво. Умиращ, заслушан в писъците и воя на някаква отчаяна майка, прегърнала трупчето на мъртвото си бебе. Умиращ, притиснат от отломките, окован в истерията на болката, опитвайки се да раздвижиш откъснатите си крайници, да избягаш, да избягаш някъде далеч от лъховете, ровещи из тогилите ти вътрешности. Умиращ...

Умиращ бавно, усещайки всеки волт, който се забива в тялото ти, умъртвявайки нервни окончания. Умиращ в един безкраен, изтъкан от нишките на агонията миг, в който кожата ти се бели, оголвайки пулсиращите ти, бавно почерняващи мускули втакна. Умиращ, усещайки вкуса на собствената си овъзгана кръв, докато зъбите ти падат от цепещите се венци. Умиращ...

Умиращ бавно, твърде бавно, докато под хладния досег на нещо стоманено и режещо, докато мъжете в бели престилки разтварят гръднияят ти кош с настойчиво пукане, подобно на сноп скършени клонки. Умиращ усещайки как изтръгват нещо от теб с тих, мокър звук, докато болката пирува, препускайки през оголените ти органи, а кръвта, която те облива, изглежда ледена като целувката на зимна буря. Умиращ...

Умиращ бавно, сякаш последната песъчинка в оставяната на живота ти отказва да се отрони, частвайки те да усетиш ясно всеки милиметър от движението на прибавящите тялото ти куршуми. Умиращ, докато зловонията ти дъх, блъскаш се в черната платнена торба, обгързваща лицето ти, започва да излиза през още няколко отверстия в теб с глухо бълбукане. Умиращ...

Умиращ бавно, страдайки... Танцувай последния си танц в обятията на болката, само ти и тя... докато смъртта ви раздели.

Има страшни игри. Игри, които пълзват ноктите на ужаса по огледалото на съзнанието ти, отнемайки на киното функцията на мегия на първичния ужас. Пренасайки въпросния ужас край теб, в една смирзваща дигитална реалност, следваща аристотеловия принцип на пълното съпреживяване. В крайна сметка, когато въсяц от тавана одан и разкъсан труп се опитва да обеси виртуалното ти аз на червата си, докато поредната лятна метеорологична аномалия свиря ветрена песен на истерично тракащите ти щори, е съвсем в реда на нещата да си изкараш акъла. Но противно на логичните ти очаквания, страхът не е най-силният коз в колодата на The Suffering. Наместо резки удари от ужас, периодични пикове в диаграмата на преживяването, настоящето заглавие методично надгражда хорър внушенията си, докато в един момент – преди да се усетиш – в изтриялото ти съзнание вече е създаден един почти непокатим монумент от първичен страх. Страданието усява буквално да разклати усюпите на борбата ти настроение, да из-

криви усмивката ти, да ти припомни, че светът Въщността е едно доста гадно място, в което просто не можеш да се чувстваш уютно. Обичаният хорър те кара да последнеш плахо в сенките под леглото преди да си легнеш, за да се убедиш, че там не се крие някой особено зъл монстрър, който да ти презризе зръклана. The Suffering създава осезаеми сенки в самата ти душа, някакво цялостно напрежение, което отказва да те напусне след едно-две преливания, една-две водки или един-два тека. Усхва да пробие пластове на съзнанието ти, да достигне до ядрото, там където останалите заглавия от жанра безпомощно се пълзват по повърхността и за отпъмчение те карат да погскачаш в стола си, след като така и не могат да ти причинят нищо друго. В The Suffering няма нищо един момент от типа тишина, тишина, тишина; мек пианов мотив, земи сега този появил се от никъде монстрър, придружен от злостно музикално кресцендо. Той не рачи-та на първичното стряскане, водено от най-елементарни инстинкти. О, не – тази игра иска да осмислиш от какво точно те е



страх. За да може да те е страх дълго след като мониторият вече е уаснал, а наоколо няма дигитални монстърши и саундтракови мотшви, които да млашат.

Когато ти писах за това заглавие в представянето на Е3 споменах, че играта се е справила сравнително колебливо на конзолния пазар и изказвах съмнения относно качествата на РС версията. Съмнения, които в крайна сметка се оправдаха – *The Suffering* е грозна, леко бълбавата, страдаща от остра липса на геймплейна оригиналност.

Хладната дисекция на техническите ѝ характеристики (с изключение на озвучаването на персонажите, което е просто перфектно) показва, че това е *поредният* сървайвъл хорър, събрал в себе си всички необходими съставки на жанра – от главен герой с проблемно минало, през богатия набор не-мъртви та чак до мрачните и дълбоки геймплейни локации, вклучващи задължителната изоставена лудница. Дори историята не е нещо невиджано и при все, че крепи солидни нива на напрежение и съспенс до самия си край, не заслужава никакви кой знае колко сериозни похвали. Това, което приличава в *The Suffering*, това което я издига над повечето ѝ конкуренти, е стаено под повърхността от грозни текстурни и кишета. *Страданията* е преживяване от мрак и агония, на каквото може и да не се осмелеш да се погледнеш повторно.

На монитори дори си мишля, че ако извергите от *Silent Hill* разполагаша с някакъв по-висок бюджет за ефектни синемаптики и някой по-качествен външж, играта безпроблемно би могла да разкажи нечия психическа стабилност. Защото, любими мой читателю, онези знусноватички литературни заимания в началото на статията не са родени в перверзната ми гланица. Това са напълно реални късове от загнущащата пъпка на *Страданията*, неща, с които лично ще се сблъскаш, ако инсталираш играта на харда си. *Silent Hill* най-вероятно ще си остане любимият ми дигитален хорър, най-малкото заради високобюджетния си перфекционизъм, но това чуго тук... ами то усия да бръкне на букално неподозирани места в съзнанието ми. Реално погледнато сравняването му с Тихия хълм е като съпоставка между луксозно издание на *Стийвн Кинг* с твърди корици и блестящ печат и аментичен, мръсен и обдорен вешерски текст от *XV* век, изписан върху къс човешка кожа. Сам схващаш разликата.



Но нека да караме по същество. В *The Suffering* влизаш в ролята на Торк – безмълвен гигант с впечатляващи рефлексии и склонност към превръщане в особено мот демон, в момент на ескалация на напрежението. Остъден на смърт за убийството на жена си и двете си деца. Екзекуцията бива отменена от серия мистериозни обстоятелства, извадили на бял свят немалкия демоничен калашет на принципно прокълнатия остров, където е издигнат затвора. В резултат пълният набор от изверзи, оставил белези в историята на злочобното място, изригва – буквално – изпод земята и следва да бъде анхилиран в името на сървайвването в хода на хоръра. Насред настаналия хаос ти се предоставя възможността да напушнеш килията си, затвора и – точно двдесет нива по-късно – целия остров в едно аутро, което евентуално ще даде отговор на всичките ти сюжетни въпроси. Кише, както забелязваш. Но когато малко по-горе ти обяснявах, че историята няма шанс да печели никакви гейм оскари, пропуснах да спомена, че и при нея нещата стоят като при пащият се зад размитите текстурни ужас. На едно малко по-дълбоко ниво сценарното разбитие на *The Suffering* е абсолютно гениално. Още в откриващата анимация, в кратките размени на релюки между пазачи и затворници, ще видиш толкова перфектно извържани психологически профили и толкова адекватни модели на поведение, че просто ще хлътнеш в историята. *Страданията* буквално премина от тонове *смислен* диалог, произнесени от *смислени* хора, действащи според



ситуацията, и менталното си състояние. Прекрива анализ убавяща на толкова много заглавия граница превръщаща виртуалната реалност в реалност. И печели безпрекословно личната ми награда за най-пътната съвкупност от виртуални персонажи.

В нито един момент няма да налетши на ситуация, в която да си кажеш „Да бе, това NPC е поставено там, за да мога да реша тази загадка. Или пък за да ми разкрие някаква важна част от историята“. С което се разкрива и другият гигантски пълос на *The Suffering* – играта изненадва. Насред демонично-затворническия апокалипсис ще срещаш

полугрели от ужас хора, фанатични стражи, които ще изпълняват до последно служебните си задължения или пък такива, които ще забравят за жълтата ти униформа на смъртник и ще се опитат да проборят общата опасност рамо до рамо с теб, ще срещаш нулукитси (ех, този незабравим напушен руски надзирател), страхливци, параноичи или пък смели пичове с по-високи шансове за оцеляване и от теб. Ще срещаш хора. И разни демонични неща же, ама то си е в рѳда на неща-





и ангелчето от анимационните филми) ще изтъкват на Торк особено основателни причини за застреля и респективно да помогне на нещастника. В добав-

ка при всяко добро/лошо дело ще имаш кратко Видение с участието на мъртвата си жена, която ще те хвали/мъмри. Капо цяло Виденията играят доста важна роля в The Suffering. Както се споменаваше негде из играта – остробът, на който се развива действието, е концентрирал огромни количества зло. И ти ще имаш шанса да видиш доволна част от неговите проявления, откъслечни пролясъци от миналото, които да представят на Торк гадостта, която се е случила на съответното място. Докато минаваш през една минна галерия, да речем, ще видиш срутване и решението на няколко стражи да изоставят останалите отбъг съветките се страни затворници да умрат в мрака. По-късно, ще можеш да наблюдаваш последвалия бунт, при който приятели на същите тези



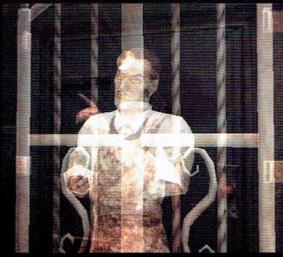
затворници са били, кормили и драли съответните стражи. Весела. Самите Видения са закономерно неочаквани и стресиращи; Времето се забавя и край теб изплуват смътните отсенки на отпадна мъртви хора, закъняват потънали в злочобната пълт на острова думи. Наред със сюжетните Видения ще се сблъскаш и със злочобните халюцинации на Торк, които пък са близки до принципа на вездесещия двадесет и петти катър – бързи, неясни, но винаги свързани с някакъв вид мъчителна смърт и дълбаещи подло в подсъзнанието ти. Очарователна игра, и аз това казвам.

За чудовищата. Непогривено прекрасни. И толкова гнусни, че отнебихте на Клайв Баркър от Хелрейзър спонтанно започват да ти се струват сладкини като площието зайчета. Всеки изверга си има лична

история, която ще имаш честта да научиш, за да може да ти стане още по-гадно. Така например едни огромни дебелици със закономерно разложен вид, които разкъсват стомасите си, за да те засият с извирци от вътрешностите им подувели лъхове, са пръвешелени на гадните робовадащи, оставили робите в трюма на кораба им да бъдат изядени от плъховете след корабкоурушението край бреговете на острова. А пък малките сладки момиченца, превръщащи се в огнени демони, са злочобен спомен за трите приятелки, заради чиято жестокост игра единдесет невинни човека били изгорени на капа през средните векове по обвинение във вешерство. Азът понекога има странни проявления... Но каквото и да си говорим, няма друга игра, в която да бъдеш нападан от споменатите негде в началото органи обесени трупове, които да убиват червата си около шията ти. Или от пълзачи

та. Но във всеки случай ще вярваш все по-сериозно, че тази гадост в монитора ти се случва наистина. И закономерно ще се плашиш и депресиращи все повече. Похвала заслужава и самото позициониране на NPC-тата из сюжета, капо твоеото отношение към тях ще води до едни или други леки завои в развитието на историята. Всъщност The Suffering има три възможни завършка, зависещи от това как точно се отнашаш със случаите хорша – лош (ако просто застрелваш всеки срещнат, неутрален (ако не демонстриращ особена заинтересованост от събата на NPC-тата и ги оставяш да се оправят

както мозаг с проблемите си, което в общи линии значи да мрат) и добър (ако се вълнатши в затворническия вариант на майка Тереза и помагаш на всеки, който има нужда от помощ). Това, откъдето и да го погледнеш, си е доста основателен повод за преизграждане, още повече че The Suffering е услужливо кратка (добре де, това последното не е особена похваля, но е толкова често явление в последно време, че започнахме да свикваме вече). Най-малкото защото при игра за лош ендиге (който си е и най-култов от трите) ще пропуснеш доста интересни аспекти от историята, капо ти биват разкрити от случайните персонажи (капо Ернесто, примерно, който си е безценен зиг в ужаса на последната част). Забавното е, че при всяка погяна на NPC един лош и един добър глас (да, бе – точно капо дяволчето





под земята чували с позрелани в тях живи нещастници. Тръпък ме побиват само докато пиша. Иначе похвалената вече адекватност в поведението на персонажите важи в пълна сила и за чудовищата, които се нападат взаимно, гърчат всички попаднали в полезрението им NPC-та и като цяло те освобождават от досадното истрано усещане, че светът си върти около теб и по тази причина всички искат да ти се изредят.

За справянето с цялата тази виртуална менажрия в отпуснените ти затворнически ръчници е поверен похвално реалистичен арсенал (не знам защо, ама появата на плазмени пушки в играта, различна от категоричния сай фай, винаги ми действа зле), включващ мечете, пожарникарска брадва, гвюйка пистолети, пушка помпа, томи гънче и огнестрелкачка, която обаче трябва да си слабощ собственоръчно, така че можеш и да не придобиеш, ако пропуснеш частите. Имаш и пет вида експлозиви, представени от флешери, флаш гранати, шашки динамит, коткелви молотов (в бутилки от

Джак Даниелс; кулм!) и класически гранати. Струва си да се отбележи, че за разлика от повечето съвременни хоръри, в които екшънът винаги остава на доста заден план и е реализиран някак между другото, The Suffering предлага съвсем качествена високоадреналинова пуковетевица с достатъчно врагове и достатъчен брой амуниции. С което се нагявам от Surreal най-сетне да затворят устата на всички, които обясняват, че за истинския хорър трябва да има кратки схватки с малко на брой, но спратегически поставени лоши.

Гейммеят, освен пучането и страхуването, включва и някои особено хитри заедки на пълзоб принцип, които без да са върха на оригиналността, освежават много играта и се вписват прекрасно в цялостната концепция. Леваб дизайнът е приличен. И той не е нищо невъждано, но работи със страшна сила в името на атмосферата, което всъщност е и идеята. С което неусетно стигаме до техникешките



характеристики. Отмятам е едно изречение озвучаването, което както вече ти казах е перфектно (личният ми фаворит си остава газувият изверг), прелестните спукки-звукви ефекти и ненапратчивата, но гращаца атмосфера музика. Даряваме още едно на изкуствения интелект, който си върши съвсем добре работата без да залита в някакви особени крайности на гениалността. И стигаме до същината на проблема.

The Suffering е грозна. На моменти почти непоносимо грозна. Точно тази игра трябва да е изглежда перфектно, за да не ми се налага да се чужда гали това по лицето на обгорения ти от досега си с електрическа сток... хм... ментор е обявлена плът или просто зрещка в текстур-

рата. Именно поради тази причина The Suffering не получи заслуженото си признание в световен мащаб. Много рецензенти просто отказваха да потърсят ужаса заг размитите текстурци. Кръвта, вътрешностите, бокалата в Страданията трябва да бъдат толкова ясни и детайлни на монитора ти, колкото са били в болните мозъци на създавателите му. Захранвана от по-добър гвюгмеят, тази игра би била категоричният апогез на гвюгмата на лудост, пълзваща се опасно близо до истинската такава.

В настояцията си вуд е просто нещо като превърше към Ага на собствените ти кошмарци.

Осмеляваш ли се да надикнеш?

- Snake

Във всяка игра на Surreal може да се използва пише като оръжие

Играта на Gamers' Workshop

Наградата от миналия месец прибра
Валентин Николаев от София

Наградата този месец отново е

**Bugeo карта GF FX5700,
 128MB DDR 128bit AGP8x TV Out**

В края на мрежата чрез Жръби ще бъде определен един от вас, който ще получи описаните примамиа безвъзвратно. Лично, любезно изпратени SMS-и дават по-голям шанс за успех. Печелившите ще бъдат информирани по телефона. Ако участвате от чужд телефон, наред с първия отговор посочете и начин да се свържем с вас.

Кой DOOM излиза следващия месец?

- A** Две
- B** Три
- C** Четирци
- D** Дум-Дум

11411

цена на SMS - един лев (без ДДС)

Изпратете буквата на отговора,
 който смятате за верен на номер

Само за абонати на Глобул

Участието не е обвързано с покупка. За участие без SMS можете да се разходите по най-близкия пощенски кон и да изпратите писмо с първия отговор на адреса на редакцията.



MASHED

Тази игра, скъпи читатели, може да се опише точно с две думи: много интересна идея, доста къца реализация (това всъщност са шест думи – бел. Snake). По-надолу следва ясна обобщавка на мнението ми.

Mashed е рейсър от типа „или че те газим, или че те бием“, в смисъл, че за да победиш, не е толкова важно да финишираш първ, колкото да изпотрешеш конкуренцията. Спомнете си **Re-Volt** и **Deathcars**, предполагам. Както там, така и тук из нивата са разпилены разни бонусчета, с които да отспреш, подгалавши или прецакавши по някакъв друг начин шофьорчетата около теб. Все методи на аниhilация, подчертаващи казаното преди няколко реда: *в тази игра наистина не трябва да заборишаш първ*. Важно е да има сч. Интересното е, че ком групата на проливниците няма да се включват единствено непосредствените си съперници на пистата, а ще има моменти, когато ще се стреляте и с разни летящи наоколо хеликоптери и пр.

Mashed има три режима: Championship, Free Race и Time Trial. Вярвам ясно ви е кое какво означава, няма да обяснявам в подробности. Локациите, където ще се състезавате, са тринадесет и са приятно разнообразни. Ще карате по напловарена магистрала, в изоставена военна база, където ще ви обстрелват танкове, на някакъв плаж и прочее. Спокойно мога да определя пистите като интересни и дори оригинални на моменти. Графиката е непретензиозна и скромна за днешните стандартни, но въпреки това е много приятна за окото. Същото важи и за перспективата, управлението и изобщо чувство от играта като цяло – тя е аркадна, лесна за свикване и забавителна за щета, която си е поставила – да ви забавлява. Стига да не бяха някои недостатъци, но за тях след малко.

Колчиците също са тринадесет и не се различават особено като показатели. Във всеки старт участват четири колчки, като обикновено вие сте сами срещу отбор от трима противници. Това е не-



приятен момент, защото колата ви дава фира и ако изостане твърде много от водача, а докато още със самия старт единият от гаянрите се юрва презглава напред, то дружите двамата се насочват към вас, правейки всичко възможно да ви пререпчат пътя, за да може третият им съотборник да гръне напред и **Кабууум!** – техният отбор да вземе точката.

На всяка писта в шампионата има три нива – *златно, сребърно и бронзово*. Някои от тях предлагат доста интересни предизвикателства, като например да се обстрелват взаимно с един хеликоптер, който кръжи над вас докато карате или да потелите с активирана бомба в колата, чийто таймер се забавя като минавате през чепкопъти.



Допък всичко звучи прекрасно – неанажираща играчка, с интересен и забавен геймплей. Но медалът има и обратна страна. Играта е конзолен порт. Конзолно е и управлението – газта и спирачката са на буквите на клавиатурата, а ляво и десно са фиксирани върху стрелките. Не, не може да се сменят! За PC геймъра, свикнал да кара със стрелките, това е ардики обръквачо. Положението с камерата е още по-безнадежно. Върти се постопадно и накудето си иска. Понякога ще губите от послед колчицата си, но пък ще можете да се наслаждавате на заобикалящия ви пейзаж. Поне докато не видите надпу-

са, че егу-си-кой-си е спечелил състезанието. Горепоменатият моментмент със затпапването ви от някой противник, да за спечели съотборника му се случва твърде често. Има писти, които съм преизкавал по десетина пъти заради това. Това превръща някои от иначе приятните нива в истинска досада и ме кара да се регя псувни на всички езици, които владеете поне до ниво, позволяващо когато искам да кажа на някое „абе ти що не си е... майката“ той да ме разбере правилно (разбирайте български, сръбски, руски, испански, английски, шпански). А това отпадна не ми се беше случвало. Друго момент (нали ви казах, че го владеа шпанския бе ей!) – звукът. Отвратителен е. Нямам думи, с които да опиша чегъртането, което би трябвало да е звук от гбизател или глухото гумикане съпровождащо събъсиците.

Забравих да спомена – играта има мултиплеър! Само едно можете да го играте единствено на един компютър с четири входни устройства.

Накрая: **Mashed** е приятна играчка и ако беше реализирана по-добре щеше да е невероятно забавна. Конзолните фенове да аз се радват колкото си искат, аз пък ще си играя **Deathcars** и **Re-Volt** – да видим кой е по-добре...

- МРАК

ДНЕ КРАК

65%



MARINE SHARPSHOOTER 2: JUNGLE WARFARE

om крак

Много рядко игра от кратната ни рубрика допътства до продължение, да не кажа, че настоящият случай е прецедент. Как, при положение, че си изсрал една безумно тпа игра (**Marine Sharpshooter, GW брой април 2003, оценка 34%**) със същите неумити още ръце сядаш да ѝ правиш и продължение? Единственият що-едно обоснован логически вариант това да се случи е господата от Groove Games да използват зелените банкноти вместо тпоалетна хартия. Коевто пък повдига дба екзистенциални въпроса - защо, при положение, че имат кинти, се опитват да правят изри и за какво, аржеба, ползват оригиналната тпоалетна хартия? И все пак, в тон с предстолящите кандагат-спунцието си изпити, бих започнал съчинението си на тема „**Marine Sharpshooter II: Jungle Warfare**“ и приносът му за съвременната игрална индустрия“ така:

Groove Games са сред най-контроверсалните автори в съвременното общество и заемат широк хронологичен спектър - та нали още нашите баби и дядовци са възбуждали по трапкатите им в стиловете „среднотатистически военен екшън“ и „аркадна полу-симулация на снегорин“, а нашите деца ще дочакат извадането на **Playboy: The Mansion** (да, знам, и моя-



та ерекция плод на обещанието ни виртуални забавления със седморката на Хю спадна, след като разбрах кои са разработители - бел.авт.). Но нека да задълбаем в етимологията на заглавието - „**Marine Sharpshooter II: Jungle Warfare**“ или в превод „Марин иска да стреля точно в джунглата II“, нарочно изпускаме „warfare“, която е паразитна таксома с военен произход. Но пък е отличителна за стила на авторите, тъй като заедно с „operation“ и „codename“, поставена във заглавие успешно вдига продажбите сред ветераните от войната във Виетнам.

Образът на лирическия герой, който - както по-горе изяснихме - се казва Маринчо се допътва от неговия хомоводач, чиято самолитност не се разкрива поне в началото, а по-нататък за съжаление не съм чел (2 часа игра на тпа база спизгам). Основните действа, чрез които нашите прагоници разкриват характера си са три - ходене, лазене и стреляне. Без първото не може, без второто може, а третото е на принципа „он ми ги посочва на мини-картата, аз ги пуцам преди да са ми видели“. Художественото повествование се развива доста, ама доста мушно, понеже тълкмо прочел няколко страници и ви се налага да се върнете с още толкова назад, понеже, щитирам древния мъдрец - „Нова дърво отпер може да е просто Явор, но може да е и Пешо, и Цол, и Ганчо Снайлперсичество гопови да те оплуцат. Себвдай по 5 пълти на ден в посока изток!!!“ В този ред на мисли ми се ще да спомена нещо и за начина, по който авторите генериално са замаскирали двамата ни герои с камуфлажни дрехи. Гледайки от друг ъгъл на нещата и най-вече в ръкописа на колегата отпадно, мога и да перифразирам - „лиричната

травестия на героя ни ситуира в реалитя на безмълвното, оставяйки нас, читателите, в очарователно недоумение - все пак храстче или дръвче е наш Маринчо?”

Очевидно авторите не са престелули и откъм изразни срегствта (LitTech Jupiter Engine) - о какви краски, о какви багри се разстилат пред очите на непрегубения читател - майсторската четка на разработителите ни обриснува в пълния спектър на дъгата - от бледо-сиво зелено до почти черно, ескрементирано такава. Птички жизнерадостно пелят из гората, а незнамо откъде се чува една госта прилична ambient музика, но не забравяйте все пак, че авторите си пагат ексцентрици и са ашисали Маринчо и придружителя му от реплики в настоящия роман (мга, поради странен бъе, voice-acting на играта просто отсъства). За финал бих казал, че и този шедевър на класиците Groove Games заслужава да дубира назрлата, която взеха миналата година - а именно златната малинка в ежменската рубрика „От крак на крак“ на списание Gamers' Workshop. Да! Боже проуйка!

Бележка от рецензента: Бог дал трийс-петцица, понеже той път е лицензиран доста по-добър, но и трудоемък енджн. Кандидат-студентът доста точно е уловил същността на произведението, а именно - топлата липса на свежи идеи и реализация, довеждаща до поредното игрално безумие, появяващо се на пазара. Ученикът доста добре е инкорпорирал както литературни съждения, така и цитати от текста, но за съжаление е пропуснал най-важния и станал вече ключов за тези колоси на гейм-индустрията Groove Games - „За Бога, братя, не купувайте!“.

- Krasieto



35%

ALIAS

У беден съм, всички сте наясно с печалната слава на повечето игри правени по филми. Какво ще кажете обаче за игра правена по телевизионен сериал?!... Даам, и аз си помислих същото, но кофата ми за боклук беше препълнена. И както е казал баба Ви Йоцо, дето се кани да става треньор на националния: „Който играй пичели, който не играй – ни пичели“. Я, видкам си аз, да видя какво ще спечеля ако поразкъкам тая игра. Оказа се, че въпросната е инспирирана от някакво изключително популярно шоу на запад, подобно на крапавите сериалчета по БТВ, вървящи по 5 за 2 лева и почти еднакви, за което обаче никой от нас не е чувал. Ако трябва да си говорим по същество, става въпрос за 3rd person стелат екшън адвенчър (?!), или поне на производствено ниво така им се иска. Всъщност **Alias** е оръжан вариант на **Splinter Cell**, при това тук играете с жена. Поемате контрол над Сигни някоя си, която е член на специално подразделение на ЦРУ, създадено за да се бори с някаква доста мъглява организация сякаш световно господство. Казвам мъглява, защото какви са тези хора, кога, как, откоде са дошли и при какви обстоятелства ще разберете като елемента втори сезон на шоуто, благодарно много. Всичко за техническата част се събира в 3 гъми – директен контролен порт, **От Xbox**. По тази причина графиката изглежда зоре-доку добре, въпреки постните текстури, оскуцията на детайли и цялостно стерилният вид на нивата. Героиле са съвсем анимирани, макар промъкването на Сигни да изглежда леко нелепо, а като пича прилича на мен след концерт.

(Тук редакторът се почесва замислено по главата и неспособен да се справи с дешифрирането на това изречение сам, пита Мег в irc: „Как според теб изглежда Фола след концерт бе ман?“. Отговорът (цензуриран): „Обруган в анатомичното отворстие на девелото червта от вакалиста на поредната метъл банда, вероятно...“.)

За сметка на това моделите на враговете са малко като брой, теост – копираните атакват от-

ново. Наблюдават се разни дребни и по-едри графични бъбченца, които окончателно досаждат нещата.

Традиционно за портчето, управлението няма да ви е удобно, както и да си го нагласите. Звуштите прищипно са ОК, особено когато липсват, което се случва от време на време. Така понякога ще имате щастието да пропуснете репликаите на персонажите, съответно озвучени от съответните актьори в сериала.

Акцентът в геймпляя ви трябва да е в върху промъкването. Казвам ви трябва, защото е кофти направено. Разните му там характерни движения – прилепване за стени, нагичане зад ъгъла (от което няма смисъл, заради режима на виждане показващи ви къде е всеки враг) си ги има, но Сигни се движи агски спънато. Разбиването на ключалки и хакването са реализирани по толкова безобразно елементарен начин, че със същия успех можеха да стават автоматично. Няма индикатор, показващи степената ви на прикритост, съответно няма начин да разберете дали врагът ви вижда – понякога дори да засанетите пред него, на 5 метра, осветени като коледна елха той ще ви подмине, друг път сте скрити зад ъгъба му, под стълба, в пълен мрак, а копелето вдига аларма. Да оставим това, по-големият курюз е, че на практика от промъкване и кривене няма. Играта спокойно може да се изиграе като средностатистически екшън – рядко се събират повече от 2-3 зага на едно място, а тях можете да ги правите с соли рыве или с някоя част от околната среда (единствената прова на интерактивност).



Допускам, че на авторите им е коствало по-големи усилия да ампутират толкова качествено изкуствена интелект в играта, отколкото ако си бяха дали труда да направят някой шо-догоносен. Лошите се забиват и зашкяват по ръбовете, откъзват да ви преследват минете ли през врата, не проявяват и намека за съвместни действия.

Това означава, че няма смисъл нито да се промъквате, нито да се биете, а просто разогнато да изприкате покрай тях и да се букунете откъд някой врата без каквито и да е последиства.

Нека прибавим към казаното фак-

та, че здравето на Сигни се възстановява автоматично доста бързичко с времето; също и това, че някои от пазещите незначно защо са невъоръжени, което превръща боевете във филм с Джеки Чан – с тази разлика, че управлението просто не ви позволява да се насладите на тези моменти и затова в повечето случаи просто ще млатите въздуха и ако се окаже, че там случайно има враг – честито.

Използвайки предходното изречение за отправка точка на финала на стаящата бих казал следното: Закупуването на тази игра е същото като да млатите въздуха и ако случайно там някъде уцелите някакъв център на удоволствие и вземете, че се изкефите на това недоразумение – честито. На вашите. Отгледали са идиотите!

- Fall-From-Grace



30%

Можеш ли да играеш с нас? За да играеш с нас, трябва да имаш компютър с процесор от 1.6GHz, RAM от 256MB, видеокарта от 32/64MB. Сплитер Сел, Метал Гейр Солд. 50 лева.

на крак



SPIDER-MAN 2

om kreak

Who wants to be a spider-man?

Ене и аз. В противобес с иеята в комиксите, които ни представят човек с изключителен интелект и свръхестествени дарби, двата филма и излезлите напоследък игри – в това число и тази – упорито работят в точно обратната посока.

Spider-man 2: The Game – в конфликт с всякаква пазарна логика – е само бегло базирана върху филмовия сюжет, като към нея е добавено смислени моменти от комиксовия живот на Паечко. В резултат – през голяма част от времето нямам никаква идея какво и защо търча.

Да започнем отначало – ти си Питър Паркър, по съвместителство Спайдсвирен. Можеш да изстреляваш нишки (и "лички също" – бел. Мери Джейн), тип „зграбва паечка“ (абе не чак от зградата тип – бел. пак тя), с които се захващаш за определени точки във въздуха, припелаш с към стени, стреляш по стационарни картериници, отнемаш оръжията на враговете и ги омтаваш в пашкуле. А да! – владееш и бойни техники – поредица от удари, мязаш на комбата, които се получават при набирането върху

два конкретни бутона. На моменти дори изглеждат ефектно. С времето се напълва адrenalиновият ти „бар“, което усилва щепите върху противниците – т.е. мрат от един ритник. И толкова. Единственият момент, в който успял да се живее отчасти в ролята си, бе мигането из въздуха и лезенето по стени и тавани. Първата олимпийска дисциплина достигна апогея си в две конкретни нива, сътворени от болното

въображение на илюзиониста Мустирио.

В първото няма нищо друго, освен samotни скали, разхвърляни из стратосферата и няколко генератора, които трябва да бъдат вдигнати във въздуха. Само-твен Паяк е качнал на разломана от вятъра нишка, воден от еднородна мисъл – открил правилния път, за да оцелееш. Напрежението, което в един етап прераста в досада.

Второто упражнение – пролазването. Предполагате си – висока сграда, тип паралелепипед, с текстури на прозорци, зростна и напълно плоска. На върха ѝ – невидима преразда срещу възлязши акари. Допишавате я, убеждавате се, че пътят очевидно не е оптимал, кривяте влево и светът внезапно се завърта на 90 градуса. Кинооператорът май изпусна камерата. Преодолявате кромкото гадене, азисите по стени още 15 минути и достигате до съседната сграда, където ви чака широк, удобен покрив. Из-



катервате се, пред очите ви се разкрива „красива“ панорама на града. Всичко добре, но не спомегах, че през цялото време на екрана се мандажират шарена стрелка, указваща пътя, която обикновено сочи пропиволюбожаната посока.

Играта обаче има един оспорен плюс – превръща играча във философ. На четвъртото лезене стигнах до извода, че най-прекия път е заобиколният! В нея има заложен и още едно послание – че понякога трябва да загубите битката, за да спечелите войната – което е ръководещата житейска максима на босовете в тази игра. Рипатте ги до насита, спуквайте ги от бой, но след 1-2 нива те пак се появяват, за да се пробват отново. Нали знаете – в детските анимации никои не умира. Тъй като тия типове трудно се претриват с конвенционални средства, преди всяка битка ви чака серия от картинки и схеми как точно да се справите с Големото Зло.

Ще кажете – какво толкова, изграте и за гещица. ОК, нека да е така. Но както е за гещица, поне можеше да е красива, та да ѝ се рдават. Графиката е откритоново грозна. Физиономите на героите наподобяват анимационните си първообрази. Ама за първообрази те става дума – еххей онези, найранните. Тук изглеждат съвсем малко по-зле. Прибавете ръбести фигури, размазани еднообразни текстурни и движенията, напомнящи на Трипо от Star Wars. За да не каже някой, че противниците са извадени от едни и същи кальп, си имаме цели три техни скина. „Те така или иначе изгват по много и умират бързо“ – въвн това са си мислели авторите, откъбвярайки идеята за тяхното по-съществено персонализиране.

Обзвучаването влошава ситуацията допълнително. Всеки хуманойд – от безименно момташещо се по улиците, през разхвърляните насбякване врагове до босоветемутантни си има по 3-4 реплики, които въртели през няколко секунди като развалена граммофонна плоча.

Да калкулираме казаното дотук. Ако все още не сте чунали 12-такча – моля, Паякът е изцяло на Ваше разположение и дори може да ви хареса. Ако обаче зад гърба ви лежат повече от дузина зодинки, спрели сте вече да четете PC тапа. Чудите се какво да правите, а единствената игра с която разполагате в тази, по-добре излезте и се опечелете на слънце. Ще спечелите искривите ми адмираши и съвсем лекака завист на човек, комуто се наложи да я изтърпи до самия край.

- Diamond

В този брой, както и в следващите, борбата отбавя идеята за създаване на модела на героя.



KREED

Аниел Грок... Само се заслушайте как звучи. Кажете си го на глас.

Това, приятели е името на главния герой в **Kreed**. Името на Вашето алтер-его. Грок, за бога! Сложете го до Гейб (Макс), Демурж (Макс), Блейб (Джон), Нюкъм (Дюк), Фрийман (Гордън)... Е, кажете ми сега – допускате ли, че вероятността играта, в която героят има подобно име, да е толкова огромна? Бинго! А, щом авторите не са си дали труда да измислят на централния си персонаж някакво поне сносно име, очаквайте ли да са се отпнели с подобна лежерност и към енджинера например. В резултат на което заглавието е покъртително грозно-го? Мимм, направо в десетката! Накрая, дали случайно не подозирате – така и така повли веднъж в тази посока – че те биха направили опит да надскочат себе си и да създадат един от най-сучкините, мугни и изнервящи 3D shooter-и (при това с големи претензии, ако трябва да се вдигне от бомбастичните превратствени информации), които историята на екшъните познава? Топло, та чак горещ!

Да, истината е, че **Kreed** е всичко това. Но е и много повече, защото цялото – както невдвъж се е случвало – и не само в изрише – далеч надхвърля сбора на съставните му части.

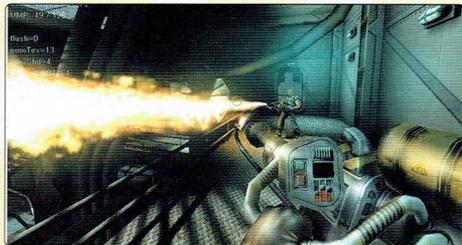
Не зная как братушките от **Russobit** са излягали **Acclaim** да разпространят **Kreed**. Всъщност, както се замисля, те едва ли биха могли да баламосат някое друго, но това е

друга тема. Погозирам, че след **Kreed** обаче, дори **Acclaim** ще стоплят, че с тия пичове и по-добре да си нямат повече вземане-даване.

И така – казахме покъртително грозно заглавие. И то по времето, когато излезе **FaCyR**. Всеки момент се чака **Doom III** и **Half-Life 2**. Представете си игра от ерата на **Quake 2**, но с бърм-мапинг. Понякога по-скоро си ва, понякога по-скоро кафява, но винаги безлична, тъмна – сякаш умислено създадена такава, за да не личат недостатъците в графиката. Моделите на персонажите в играта са робати, дбужат се съпнато, едва ли някой в **Russobit** е чувал за мюлви-кепчъринг, но и да е чувал – по-добре парите да се похарчат за водка, нали така.

Впрочем **Russobit** са си направили някакъв тежен енджин, X-tend. И скивайте кво правят освен това личиците. Поне според слуховете, които се носят, тарикатите преспойно са си чопнали готови тестури от алфата на **Doom III** и **Jedi Academy**, ламъщите на горелката пък са 1:1 с тези от **Return to Castle Wolfenstein**. Както някакъв юзер споменава в един форум – с такива неща, да направят такава лайно! Кошунство!

Физиката. Движението ти в



играта е тромаво. Можете по малко да клякате и да скачате. Но така или иначе геймплеята не изсъбва повече. Той може да се опише точно с 9 думи и 34 букви (ако не бром запетайката): „покажи се заг сандъка, стреляй и пак се скрий“. Това важи дори в случаите, когато докопате ракетомета и чевингъна. Отваряйки гула за оръжията, в началото започвате с нож – той не става за нищо. Идва ред на помпата, която очевидно има антикварна стойност – все пак действително се развива в трепетно хилядолетие. Следва някакво безсрамно откраднато от **Unreal 2** нещо, начерено Harigast карабина. При нормална стрелба стреля като assault rifle-a. Най-после се докопвате и до нещо, което върши работа и на Всичкото отгоре си има готинно име (!) – Angelbreaker. Арсеналът се допълва от чевингъна Kerber, огнемета Inferno, ракетомета Archangel, рейдъгна Dolphin, плазмоблъдърачка Vard, и VBG-то Grendel. Без коментар.

Купът ще стане пълен, когато установите, че клавишите, отговарящи на оръжията, се сменят постоянно, в зависимост от това с кое сте в момента и за кои имате патрони.

Врастите принципно са разнообразни – ще срещнете големи и малки извънземни, такива, които стрелят и такива, които усилно напират към гръбляна ви, обвъркани и заразени хора, Ваши разбунтували се колеги от Легиона и т.н. – но обединени от цялостната, го-

минираща над играта грозота. Да не си помислите, че в техния случай използвам думата „грозни“ в руския ѝ вариант. Иван Грозни е друга работа. Не, те не са грозни по този страшен, изверски начин, който те кара ги тъпчещ с курушми, докато ги разфасоваш – с чувство на ярост и геройски изпълнен гъб в името на човечеството! Те са просто грозни – по жорък и триувилен начин. Освен това са и малолумни. Макар в началото AI-то гоства да ме озори, след изветстен период от време, когато вече знаех как точно ще реагира всяка гадина, изведнъж стана лесно да ги измизтам от нивата.

Нивата. Ах, нивата. Сучкине е доста добра дума в техния случай. На Всичкото отгоре, **Kreed** често се пребръща в квест от типа „открий-поредната-ръчка-или-вентилационна-шах-та.“ Дори извънземните корабии имат такива, уидително.

За звука може да се напише отделен рекевив. Минорен. Направо плачевен. Към-сцените са озвучени от руснаци, които не само, че не могат да говорят английски, но явно са горди с този факт. Музика, звуци и т.н. – тук-там по някое добро попадение, но общо взето – пълна посредственост. Което на фона на Всичко останало си е направо постъжение.

Уу! Изписал съм 4800 знака. Спираме веднага!

- bROKO



30%



THUNDERBOLT 2

om kroak

Изживяването **Thunderbolt 2** е уникално. Не знам откъде да започна да го описвам, за да предам цялата му дълбочина. Може би инсталацията е добра отправна точка – логически тя стои в началото.

С поставянето на диска в CD-ROM устройството, на екрана на монитора жизнерадостно се появява прозорец с картинка в ярки цветове и няколко бутона с надписи на немски език. Те любезно предлагат да инсталират на харддиска не едно, а цели четири заглавия – гореспоменатия **Thunderbolt 2**, **Barkanoid 2 Demo**, **Aquaroid 2 Demo** и **Jack's Crazy Kong Demo**. Две от четирите прозораи приглеждат безразличната опция да се инсталират на английски. Щедростта на автора им впечатлява още повече, когато току що освъзна факта, че инсталациите могат да се осъществят повече от един път – по желание (или пък заради грешка) на потребителя всяко от тях може да се инсталира в колкото копия искате – лимитът е големината на диска и търпение то ви.

Нормално е след инсталацията човек да пожеда да си пусне новопридобитата „игра“. Речено-сторено – щракваме върху иконата на **Thunderbolt 2**, чакаме... Ну-



що не се случва. Ctrl-Alt-Del, Task Manager, убиваме **Thunderbolt.exe**, ругаем известно време и, протоп от скука, без никаква конкретна надежда, щракваме иконката наново... О, чудо! – Играта (главната буква си е съвсем на място) тръгва, основното меню се появява пред явно недостойните ни очи. (Следващите експерименти разкриват хроничната неспособност на **Thunderbolt 2** да тръгне на нечетните стартирания. За сметка на това при всеки втори опит тя потегля безпроблемно, но пък средно след пет минути забива и изхвърля в Windows.exe, ругаем и пред погледа ни се разкрива списък с цели 18 мисии. „Какви мисии?“ – може би ще запита любознателният читател, и въпросът му би бил съвсем уместен. Уви, до този момент игра-

та не е предоставила никаква основа за догадки по въпроса, освен прите самолетчета на рисунката на инсталатора. Щракането върху първата мисия донякоде разбухва заагката – в единствено изречение на описанието се говори за „зая дриджабъл“ и ескорта им, които трябва да бъдат унищожени. Въоръжени с това знание, смело напредваме към следващия екран – той предлага избор между три самолета (F-16 – „изтребител“, SR-71 – „президент бомбардирувач“, и A-10 – „тежък бомбардирувач“... Едно от три – какво пък, класификацията на самолетите можеже да има и по-малко верни попадения). Разликата между машините е в скоростта и броя ракети/снаряди/бомби, които носят, но практически е все едно с какво летите. А и погледяйки глагол за движението на самолетите в играта едва ли е „летя“. Първата среща с враговете ме остава оздачен – оплитите да въкам в мърника си някой от тях се съблъскаха със систематичен неуспех. След няколко проби заагката се изясни – веднъж влезли в бой, неприятелските самолети практически спират във въздуха. От своя страна аз се опитвах да вода битката на максимална скорост, в резултат на което постоянно ги подминавах. Когато се научих също да

спирам двигателите, нещата си дойдоха на мястото. Обаче трябва да се внимава, защото ако твърде дълго стоите на ниска тяга, самолетът ви започва да потъва към земята (не си мислете, че се срива и изпада в неуправляем полет, както се случва в реалния свят – съвсем управляемо и главно придобива вертикална скорост, точно както би го правила спускаща се подводница).

Графиката е в тон с останалото – няколко степени по-зле от работата на ученици, решили да скърпят някоя изрица в свободното си време. Аз върях две различни карти – море с ермадни синусоидални вълни, и бряг с кейове (приличаха на кейове, в една от мисиите се оказа, че май били радари), летеше (не прилича, но можеже да се приравняват на него) и малко паралелепипеци, символизиращи сгради. Сиурен съм, че звуците са незаконни – няма начин да няма международна конвенция, забраняваща създаването на такъв род същества за мъчение.

Извънът е: ако някой се опита да ви пробута disk с надпис **Thunderbolt 2**, бгайте без да се обръщате. На него е събрана толкова некадрърност и крепенизъм, че проблемът с безопитното му унищожаване ще вържи в ужас Греепреас за десетилетия напред.

- Alex III



9%

CAVEMAN ZAC

Ако случайно някога си се питал какво ли е усещането да бъдеш разпорен анално от особено зъл динозавър, услужливите господа от Redfire Software са предоставили госта директен отговор на въпроса ти. Безпрецедентно талантиливата фирма, лансирала ни преди време прекрасната и иновативна симулация на еротични самолетни превози Airline 69, сега се опитва да ни поднесе една лирична дигитална притча за еротичните възжелания на праисторическите хора.

Водени от безкрайно мъдрото съждение, че зрелият анален секс с рептилии и вазиналният секс с девели неандерталки, наред със замятането към по-перверзните дебери на омазането с лайна от птеродактил и побоят от страна на грамаден пещерен индивид са все невероятно забавни неща, те концентрират цялата си геймплейна идея около тези четири еротични постулата. На теб, естествено, се пада ролята на загорелия Зак от заглавието, чиято житейска мисия е да изчуква всички налични индивиди от женски характер из нивото, без самият той да бъде наебан, пребит или осран. За цялата си въоръжен с върната си сопа и с не чак толкова върната си пишка, стабилитета на цялото ерекция трябва да поддържаш с арденалниови инжексии. В класическата стилистика на архаичен джъмп ен рун трябва да подскочаш по платформички в името на няколко жизненоважни дейности, погледени по-долу спрямо приоритетността им в праисторическото съзнание на Зак.

Първо – да събереш пет арденалниови инжексии. С по-малко просто няма да ти стане и разочарованото нежно създаване ще те налага злостно по главата, което – както най-вероятно знаеш, скъпи мой читателю – има позитивен ефект само върху ерекцията на някои специфични социални прослойки, към които нашият неандертал за жалост не спада.

Второ – да изпраскаш някоя неандерталка, разпалвайки в нея топли чувства и желание да слее в едно рунтавата си и ароматна неандерталска... ах...!... душевност с твоята рунтава и корава неандерталска... ах...!... целеустременост. Оп-



там насетне едрите и мощни неандерталски сперматозоиди се втурват, сякаш подгонени от Тиранозавър рекс и се забиват устремно в мощната неандерталска яйцеклетка в името на долната точка.

Трето – да съградиш дом, в който да настаниш спонтанно нарасналото си домоцаждо. Междувременно можеш да осмелжаш с възхита пишката си, която за има-няма присе-



кунден тек в успяла да натвори към пет-шест гладни и лопи неандерталчета. Въпросната пасмина, водена от не особено благата им по нрав майчица (за справка – бж. точка първа; Вариант – не ми става) те предразполага да си прибереш неандерталската целеустременост под кожата и да хукнеш да им търсиш храна и строителни материали, за да им съградиш въпросния дом.

Четвърто – да се изнижеш от последния с ерацията на Гартет, изнасящ три торби със скъпоценности от богаташко име, да си псуваш лошя праисторически късмет и да летиш на крилете на надеждата за по-добро бъдеще към следващата си потенциална романтична връзка, която обаче отново ще те забърти в шкъла на точките от едно до четири. С което мъдрият сценарист явно визуира вечния кръговрат на живота и илюзорността на щастието.

Пето – в хода на цялата гореопис-

вана дейност да се пазиш от хищните обитатели на епохата си, които – както вече бе споменато – се изразват основно в Хомозаври (ебан), Птеродактили (серат) и Неприлично мощни неандертали (бият). Нито една от опасните дейности не напас никакви трайни следи върху физиката или психиката на Зак, който очевидно в корав и мръсен индивид със съмнително широк анус. Но тъй всичко това пада го забавя в краткото време за което трябва да отплетне първите четири точки, преди надписът Game Over да положи края на полувото му съзряване.

Шесто – с чисто сърце да разкараш играта от харда си. Тя може и да президваквва истерични пристъпи на смях с моментално, в които бедният Зак бива мощно напънат от някой динозавър и да предразполага към весели стапушки, но в своята цялост е почти неносимо еднообразна, скучна и зле реализирана. Caveman Zac заслужава да му отделиш пет минути, просто за да видиш, докъде може да достигне хорската простотия и след това да я разказваш на познатите си като абсурден вш. Както направиш и аз.

- Snake



30%

на крак

MOB ENFORCER

действието протича на открито, така че за разнообразие и разчуленост на левъл дизайн не може да се говори. Ще ви дам пример, който много по-добре от всичко останало ще ви покаже по какъв начин авторите са направили играта си:

2-ри чатър (от общо 10), Мисията е в някакъв хотел. Взлате. В книгата на рецещията вижгате в коя стая е лошият, който ще убивате и поемате нагоре, по стълбищата. 1-ви етаж – правите няколко крачки, връщате по протежение на коридора се отвярат и изскачат некви лоши дето ви стрелят. Застрелвате ги. Стигате дъното на коридора, пак стълби. Качвате се на следващия етаж. Връщате пак се отвярат. Изскачат следващите лоши. Застрелвате ги. Стигате до врата, която не се отвяра – подсказва ви се, че трябва да се върнете на рецещията и да вземете специален ключ. Тръгвате обратно – връщате по протежение на коридора се отвярат отново... Това се случва и на следващия етаж. И пак – на нибито с рецещията. Взимате ключа. Тръгвате да се качвате. На първия етаж връщате по протежение на коридора се отвярат и наизскачат лоши...

Ето така се раздува геймплей. Това важи за абсолютното цялата игра. Към всичко е подхорено по този начин. В това число и към скиновите на персонажите. Едва ли са повече от 4-5.

Ако сте се чудили как ли са изглеждали уличите по време на гангстерска война, ще ви кажа – спокойни и пусти. По тия епизодично се шматкат банюджии, тук-там по някое ченге и още по-рядко – случане мнуванч – явно турист, геймплей.



щото останалите са се изпокрили – който, позоризам, е сложен само за да го освиткаш без да искаш. След което следва лоуц. Забележете – нямате право да трепете цивилни. Ченгетата обаче може! Цовете изобито не разклатват фамилията на мафиотиите като убият тежко, но братята, бащите и герцоците на цивилните, назубукали Стария Завет, направо гравират атомните бомби и тръгват га мьстят „око за око, зъб за зъб“.

Геймплейт е елементарен. Прави се едно и също, по един и също начин. Враговете услужливо те уведомяват с викове, че идват – секунда-две преди да се появят, а най-големият ви съюзник в тази игра е клипният. Тъй като може да отстрелвате врага през затворени врати. Всяко дуло, ръка или крак, който стърча извън тях дават възможност да локализираме местото на зървете и златата му (има зони на поражение) и да му проветриш вътрешността. В опит да вдигнат малко трудушността, авторите са сложили збуш. Казах, че погудикат преди да се появят (репертоарът им се състои от 3 реплики на кръст от рода на „die sucker!“), един съвет –

обърнете се в точно противоположната посока, откъдето ви се струва, че ще дойдат и няма да съберкате. Иначе поверението им по странен начин редува малоумие с интелект – те бягат, когато видят зор, обикалят серватага и излизат в зръб, претъркуват се, крият се зад предмети и в също време са толкова едностипни в действията си. Това не означава, че няма да умирате. Напротив – ще ви се случва чештичко. Защото играта има обичая да спонва гадобете зад зръба ви, след като току що сте прочитили участъка. Но и с това се свиква.

Оръжията. След като веднъж се докопате по прословутия Тотпу дил, автоматично с обвален пълнител догуломто, нищо друго не ви трябва. Ако съвсем случайно ви съвръшат мунишките за него, което и погудит от ваша страна, можете да се опрете на помпата, една странна полуавтоматична пушка, снайпер (използвах го точно веднъж в играта, за да очисти вражески снайперисти) и още едно-две пушката.

Ех, местото никога не ми стига! В резиме – стампа, стига да не възлагаш големи очаквания. Забавлява в известна степен, но не е нищо повече от посредствен опит за издояване на последните останали наивни геймъри.

- Freeman



30%

ом крак

Моб Енфорсер е като безогъния секс. Некои с четворнаже да ти се доса правяват и в някоя-тоже възможност избуш...



А сега ще ви запознаем с едно предстоящо събитие от международно и национално значение. Става въпрос за *European Nations Championship*, или както накратко е по-известно сред про-геймърите *Европекското*. Игрите, които са застъпени в него са 2 – **WarCraft 3: The Frozen Throne** и **HalfLife: Counter-Strike**. След редовния сезон, който протече април-юни, България успя да се класира първа в Група Д в дисциплината **WarCraft 3**.

За съжаление, по предимно технически причини отборът ни по CS не успя да се представи толкова добре в квалификациите и ще пропусне финалите. За пореден път установихме, че интернет връзката в България е най-големият враг на нашите играчи в екшън дисциплините. След мъчително мачове и наистина впечатляваща игра на българския отбор (в моментите, в които връзката им го позволяваше, а те бяха твърде недостатъ-

Германия – на същото място, където се провежда преди по-малко от месец финалите на **WarCraft 3 Championships League** (www.wc3l.de). Имахме удоволствието да участваме в тях, организацията и мястото бяха наистина на ниво.

Обсен България на финала ще са отборите на Франция, Дания, Швеция, както и победителите от плейоф А и плейоф Б.

Турнирът ще се проведе по следния начин:

Разделят се в 6-те отбора в 2 групи по по 3 отбора. Играе се всеки срещу всеки, като третите отбори от групите автоматично отпадат. Първият отбор от Група А играе срещу вторият от Група Б и обратно. Победителите играят на финал, а загубилите за 3-то и 4-то място. България неведнъж е показвала нивото на WC3 играчите си, този път, освен за пари и слава, те ще се

борят да поставят българския трикоцвет над всички останали, а геймърите от цял свят да чуят българският химн.



Нашият отбор е в състав:
 Мартин „420“ Кадинов – капитан
 Здраво „Insomnia“ Георгиев
 Георги „ZeeRaX“ Маринов
 Димитър „didid“ Александров
 Михаил „BatmaN“ Казаров
 Радослав „Jack“ Миленов
 Петър „Zografa“ Зографов
 Никола „NeonIK“ Витанов

#	Държава	Точки	Мачове	Резултат
1	България	22	5	5-0-0 22:3
2	Герция	17	5	4-0-1 7:3
3	Сърбия и Черна гора	14	5	3-0-2 4:1
4	Словакия	13	5	2-0-3 6:3
5	Турция	9	5	1-0-4 2:4
6	Чехия	0	5	0-0-5 0:5

чно) се класирахме последни в групата, въпреки че заслужавахме първо място.

Финалите на турнира ще се провеждат на 7-ми и 8-ми август в Кьолн,

Приключи поредното издание на Световните Кибер Игри в България. На 3 юни 2004г. в зала 3 на НДК се състоя Националната Финала за определяне на българския отбор, който ще представя страната ни на Грандфиналите на Световните Кибер Игри 2004 в Сан Франциско, САЩ. Грандиозното шоу под патронажа на Посланика на Република Корея за България г-н Чонг Дже Сик започна в 10.30 часа с официално откриване, излъчено пряко в предаването „Спорт Нет“ на телевизия Канал 3. В борбата за призовите места в представителния отбор взеха участие първите четирима състезатели от всяка дисциплина. Отборът, който ще защитава честа на родината пред света ще бъде в състав:

Ръководител на отбора
 Антоанета Маринова Жекова

Counter Strike: Condition Zero
 Отбор: **C-35** - София
 Георги Стоянов - G.Stoyanov
 Виктор Стачев - BaTa_V1
 Любомир Дланов - Punk
 Тодор Жоргов - easy money
 Ардиан Антонов - MK1la

Unreal tournament 2004
 Иван Раичев - Sektor
 Слав Пеев - Evil_AVI

FIFA Soccer 2004
 Георги Кирилов - [LnX]Seagael
 Цветан Стоянов - [LnX]bbb

Need For Speed: Underground
 Васил Вушев - Seso
 Пламен Христов - CASSIUS

StarCraft: Brood War
 Кристиян Дреков - Christian[TF]
 Васил Парушев - ToT)ENJOY()

WarCraft 3: The Frozen Throne
 Здраво Георгиев - SK.Insomnia
 Георги Маринов - SK.ZeeRaX
 Мартин Кадинов - 3wD.420

Пожелаваме им успех в тази нелека задача - първите Световни Кибер Игри извън Корея очакват 700 състезатели на 9 дисциплини (6 компютърни и 3 конзолни), излъчени от над 1 милион участници от 60 страни. Вярваме, че

наградния фонд от \$ 2 милиона и възможността да развеем българското знаме от първото място ще бъдат най-добрата мотивация за тях. Нягваме се техните резултати за пореден път да станат причина името на България да бъде вървеща новина в Сан Франциско – градът, избран поради международния му имидж на „Вход към Пасифика“, забележителната туристическа инфраструктура, славата му на световен център на технологиите и дисителните забавления, както и поради стратегическата му позиция на мястото, което ще спомогне за развиещето и популяризирането на Световните Кибер Игри като събитие от световна класа в областта на електронните спортове.

ЕВРОКОН е европейски конвент, посветен на фантасмичното изкуство. Провежда се всяка година в различни европейски страни. В рамките на конвента се организират промоции на книги и филми, фенски срещи, конференции, киноланираи, изложби, екскурзии. Носители на наградата „Еврокон“ са били и български – творци като Любен Дилов, Любомир Николов, Весела Люцианова, а за цялостен принос са отпмчавани още

четирима български. Тази година форумът за пръв път се провежда в България, в Плейоф 2, от 5 до 8 Август.

По предварителни заявки броят на участниците ще надхвърли 2500 човека от България, и поне 500 чуждестранни гости.

Традиция е на ЕВРОКОН да се канят световноизвестни писатели, художници, кинорежисьри, а отскоро и представители на гейм-индустрията и фенове.

Голямата новина, касаеща нас геймърите е, че на форумът ще се провеждат демонстрационни мачове и турнир по **WarCraft 3** с прегледен награден фонд, чиято игра е да срещне български играчи на **WarCraft 3** с едни от най-добрите техни чуждестранни колеги. Сред поканиените са 3-мата най-добри румънски играчи, единият от които стана 3-ти на миналогодишното WCG, както и **SK.Madfrog** и **SK.Dominator**.

Не по-малко значима по важност е и новината за участието на форума на пичовите от **Hamionit Games**, които ще изнесат лекция на теми от компютърните игри, а също така и за пръв път в света ще представят своята нова игра, стратегията в реално време с работно заглавие **Skills&Strategy**, която измислиха на **WarCraft 3**, а защо не и фенове от публиката ще имат възможността да тестват.

Добре известният на жителите на морската ни столица **Клуб Inferno** за пореден път организира турнир по **WarCraft 3** във Варна. Датата е 21 Август (Събота). Катю човек, който е участвал на турнирите на **Inferno**, сподобно мога да заявя, че организацията

протича без забележки, наградите се плащат веднага, а атмосферата е приятелско-приятна, което е една добра бора причина за разходка по морето. Турнирът по **WarCraft 3** е повече от добър начин да съчетаем приятното с приятното, като хем поцъктаме

в клуба, хем посетите и плажа.
 Наградният фонд на мачовете ще бъде 500 лева + 6 месечен абонамент за списание Gamers' Workshop.
 Картиче са:
 Twisted Meadows, Punder Isle, Turtle Rock, Lost temple(ROC)

Играе се единична елиминация(2 от 3, като във всеки мач победителя е този който вземе първи 2 победи). Ще има сицидне (разпределение на добрите играчи, така че да се срещнат по-късно в турнира, направен според предишните състезания в **Клуб Inferno**).



ALIEN SWARM

www.blackcatgames.com/swarm/

Just another bug hunt

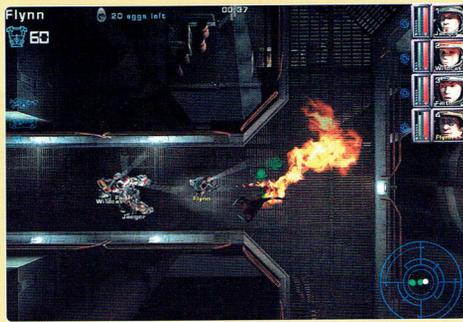
Alien Swarm е една от най-приятните изненади от третия кръг на MSU. Вместо да изкарват няколко публични бети, авторите са положили неимоверни усилия, успявайки да пуснат творението си точно навреме. В настоящият си биг Alien Swarm изглежда като напълно завършен продукт, при това няколко класа над глававия като Alien Shooter, за който разни хора имат наглостта да искат пари. Да, както гласи и подзаглавието на мода, това е поредният лов на буболечки. Персонажът си ще наблюдавате от разположена точно над него камера, но въпреки странната перспектива момчетата от Black Cat Games са успели доста точно да пресъздадат атмосферата от Alien филмите. На разположение е туториал и сингълплеър кампания, където във всеки момент ще бъдете придружавани от един до четири

други морски пехотинци, разделени в четири различни класа – всеки със специфично въоръжение и умения. Преди всяка мисия ще можете да избирате придружителите си, като всеки от тях печелва опит, който след мисиите можете да използвате, за да подобрите избрано от вас умение (повече здраве, точност, майсторско боравене с оръжията и т.н.). Именно това е и една от най-силните страни на този мод – неве-



роятната презентация. Красиви и функционални менюта, брифинзи и дебрифинзи, екрани за избор на екип и въоръжение, за които е хвърлен оромен по обем труд – особено с оглед скромния брой мисии. Изкуственият интелект на гаджиките не е нищо особено, но количеството им може да ви държи на нокти, дори на най-леката трудност. Вашите съекипници също се справят прилично, но черешката в Alien Swarm е кооперативният мултиплеър, благо-

гарение на който можете да изградете кампанията с приятели. Нивата пък са достатъчно оригинални, за да задържат интереса ви. Освен екшън, в този мод ви очаква хакване на терминали, заваряване на врати и изобико всичко, за което се сещате от филмовата поредица. Работата в екип е задължителна за оцеляването, а минаването на мисиите отключва и някои скрити положения на камерата. Един задължителен мод!



могове

Блобата на CS подобрява многове вече наривающа блокбата, аубуки на Лили Иванова. Което си е бан!

FRAGOPS

www.frag-ops.com

По-красивият CS

Kакто и да го погледнем, FragOps (FO) си е поредният Counter-Strike клоунче. За разлика от някои свои събратя, той успява да изплува над сивата маса благодарение на смесването на CS концепцията с идеи от други модове – например можете да прикачвате допълнителни елементи към оръжията (ала The Specialists). Отново цветята е същата – два отбора, рундове, пари за осъществени фразове и изпълнени задачи, купуване на оръжия преди всеки рунд. Разликата – всичко това идва с енджина на Unreal. Резултатът е един от най-разкошните във визуално отношение модове в последно време. Бях приятно изненадан както от високата детайлност на моделите, така и от богатите възможности за персонализацията им още в началното меню. За разлика от CS тук имате различни класове, като разликите се отнасят до опаката на различните оръжия, скоростта, шума при ходене и какво ли още не. Всеки персонаж може да избере и по едно допълнително умение, вляещо по някакъв

начин на играта му. Голяма част от тези умения са подобни на перкобелте от Fallout – например ще видите уменията Bloody Mess. Всичко това по-скоро добавя приятно разнообразие, отколкото някакъв сериозни промени в геймплея, но заслужава да се спомене. FO идва с добро количество карти, като сериозно внимание е обърнато както на графичния, така и на геймплей аспекти им. Към някои от тях могат да се отправят и криптики, но като цяло картите са на ниво. За жалост бомбовете са крайно неориентираны и това почти изключва възможността да си тренирате с тях, така че агитирате в локалната си мрежа. За десерт оставам най-важното в един подобен мод – оръжията. Повечето от тях са ви познати от CS, има и някои по-нови образци въоръжение.



Всички те се държат доста реалистично (визуарн отпак и мощ), а моделите им са просто смайващи. За сметка на това звукът им е малко посредствен, но на фона на приятния саундтрак това може да се преглътне. В едно изре-

чение – ако античната графика на CS вече ви причинява колики, но искате нещо подобно с някои зрешни гобабки и носимоси количество бегове, то определено си струва да опитате FragOps.

СТОЙ НАДАЛЕЧ!

Като всеки път, и на този етап на *Make Something Unreal (MSU)* имаше голямо количество наречени за „липтоу“ модове, които след обстоен тест се оказаха прехвалени тоязи. Не се докосвахте до тях, само ще си загубите времето за дзунлоу и нервите. С това ще завършим и краткия обзор на най-добрите и най-лошите модове от този кръг. Още – в следващия брой.

SAS: INTO THE LION'S DEN

CS клонинг, първата версия за която се появи още под **UT2003**. Небалансиран геймплей, красиви, но топълно неестествени с игровата концепция карти, посредствени оръжия. Да не забравя и посредствените менюта. Бока.



DOMAIN 2049

CS клонинг, футуристична битка между корпорациите и бунтовниците. Клише. Отново слаби карти, изсъхнали оръжия, слаб балистичен модел, грозновати скинове. Екшът е имал някои добри идеи, но не и уменията да ги реализира сносно.



SHATTERED OASIS

Пост-апокалиптичен CS клонинг. Въпреки няколкото поредни версии, добавянето на превозни средства и прочие глупости мога си остава доста неиграем. Екша сериозно се старая да подобри творението си, но поне на този етап не си струва да се занимавате с него.

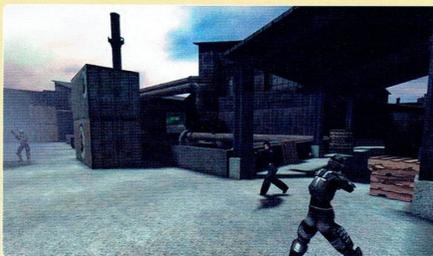
NEO TOKYO

<http://www.neotokyoq.com>

Manga Domination

Като за първа публична версия (при това все още алфа) **Neo Tokyo** показва стабилен потенциал. Отново става дума за отборна месомелачка, този път с леко футуристични оръжия. Действието, както и заглавието подсказва, се развива в близкото бъдеще в Токио. Единственият за момента режим на игра силно наподобява

Double Domination от **UT2004** – на всяка карта има две контролни точки. Козаго даден отбор контролира и двете, противниците не могат да се респонуват. Рундът свършва, козато единият отбор бъде напълно елиминиран. На този етап броят на оръжията е доста минимален, но концепцията и изпълнението им могат да ви накарат да си съзердавате с



AIR BUCCANEERS

<http://ludocraft.oulu.fi/airbuccaneers/>

Въздух под налягане?

Още един доста нестандартен мод. Тук интригата се върти около въздушното превъзходство и превозните средства... балони с горещ въздух. Те биват 2 основни вида, като на малките има по едно оръдие, а на големите – го четири. Опитайте да си представите морско сражение с пирати – с уговорката, че корабите са намират във въздуха. Както професионалното зрачично изпълнение, така и наличните би оръжия създават изключително нестандартна, но интересна атмосфера. В случая „оръжия“ не е точната дума, защото част от предметите, с които може да боравите не са точно такива. Например с глолетата зареждате оръдието на балона, докато някой ги насочва и стреля с тях (използвайки флаката за запалването им). Всеки от малките балони се нуждае от поне трима души – един, за да го управлява (приметте го като капитан), и двама за оптималното обслужване на оръдието. На лице са

и въздушни мини, както и мускет за поразяването им. Ирачът разполага и с къс меч и барулет прах (действа като граната), така че при майсторско управление може да се стигне и до абордажи. В играта няма класове и всеки може да извършва всяко от горесъброните действия, затова добрата отборна координация е от решаващо значение. Това естествено вади болговете от сметката, макар те да не са толкова некоригирани, колкото колегите им от други модове. Режимите на игра са стандартни, като изключим Treasure Hunt, където трябва да докопате съкровищата преди врага. Както вече казах, графиката и

текстурите са разкошни, а въпреки че ще порите Вятъра, картите са достатъчно добре направени, за да не се чувствате като в кутия. Лошо впечатление правят единствено моделите на играчите, което за мен остава необяснимо, при положение, че това съвсем не е първата версия на мода и авторите имаха достатъчно време да порабятят по проблема.



POKEMON: COLOSSEUM

Magic The Gathering в манга стил

Нещо като застраховка („Застрах-уловка“ - Пратчет)

Не знам за вас, но на мен първото нещо, което ми идва наум, когато чуя „Покемон“ е противната жълта „мишка“ и ужасният дебил, бодещ се за неин треньор. Казано откровенно, целият Покемон франчайз ме отвращава. За тези от вас, които имат щастието да нямат идея за какво иде реч ще обясня накратко. Става въпрос за алтернативна Вселена. В която, наред с хората, по света се размотават и някакви... животинки (поне повечето на такива приличат), зовящи се покемони, които притежават разни способности (малък светкавици, бъдат огън и какво ли не). Въпросните могат да бъдат опитомявани от т. нар. наречените треньори, които ги използват по начина, по който собствениците на боините пегли използват пернатите, а именно – да ги сбиват помежду им. Само една серия от филма е достатъчна, за да ви убеди, че всичко е насочено към детската аудитория. Ама най-детската. По-лошо е само Барби! Въпреки това, ако се абстрахирам от целия си негативизъм към идеята и разгледам играта обективно, трябва да призна, че тя е доста добра. Добра поне колкото *Etherlords*, на която концептуално адски много прилича, ако не и повече. Стига да не бяха покемоните, разбира се...

В лов на покемони

След като изяснихме отношенията си с покемон Вселената за започнем по същество.

Pokemon Colosseum се играе в два режима – Story Mode и Battle Mode.

Story Mode се явява кампания и набива направичуто усещане за конзолно RPG – когато не се биеше с никого, вие се разхождате, говорите с най-различни хора (на екрана се появяват прозрачната с техните реплики), повечето нямат да ви кажат нищо съществено, свързано с ра-



звитието на историята. А тя започва, когато нашият герой се издъхва като крадец, задгизайки от щаба на Team SNAJEM, където работи като част от екипа, протопит на SNAJEM-машина, предназначението на която е да превръща обикновените pokeballs (това, хм, са малки топци, в които се „схраняват“ покемоните – не путайте изобщо!) в специални snag balls, които могат да крадат противниковите покемони по време на битка, което пък е абсолютно забранено. Поради тази причина, нашият пич, който е с добро сърце, решава да свие машинката и се чули. В последствие той освобождава едно доста приятно на вид момиченце, което може да вижда тъмните аури на така наречените Shadow рокетон (затова по-нататък). После пък се оказва се, че някакъв зъл тип разрабътва система, чрез която се затвара... „вратата към сърцето“ на покемона и той се превръща в боуна машина, която не се страхува да напада хора. Вие, нали сте с добро сърце, решавате да го спрете и т.н. Развличето на стори... лайна протича все в същия рицарско-доблестен дух (бъблино е, а знам, но пък е изпълнено с послания за добро и човешки ценности, което е добре) и е свързано с изпълнението на множество елементарни куестчета и битки до безкрай. Битките са основният забавен момент в играта,



останалото е пънеж в типично японски стил. Като казвам битки, разбирай боеве между покемони – в тази вселена така се разрешават

проблемите – хората се спречкват помежду си, а покемоните се млатят от тяхно име и под вещото им ръководство. Когато дойде време нещата да загубват, израта ви пренася на тактическия екран, където всеки треньор хвърля по 2 покемона на арената да загубват, израта ви пренася на тактическия екран, където всеки треньор хвърля по 2 покемона на арената и кютектът започва. Трябва да признаем наличието на учувстваща доза тактически елемент в „сраженията“. Всеки покемон има показатели – *attack, defense, speed* и т.н., които се покачват с вдигането на нива. Битката се провежда на хорове, като от показателя *speed* и някои специални предмети се определя редът, в който атакуват покемоните. Всеки има по 4 атаки, които могат директно да нанасят щети, да предизвикват някакви промени в състоянието на покемона, или пък и двете. Всеки удар изисква определен брой точки, изчерпването на които води до невъзможност покемонът да използва този удар, докато не си почине. Всяка атака има природа – *fire, water, normal, rock, dark, psychic* и др. От природата и зависи колко ефективна ще е срещу даден покемон. Например водни атаки като *bubblebeam* са много ефективни срещу рок-покемони, водата

инфо

Атаки причиняващи промяна в статута на покемона (примерно Confuse Ray):

Paralyze: Покемонът губи по малко HP всеки рунд, а извън битка – по 1 HP на всеки няколко крачка.

Paralyze: Покемонът губи малка част от бързината си, а показателя е напълно парализиран.

Sleep: Заспива и не може да се движи. Буди се след няколко рунда или ако го извикате (Call).

Freeze: Замръзва на място. Не може да го освободите с Call.

Burn: Губи по малко HP всеки рунд, но не и извън битка.

Faint: Когато HP достигнат 0, покемонът припада и не може да се бие. Възстановява се с Revive или в restoration машини.

Confuse: Объркваният покемон понякога напада себе си. След битка автоматично се явява.

Покемон показва едно - японците много обичат да си играят с топките...



тък в уязвима от електричеството – единственият ми съвет е да си записвате някъде тези неща като изразите, защото трудно се помнят, а и няма откъде да се прочетат. Отделно всеки покемон притежава някаква характерна особеност, която го прави имунен на определен тип атаки. Например Noctowl е имунен на хилязата, а вълнуращите покемони не могат да бъдат урунати от наземни атаки като earthquake.

С качването на нива ви се дава

шанс да учите нов удар на мястото на стар. Освен буюнот FIGHT, имате на разположение още 3 – PKMN (позволява да разменяте даден покемон с който друг от отбора си), ITEMS (използват различни предмети – едни от най-важните са snag balls) и CALL (викате покемона по име). От пък нататък всичко е тактика и добро опознаване на покемоните (свои и чужди).

Най-ценните покемони – около пяхното дабаване/пленяване въшност се върти цялата игра – са споменатите вече Shadow Pokemon. Когато влезете в битка с такива имате два варианта – или да ги плените или да ги нокаутирате. Съществува и трети – те да пролякат вашите питомци. За плен се ползват споменатите по-горе топки – когато се хвърлят съществува процентен шанс да се активира съвместното им да засмукват покемона. Шансът забвиси от вида на топките, а те са няколко. Отсега ви казвам да забравите „обикновените топки“ – почти и изключено някой от тях да успее да хване легендарен покемон или такъв от по-сорно ниво. След като получите ULTRA BALLS използвайте тях, макар че вероятността пак хич не е голяма. Да пиша Enteи например отидоха около 15 топки (по една на ход), а към края на играта за друг легендарен покемон – 30 (!). Идеята е просто да проблягавате да опитвате докато спат. Можете да си увеличите шансовете като оставите покемона на един шамар живот, прирписте го, замразете го или го парализирате. В няколко случая не използвайте poison или confusion ефект. След като купите някой shadow покемон тод става част от отбора ви (до 6 покемона). Той първоначално има само една атака –

shadow rush, която нанася еднакви щети на всички видове покемони, но има малък отпак, който връща част от щетата към току, който я прави. Същевременно при всяко използване на shadow rush има вероятност покемонът да премине в така нареченият hyper mode, при което шансът да направи critical hit с shadow rush се увеличава. Това обаче е съпроводено от неприятни странични ефекти – покемонът започва да прави поразии, да не се поучнява, удря се сам, скрива се в rockfall-а и т.н. Тези странности го съпътстват и извън арената. Тук на помощ идва буюнот CALL, с който го връщате в нормално състояние, но това – отбелязвам го дебею – става само по време на битка и е единствения начин да го отървете от влиянието на hyper mode. С времето сенчестият покемон се пречиства все повече и през него се открива възможността за научаване на нови атаки. След като окончателно го пречистите, shadow rush изчезва и се замества с нов удар – обикновено доста мощен. В крайна сметка дори да не успеете да хванете някой особено упорит покемон – не се кахърете – ще се появи поне още 2 пъти прегу края на играта, а след официалният край на сюжета ще можете да се биеете го безкрайност с останалите тренъри, докато всички покемони станат ваши.

След всяка битка печелите определено количество пари, с които купувате вещицесте топки и полезни предмети. Те могат да възстановяват точки живот (potions) и да лекуват различни „наранявания“ (изгаряния, замразяване, парализа, отрова); да добавят разни бонуси

към покемоните, на които ги дадете (да уруят първи, да добавят отрова към щетите...); витамини, които повишават статистиките на покемона, revive - „бгуга“ покемона ако го нокаутират. Освен чрез potions здравето и разните промени в статуса на покемоните се възстановяват като за заркрате до съответната restoration машина след битката. Друг вариант е да сплите на хотел, но това струва пари и няма смисъл – restoration машините са безплатни.

Battle Mode представлява възможност да се биеете за каф с ИИ-то или с приятелче с някой от покемоните, спечелени с пот в Story Mode, както и с няколко допълнителни, които можете да си добавите ако закачите към куба своя gameboy gub/sapphire (sold separately, хе-хе-хе).

Прегу да можете да изразете е нужно да се резустирирате, като покемоните ви трябва да отговарят на определени условия. Самият процес е доста сложен, но е описан подробно в книжката. В Battle Mode можете да печелите специални купони, които да разменяте за доста зотинки назаду.

„Казак. Хау!“

В заключение, колкото и да не ми се върва на мен самия, бих ви препоръчал играта. Тя е доста приятен начин да убиее много време, особено ако сте фен на покемоните. Недостатък е монотонността, прерастаща в един в едния, когато настъпи щаца, след който зашклякват от битка в битка в битка...

- Frall-From-Grace

пречистване на Shadow Pokemon

Става по няколко начина: като просто да го размозгавате в зрупата си, като го карате да се бие, като използвате Call, докато е в Hyper Mode, като го мажирате с аромати от специалния соловне case, или като го оставите в детската стаяна (хе-хе-хе) в Агаде. Когато мивавата лента стане напълно бяла, трябва да се направи финалната крачка – отпусете го в шоката в Агаде и покемонът ще стане нормален. Отделно намирате 3 фрейма, с които можете еднократно да викате Celebi, който напълно пречиства покемона за секунди (много полезно при особено упорити случаи).

Всеки покемон си има природа, от която зависи кой метод на терапията обича най-много. Например мези с Docile, Lonely, Serious или Timid природата обичат да бъдат викани по време на битка; Bashful, Calm, Careful, Gentle, Mild, Modest, Quirky, Relaxed и Timid обичат да къшат в детската стаяна; Adamant, Bold, Brave, Calm, Hardy, Hasty, Impish, Lax, Lonely, Naive, Naughty или Sassy обичат да висят в зрупата; Adamant, Bold, Brave, Calm, Hardy, Hasty, Impish, Jolly, Naughty, Quirky и Sassy обичат да се бият.



1 за една конзола

автор Koralsky

Повечето вероятно сте гледали омази реклами, срещате се – „Традицията по-лява...“.

Традицията... Хм, както много други неща, в родната ни традиция не са това, което са в държавите с традиция. Както много други неща и традициите ни са малки, недовносени и уродливи. Защото, както и вие много добре знаете, уважаваните чатматели, традициите се арадят с минало. За да претендираш за традиция, би трябвало да си на пътя от самото му начало, а не да си се вклячиш някъде по средата.

Нека оставим историята ни като държава – безспорно в това отношение традиция бол, друг е въпросът колко и дали изобщо ги уважаваме – това е отпелна тема. Да поговорим за традициите в гейминга. Като цяло българският играч тгне в заблуда по отношение на корените на масовия гейминг. За него той се заражда едва ли не с появата на персоналния компютър. Истината, разбира се, е друга и аз съм наясно, че повечето от вас прекрасно я знаят, но също така зная, че мнозина са тези, които са склонни да я омаловажават и игнорират. Игрите като масово явление навлязоха в живота ни благодарение на онези огромни игрални автомати, които по-отрасналите много добре си спомнят и които изгълтаха голяма част от ржобните ни, принципно предназначени за банчици и боза. Именно – жетонните автомати. Популярността на тези забавления и ръста на технолозиите логично доведе до миниатюризиране и появата на първите конзоли за домашна употреба – Amiga, Atari. Нещата продължават да търпят развитие и ето че на сцената излизат Nintendo и Sega. Да не дълбаем повече в ретроспективни план и да оставим по-дробността, по-важното е, че в улавянето на гейм-индустрията персоналните компютри се вписват едва по-късно, когато играите вече са добили популярност и са създали предпоставки на тях да се гледа и като на сериозен бизнес. За известно период от време конзолите грубо биват изместени от PC-тата и натискани в ъгъла. Далеч по-големите възможности, които PC-тата предлагат, както и фактът, че компютрите сякаш извънредно навлязоха в бита с небивали темпове – по причини не

пряко свързани с игрите, а по-скоро заради многофункционалността си и се оказа, че огромна част от населението така или иначе вече разполага с хардуер, пригоден за гейминг – привлекаха като магнит разработчиците. Домашните PC-та бяха една огромна, неразработена

затмна мина и всички се втурнаха да я експлоатират. В кратък период от време се пръкнаха десетки компании и гейм студио. После станаха стопанши а пороят от заглавия зала и разлезли PC-геймърите. Конзолите сякаш бяха обречени. Точно по това време обаче, в България играите навлязоха с пълна сила. Точно по това време трък започна да се формира гейм-културата. Точно по това време конзолите наистина бяха неконкурентноспособни и родните играчи свикнаха да гледат на тях с пренебрежение. Пренебрежение, което до такава степен се вкорени в съзнанието им, че дветри години по-късно, когато конзолите най-после излязоха от шока, отново стъпиха на крака и на пазара излезе новото поколение платформи, а сериозен брой качествени заглавия за тях, те просто отпаднаха да забележат този факт. В същото време PC играите постепенно изчерпаха концепциите, зашквиха в безизгодност, но увеличени от универсалта на бълването, разработчиците не си дадоха сметка за това и много от тях бяха жестоко натиснати. Фалиха доста студио, в това число и някои, които изглеждаха непохватими като колоси. Печален пример за това е Westwood. Днес положението е горе-долу следното – конзо-

лите са във възход, по-силни от всякога, PC играите в тежък застои и криза. И миналогоризиното и тазогоризиното E3 прекрасно илюстрира това твърдение. Третото поколение конзоли, което се кани да шумрува пазара игната година, и особено играите, които се анонсират, вещаат още по-добро бъдеще за феновете на тези игрални платформи.

Amiga



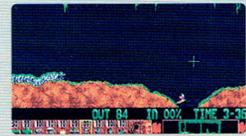
Gods // Bitmap Brothers



Black Crypt // Raven



Marble Madness // Electronic Arts



Lemmings // Psygnosis



Beast II // Psygnosis

Така че в време за пресмисляне на позициите, приятели. Време в българският играч, който все още гледа на малките черни кутии като прокумт от втора ръка – на който могат да се играят само и единствено игри, предназначени за гещица – да махне капашите.

Целта на този материал, обаче, е не да преобреще мисленето на геймърската общественост и нас, един bug – прокламация, колко амбициозна е покупката на дадена конзолна платформа от ново поколение и защо задължително под телевизора ти трябва да стои поне една такава, а по-скоро фактологически, чистосърдечно и без пристрастие да ги представиш в една малко по-различна светлина, такава, която не е пречупена през призмата на закоравял фено на една от двете страни на барикадата.

Ами... да започваме! Принципно, да сравнявам дадена конзолна платформа с PC е нелепо. Това не е като да търсиш разлика във вкусовете на зачерва на Zacheria и Carlberg. По-скоро в единия случай говорим за кухненски нож, който е строго ориентиран към изпълнението на един определен вид задача (разрезането на хляб да речем), а в другия за многофункционалните швейцарски чукчици, с които между другото можеш да нарежеш и едно кито домати за салатката, приречена към вечерната ракия. Факт е обаче, че двата полюса си влияят един на друг, всеки се опитва да вземе хубавото (може би по-скоро това, което ще се харчи) от

отрешната страна и да го релативира и наложи на своя територия. В същото време обаче, заглавията, които най-добре охарактеризират двата полкоса следват съвсем различни пътища – противоположни жанрове, насоченост и т.н. В този ред на мисли, съм дълбоко да спомена, че изработно съдържание на всяка черна кутия, била тя Xbox, GameCube, PlayStation 2 и дори всяка една от миналите конзоли на Sega е коренно различно. Тестът, ако си мислиш, че със закупуването на редовително най-богатата оптимизирано качество развлекателен софтуер конзола PS2, ще видиш всичко стопроцентно, което може да ти предложи конзолната играва вселена, но определено не си уцелил десетката. Всеки един от представителите на Microsoft, Nintendo и Sony предлага софтуер, при това качествен, еквивалентът, на който не можеш да откриеш в останалите два негови противника. Осезаема разлика има дори в полтичката на зареждане. Същото се отнася и за подгодка към евентуалните бъдещи потенциални клиенти. Xbox например разчита основно на типично компютърни заглавия, управлението на които в повечето случаи е добре приложено към контролера на черния гигант. Вече разполага и с немалко количество ексклузивни материали, а също така и с чудесна поддръжка от страна на трите фирми производители на развлекателен софтуер.

PlayStation 2? Едва ли ще има нещо, което да не ти е известно от това, което ще подхвърля като факти, но все пак – най-голямо жанрово разнообразие, най-много продадени бройки в световен мащаб (дори ако събереш бройките на останалите три конзоли от последна генерация, те трудно ще достигнат и половината на шифрата, която е продала конзолата на Sony), най-голямо количество А+ заглавия... С една дума – НАИ!

Nintendo-вския GameCube е единственият представител, за който стори играч от старата школа (Sega, Atari, 3DO). За него отново е валидна ситуацията, която бе присъща и на Nintendo 64 – 10 класики, но за сметка на това безценни! Включи към това по-ниска цена, както и надеждност, която при PS2 например не присъства. Задължително прибави към цялата тази съвкупност и името на бившия производител на плъшени играчки и ще получиш най-симпатичната, но за съжаление не и най-коммерсиална конзолна платформа.

Една от основните критики отпратени към конзолите са техните „слаби“ хардуерни възможности спрямо едно модерно PC. Вярно, дори Xbox изпитва затруднения, когато даден дивелтър е впримич в употреба. Всички налични му ефекти, анимационни и хардуерни трикове. Вярно е също обаче, че е безумно да сравняваш машина, която можеш да имаш за около за 120\$ и такава, за която в някои случаи ще хвърлиш десетократно повече. За хардуерните характеристики на съответната нова конзола се шуми най-вече прегрута да е направила своя глеб на пазара, при това с цел да се прилекат повече потенциални купувачи, а не да се доказват каквото и да било предимства пред моментните персонални компютри. В едно отношение видео системите обаче имат осезаемо предимство и това е затворения хардуер, което означава, че даден експерт трябва да се съобразява само и издвистено с това, което е напълно под канаката на съответната конзола, а не – както и при персоналните компютри – да се опитваш да нагориш играта към многообразието от хардуер на пазара. По този начин остава десетократно повече време за оптимизация: Жизнено необходима за софтуерни продукти, които разчитат най-вече на своята графична част. Затова е добре да не показваш учужване, виждайки как The Chronicles of Riddick изглежда толкова добре, колкото и предстоящият Doom 3, макар времето за разработката на най-добрата „филм“ на Вин Дизел да е наполовина от това, което отне и прогължава да отнема третата серия на едно от най-респектираните гейм творения до момента на Кармак и компания. Де факто Riddick върви на машина с тактовата честота 733 Mhz плюс 64 mb памет и

GeForce от прегру три години... Графата с изумително добре изглеждащи конзоли играе в гъла, като задължително трябва да се споменат имената на Z.O.E.2, Panzer Dragon Orta, Otogi 2, Ninja Gaiden, Resident Evil Zero, Metroid Prime, Gran Turismo 3. Коза-то си говорим за графика и оптимизирани при конзолите платформи е напълнително също да се уточни, че най-доброто; на което е способно като визуализация една черна кутия, тя показва две или три години след своя старт, тоест при заглавията от втора или дори третата генерация. Вижда се – просто последни първите изработни творения, разработени за PlayStation 2 и ги сравни с моментните такива. И ако в момента се опитваш да си дадеш отговор на въпроса как така, след като хардуера е един и същ, има толкова голяма разлика между графичната обработка на първите продукти и по-късните такива, то венгаза ще се посправдобен отговор – разработчиците и по-скоро теб, за които цялостната изработка на даден техен продукт е приоритет, намират пътища за усъвършенстване на възможностите на дадена конзола, чрез различни трикове, щателно изследване, стопроцентно опознаване на хардуера. Не на последно място по важност са и новите версии на девелпърските kitove, които се предоставят от производителите на конзолата.

Въпреки всички предимства на затворения хардуер, когато става въпрос за оптимизирани на определен продукт, един проблем елжори робта продуктивно конзолната индустрия в момента и това е този с ръснатите продукти. Донякъде той е наследен от PC игрите, но докато при заглавията, които играеш вървожен с клавиатура и мишка този проблем е лесно разрешим с помощта на различните поправки, които се пускат for free от производителите, то за конзолния играч остава тежбата, играта, която е очаквал толкова дълго време да се дивжи зле, да има ужасяващи клинични проблеми, да зарежда бавно, а в някои случаи дори да бъде неуиграема. Напоследък се появиха и опити за пачване на конзоли заглавия, които обаче бяха по-скоро смехотворни. Та нали взетата на конзолните платформи е те да престоавят на играча перфектните условия на игра – купуваш избраното от теб заглавие, поставяш диска в трей на машината, натискаш старт и започваш да игра-

сти спрямо едно модерно PC. Вярно, дори Xbox изпитва затруднения, когато даден дивелтър е впримич в употреба. Всички налични му ефекти, анимационни и хардуерни трикове. Вярно е също обаче, че е безумно да сравняваш машина, която можеш да имаш за около за 120\$ и такава, за която в някои случаи ще хвърлиш десетократно повече. За хардуерните характеристики на съответната нова конзола се шуми най-вече прегрута да е направила своя глеб на пазара, при това с цел да се прилекат повече потенциални купувачи, а не да се доказват каквото и да било предимства пред моментните персонални компютри. В едно отношение видео системите обаче имат осезаемо предимство и това е затворения хардуер, което означава, че даден експерт трябва да се съобразява само и издвистено с това, което е напълно под канаката на съответната конзола, а не – както и при персоналните компютри – да се опитваш да нагориш играта към многообразието от хардуер на пазара. По този начин остава десетократно повече време за оптимизация: Жизнено необходима за софтуерни продукти, които разчитат най-вече на своята графична част. Затова е добре да не показваш учужване, виждайки как The Chronicles of Riddick изглежда толкова добре, колкото и предстоящият Doom 3, макар времето за разработката на най-добрата „филм“ на Вин Дизел да е наполовина от това, което отне и прогължава да отнема третата серия на едно от най-респектираните гейм творения до момента на Кармак и компания. Де факто Riddick върви на машина с тактовата честота 733 Mhz плюс 64 mb памет и

Atari 7800



Karateka // Atari Corporation



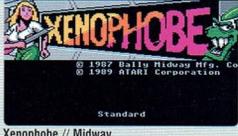
Donkey Kong // Atari Corporation



Galaga // General Computer Corp.



Ms. Pacman // Atari Corporation



Xenophobe // Midway



1 за една конзола

еши! За съжаление не само мързеливи програмисти са виновници за наличието на този проблем – често издателите поставят на екипите отговарящи за изготвянето на определен продукт непосилни срокове, за които те трябва да свършат своята работа без да си дават сметка, че от това ще пострада най-вече крайният резултат. Особено неприятно е тогава, когато даден екип все още не си е изградил силни позиции и за нищо на света не може да каже НЕ на лускането на своя незавършен продукт, неприятните последици, от които обират играчите, при това заплащайки си.

В това отношение, Nintendo винаги е било с едни зърви напред пред почти всички свои конкуренти. Управлявайки се на своята безупречна репутация на неръсващ издател и производител, японците винаги са отпеляли толкова време, колкото е необходимо, за да може поредната Mario, Zelda или Metroid игра, макар и десетократно преексплоатирана отново да бъде свежа, неподправена и предлагаща размазващи забавления на мозък, които се е доверила на услугите на Nintendo. Добре е също да запомниш имената на Konami, Namco, Sega, Square-Enix, Treasure, различните студия под крилото на Sony и Capcom – типични конзолни творци, които освен на качеството и размиването на жанровата действителност, доста често наблягат и на иновацията, друг проблем торморещ в момента индустрията.



Chronicles of Riddick // Starbreeze // Xbox

Споменавайки жанрова действителност, е редно да насоча материала именно към жанровото разнообразие, което е един от най-силните козове на конзолните машини. Като изключи стратегите (били те похорокви, или реално-времеви), всяко заглавие, от всеки играч добре познат ти жанр е напълно играемо на различните конзоли в момента. Дори абсолютното „компютърните“ шутъри от първо лице в момента се радват на огромна популярност сред конзолните играчи и още – най-популярните представители са не конверси от техните PC побратими, а напълно нови, специално създадени за конзолите творения, които не само не изостават от своите компютърни съперници, а в някои аспекти дори ги превъзхождат – Halo и неговото престоимо продължение, Metroid Prime (скоро и Echoes), The Chronicles of Riddick, многообещаващият KillZone. Малките черни кутии са кралете на бойните заглавия, типичните аркадни игри, за които си хвърлял навре-

мето маса стотинки спестени от закуска, шутърите от не-първо лице, екшън-приключенията, японските роливи игри, както и на платформените такива. При малко по-забърбочен взор би можеш да издириш дори продукт, който се води към жанр наречен F.R.E.E. Играта реч за най-скъпата игра на всички времена Shenmue (влязла в книгата на „Гинес“ като такава) и неговото продължение.

Следвайки внимателно написаното до тук, вероятно вече си наясно, че конзолите не са по-добри или лоши от твоята 2000+ MHz-ов зъря, когато става въпрос за забавление в най-чистия ми вид, предоставено от игрите. Просто изживяването е коренно различно. Тук говорим за разлика от такова естество, която внася абсолютен контраст при играта на едно и също заглавие на двете платформи. Типичен пример за това е Pro Evolution Soccer 3. Уверявам те, тръпката да възседнеш един от четирите джой-пада и да се изправиш заедно с другар срещу други двама противници на 32 инчовия ти телевизор е от съвсем друг вид, тръпка, която за дължително трябва да преживееш, за да разбереш защо играееш същото заглавие на своя компютър ти е действителност се наслаждаваш на нещо съвсем различно... Разбира се, обратният вариант



Pro Evolution Soccer 4 // Konami // Playstation 2



Gran Turismo 4 // Polyphony D. // Playstation 2



Metroid Prime 2 // Retro Studios // Gamecube



Ninja Gaiden // Tecmo // Xbox



Panzer Dragoon Advance // Smilebit // Xbox



също е валиден – трудно, а и безсмислено е да се опитваш да увериш човек, че е по-добре да играе мултиплейър на Xbox версията на RTCW, отколкото на неговия PC събрат. Изводът, който можеш да извлечеш от предните няколко изречения, се крие в начина по-който подхождаш към видео-игрите като цяло. Тук борбата „конзола срещу PC“ просто няма място. Желаяш ли да изстискаш максимум на любимата си игра, е наложително в 95% от случаите, това да стане на платформата, за която тя първоначално е създадена. Дали това е някоя от различните конзоли или добре напомнимото ти PC е без особено значение. Друг в въпросът, че живееш в държава, която неособено желателно ти налага да не можеш дори и да си помислиш за повече от една игрална платформа.

В целия очерк не отворих дума за неща като просъвирване на музикални дискове, гледане на DVD филми, онлайн възможности и т.н., просто защото едва ли съществува човек, който ще закупи PlayStation 2 с идеята да може да гледа филми в DVD формата на нея. Конзолите платформи са създадени с цел максимално да съкратят пътя между теб и любимото ти заглавие. Точно защото и тяхната популярност малко по на запад расте с темповете на магазини трън, покълнала в добре натопена почва.

У нас обаче популярността им, освен със слабо то разпространение и недостатъчна информация и реклама, се съблъска и с покупателната способност на българина.

Тъжен факт... Защото това, което се опитах да кажа в изписаното дотук е самата истина – гнес по-авангардните, по-оригиналните, по-изпипаните, по-бодрите игри – чисто количествено ако шеш – са тези за конзоли. При това, говоря ти за игри, които никога няма да се появяват за PC, приятелю. А от това зубиш единствено и само ти. И е жалко...

Топ 10 на заглавията, които могат да те накарат да посегнеш към PS2, GameCube или Xbox

Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2) – отново запазена марка на конзолата на Sony, новите приключения на Снейк ще се развият на малко по-различно място от познатите ти тайни бази, което ще доведе до много промени в начина на игра. И без тях обаче, Snake Eater ще бъде заглавие на игра за всеки сматчащ себе си за сериозен



ен играч.

Halo 2 (Xbox) – оригиналът прогаде на три милиона Xbox-а, а според анализаторите, продължението ще подобри резултата. Второто Хейло ще предложи дъвоино по-добра графика и интензивен на случващото се на екрана, както и изключителен



ни мултиплейър възможности.

The Legend of Zelda: The Wind Waker (NGC) – заради тази игра още в този момент можеш да обущ чехликите, сандалките, или какво там изпозваш през лятото и да се насочиш към място, в което се продава GameCube, съответно и да закупиш един на тървяване. А най-хубавата новина е, че дъвоката се продава вече и в България, при това в комплект с Zelda: Ocarina of Time – най-високата оценената игра за всички времена в 21 век историята изобщо!



Metroid Prime (NGC) – пренаписване на концепцията на шутърите от първо лице от група канадци, които още с първото си отпоче постигнаха това, което други не могат да осъществят и с десетия си продукт. В края на годината очаквай и продължение!



Pro Evolution Soccer 4 (PS2, Xbox) – да, знам, че PES4 ще се появи и за персонален компютър, но за да устелиш истинската магия, създадена от креативния японец, ти е необходима конзола и по-точно – PlayStation 2.

Grand Thief Auto: San Andreas (PS2) – най-вероятно ще получиш и това заглавие във PC формата, но притежавайки PS2 ще можеш да му се насладиш няколко месеца по-рано, без да въпрегиваш компютъра си – не е малко, нали?

Gran Turismo 3 (PS2) – без никакво съмнение кралят на racing заглавията, със своята трета серия постигна на моменти плашещо ниво на реализъм, а се загава и продължение...

Otogi 2 (Xbox) – изумително красив екшън с елементи на RPG, разказващи историята на ефирния дух Райко. Не си виждаш друго заглавие с толкова много сприйт ефекти събрани в едно, заглавие черпещо с мълни шепи от японската митология, заглавие, музикалният съпровод, на което ще те остави без дух...



Virtua Fighter 4: Evolution (PS2) – основоположникът на жанра на 3D мулталките достигна върхът на своята еволюция посредством Еволюционния Virtua Fighter. Заглавие на заглавие за играч, за когото един fighter е нещо повече от помпане на всички бутони едновременно...

Soul Calibur 2 (PS2, Xbox, NGC) – най-гоборото решение за всеки, който не счита себе си за играч от по-горния споменат вид, тоест обича да помпи бутони, да се наслаждава на страховитна визия, хореография и живописни персонажи!

Друзи: Resident Evil 4 (NGC), Silent Hill 4 (Xbox, PS2), Ninja Gaiden (Xbox), The Chronicles of Riddick (Xbox), Jet Set Radio Future (Xbox), Devil May Cry 3 (PS2), Final Fantasy XII (PS2), Panzer Dragoon Orta (Xbox), F-Zero GX (NGC)



История на екшъните от първо лице

Avtop Evoker



First-person shooter-ume...

Космични на виртуалната смърт. Олтари, върху които безопасно отприщваме генетична си импулс към насилие. И власт! Към онази първична, бродеща в мрачните лабиринти на душете ни жажда за власт, стъпила върху мозила от черепи, върхната за живот от групата сила, надничача от тъмнината с ален хищнически поглед.

First-person shooter-ume...

Бойни полета на поражение. За цивилизоваността ни при срещата ѝ с гревните инстинкти. Където светът е свързан по поредната фигура и заветното кръстче на мерника, спря се върху нея. Където тя неизменно отстъпва под напора на арденанливата буря и опияняващото усещане за брутална мощ, ярост и омраза – от-

веждаж с един замах култивираното ни, съвременно съзнание до ръба на лугостта и животинската кръвожадност. Може би за да ни напомним нещо важно за самите нас?

First-person shooter-ume...

Измислени вселени на насилието. Лишени от него в ежедневието, с радост го приветстваме в игрите, защото е част от нас. Било е, е и ще бъде така. Момка вчера, днес, по всяка вероятност и умре First Person Shooter-те ще си останат некоронованите крале на гейм ентъртеймента.

Така че, когато говорим и се опитваме да проследим корените на жанра – каква то е и целта на настоящата статия – може би първо трябва да надникнем в себе си...

Ultima Underworld: The Stygian Abyss

производител **Origin**
разпространител **Blue Sky Productions**
дата на премиерата **1992**

Преди Quake, преди Doom, дори преди Wolfenstein, имаше **Ultima Underworld**. Тя не само беше първият, но по мнението на някои обхваща „по-добрият шутър“. Изначално можеше да гледа наоляу към някоя дълбока пропаст или надгоре към свода на някоя пещера. Движението не беше обвързано с 2D карта с променлива височина, местопетата над реките можеше както да се прекосяват, така и да се минава под тях. **Ultima Underworld** гадна на

геймърите първия поглед върху 3D шутърите, но не само това отличаваше играта. На свое разположение играчът имаше предмети, които можеха да се хвърлят и когато се удържа в някоя стена отскача, стрелите хвърчаха по въздуха, а чудовищата не се вторухаха безумно към смъртта си, но опитваха и да бягат, когато биваха ранени.

И като че ли това не беше достатъчно за галечната 1992 година, но създателите бяха вкарали и RPG елементи: инвентар, пъзел за разрешаване и статистики, които се подобряваха с течение на играта. Имаше и много NPC-та, населяващи Ада, които издъваха желание да помогат, стига да отгледите време да поговорите с тях. По времето, когато **Ultima Underworld** излезе на пазара, нямаше подобно заглавие и, колкото и спорно да изглеж-

да за мнозина, по скромното мнение на скромния ни екип това е наистина първият FPS.

Любопитно:

■ Заг името **Blue Sky Studios** се крият Looking Glass Studios, създатели на Thief поредицата и System Shock.



Wolfenstein 3D

производител **Id Software**
разпространител **Apogee Software**
дата на премиерата **5 май 1992г.**

Раждането считания от мнозина за първи FPS дължи на Джон Кармак, Едурман Кармак, Джон Ромеро и Том Хол – основателите на **Id Software**.

Въпреки 3D-то в заглавието, чисто технически **Wolfenstein** всъщност е 2D, доста умело за времето си усяваща да имитира триизмерна среда, съставена от прост брой коридори, стая и зали, отделени едни от други с врати, някои от които изискват изпълнението на определени условия, за да се отворят. Героят тук е американският командос **Уилям В. Бласович**, попаднал заг решителите в окупираната от нацистите замък Уолфенщайн. Пътят към свободата минава през унищожението на несметно количество фашисти от всякаква разновидност. В това число и на известен брой – тук продължаващите да затворят очи моля – немски овчарки!

Арсеналът е реалистичен и скромен – нож, пистолет, картечица и chainsaw. Управлението се осъществява единствено с клавиатурата. Въпреки това играта сподобно може да се нарече „арденанлинова“. Учудващо е как със скромните възможности на графичен енджин от преди 12 години, обстановка и противници изглеждат изградени от пикселизирани спрайтове може да се постигне толкова въздействие, мрачна и плашеща атмосфера. Независимо, че това на практика е първият FPS, геймплът е обременен с интересни хрумвания, някои от тях превърнали се в последствие в канони – тайни нива, съкровища, няколко вида храна, възстановяваща в различна степен здравето, разнообразни босове, и всичко това – в над 60 нива, разпределени в 6 епизода.

Абсолютно безапелационно **Wolfenstein** е заглавието, което за пръв път истински вкарва звука в игрите, демонстрирайки основополагащата му роля в изграждането на пълнотата на атмосферата.

Играта логично гръбна изключителна популярност и се превръща в основа за стремителния възход на **id**. Именно тя полага началото на един от най-великите

жанрове и една от най-великите компании.

Любопитно:

- Продължило е на 2D арденанчра за Apple II – **Castle Wolfenstein** (1983г.), игра в която за пръв път е заложен гуглталният диалог.
- Продадена е в над 250 хиляди копия, което за времето си е грандиозно.
- Една от първите игри, залагащи на quick-save и quick-load системата.
- Една от осемте най-важни игри в гейм индустрията.



Doom и Doom 2

производител **Id Software**
разпространител **Id Software**
дата на премиерата **10 декември 1993**

Wolfenstein положи основите, но **Doom** е играта, която популяризира жанра. Тя прелестно действително от тъмните коридори на германски замък от Втората световна война, към футуристични и още по-тъмни коридори, изпълнени с пълчища от извънземни извори.

Формулата отново е възможно най-елементарната – гравите пушката и прочувствате ниво след ниво. Това, което превърна **Doom** в класика, са изключителният левъл-дизайн и мултимедийният. Нивата (общо 27, разделени на 3 епизода) могат да служат за учебно помагало на бъдещите левъл-дизайнери – и до ден днешен те са едни от най-различните и разнообразни. Множество коридори, тайници, асансори, басейни пълни с отрова и много, много тъмни стачки изграждат една култова атмосфера, превръщаща играча в параноик, обляван се в ступена пог в очакване на поредния отвратителен изглед, който ще изскочи за вълна.



▶ от страница 60 Но нещо, което в най-висша степен пръвора **Doom** в мания е Мултиплейърът. Тук за пръв път геймърът получи възможност да се изправи във виртуална битка с приятел в двата режима Deathmatch и Cooperative.

Година по-късно излезе продължение, семпло озаглавено **Doom 2**. Още нови нива, повече кръв, повече врагове, повече оръжия... Още по-голяма мания!

В последствие се появи модификация за **Doom 2**, позволяваща в управлението да се използва и мишка, го-бавена бе възможност за скок и free look.

Любопитно:

- След пускането на играта са изтеглени над 15 милиона shareware-копия и са регистрирани повече от 300 хиляди души.
- Основноположник на MOD – културата.
- За пръв път въвежда strafе движенията.
- Първата игра, в която се появява емблематичното оръжие на жанра – бездесъщито BFG 9000.



Hexen: Beyond Heretic

производител **Raven Software**
разпространител **id Software**
дата на премиерата **30 септември 1995**

Hexen е дело на съвместната работа между *id Software* и *Raven*, директен сиквел на **Heretic** (друга игра на *id*, TPS). Докато **Doom 2** беше просто логично допълнение към оригинала – с няколко нови оръжия и нива, то **Hexen** преработва изцяло структурата на предшественика си, въвежда елементи, близки до ролевите игри – сложни пъзел, динамична среда и средновековна фентъзи атмосфера.



За пръв път във FPS играчът има възможност да избира между няколко класа – бови, магосник и духовник – което значително обогатява геймпая и допринася за

степената на преизграждане. Боецът разчита на хладните оръжия, на силата си и на 2-3 заклинания, докато магосникът е кекав и е зазубен в близък бой, но от дистанция магите му са смъртоносни. Характерно за тази игра е въвеждането на специални предмети си нивата (аз-бомба за боя, спирача времето граната за магосника...), които могат да се ползват единствено от предназначения персонаж.

Лебя-гуайнът тук достига още по-големи висоти – лет огромни нелъчещи нива, между които свободно може да се превинава през цялата игра.

Любопитно:

- Обявен е за играта с най-страшна и потискаща атмосфера за времето си.

Duke Nukem 3D

производител **3D Realms**
разпространител **GT Interactive**
дата на премиерата **31 януари 1996**

Дюк е един от най-култовите персонажи в гейм индустрията изобщо. Русокоият здравеняк с пилерливите лафчета, спокоен, ироничен и небезален при всякакви обстоятелства. „Само Дюк и никой друг!“ Може след битката с финалния бос да му резне лаватата и да я използва за тоалетна чиния, облекчавайки голямата си нужда в нея.

Та така. Иначе играта от мнозина е свързана за клонинг на **Doom**, но те, разбира се, не са прави. Като атмосфера, като излъчване, като нива, оръжия, управление (тук активно се ползва free look и мишка) и геймплей тя се различава чувствително.

Отново се борим с извънземна инвазия. За разлика от фантастичния интериор на **Doom** обаче, тук средата е по-реална. Изключая нивото с извънземния кораб-майка, действието като цяло се развива на Земята. Нашият човек все посети впечатляващ с мащабите си метропол – с Все магазините, стриптиз клубовете и – о, ужасът на ужасите сред хоръра – кароке бар! Нивата са огромни, предовоно населени с мързаша неща (виж по-долу) и дори на ниска трудността са си преизвикателство.

В типичен мачо стил, Дюк хич не си ползвава – шом нещо мърда, трябва да се застреля. Интерактивността буквално смайва за времето си, а и не само – нямайт нещата, които могат да бъдат разрушени в четири игри.

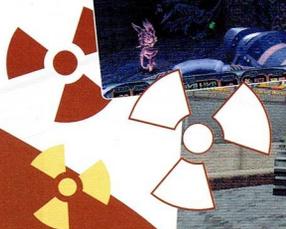
Казано е „Оръжието праби глока!“. Следвайки фундаменталната мърост, **3D Realms** са снабдили нашето

момче с богат арсенал от добре познати (като ракетомета) оръжия от сръж-орицинални пушката, някои от които много ефикасни – например самозалващи се мичи с лазерни сензори, които можете да поставите по корове, стени, тавани, мебели, организиратки на вратите, а ако забравите къде сте наелияли – и на себе си, бърза среща със Създателя, на фона на въдущаваща фенона. Ето някои от по-нестандартните пушки: Freezer (трансформира противника в леден блок), Striker (смалява временно врага до размерите на буболечка, която Дюк настъпва ако успее да я фозони), мюзаша Devastator, помпаш полвон нива.

Играта изобилства от разфасовани трупове, извънземни, плюещи кръв докато умираат и... секс на всяка крачка! Очакват ви порно постери по стените, еротични канали по телевизията, стриптизорки и т.н.
Damn that sounds good!

Duke излиза по същото време, в което и Quake. Играта е базирана на сприте технологията докато Quake е изцяло 3D. Въпреки това успява да спечели огромно количество почитатели.

Duke има едни от най-бърбите нива, които някога са били създавани.



История на екшъните от първо лице

Производител **id Software**
Разпространител **id Software**
дата на премиерата **31 май 1996**

Quake

Няма спор, Негово Величество **Quake** си остава едно от най-революционните заглавия за FPS-те и със сигурност би представлявала предизвикателство за геймърите дори и днес.

Quake е разделен на четири епизода и, както си му е редът, геймлеят се гради върху множество нива и врагове. Спокойно може да се каже, че той е основоположникът на съвременните FPS и новата история на жанра започва да се пише именно с Него. Играта без никакво съмнение е еволюционен скок, тя е първата, чиито енджин е перфектно призован за изискванията на FPS-те в опита им да постигнат наистина качества геймлей. Тя предложи невъждана до този момент физика, а оттам и неподозирани от геймърите възможности. Скокът, чувството за свобода и повратливост при движение, free look-ий, управлението с мишката – всичко това даде на играча онези физичен комфорт, благодареие на които вниманието му да се съсредоточи предимно върху употребяването на вразите. А в **Quake** те са в изобилие. При това разнообразни, персонализирани, отличавали се ед-

ни от други по начин на придвижване, скорост и вид атака (повечето с по няколко вида атаки).

Говорейки за енджин преди малко, задължително трябва да упоменем факта, че и досега няма игра, която да предоставя подобна свобода на движение и контрол във въздуха. В нея натренираният играч може почти да направи завои във въздуха, за боа! Това допринася в значителна степен за съзвездането на най-смазваща и динамичен мултимейбър и го ден нишен. Токлова бързина, бруталност и агресия трудно ще откриете на друго място. Решаваща роля тук играят и оръжията. Брадвата, двата вида пушки, гранатометът, rocket launcher-а, nail gun-а, „тока“ (както му казват профитата) се оказаха изцяло балансирани за типа геймлей, който играта предлага – безкомпромисен и кръвав, но от друга страна изискваща повече тактическо мислене от елементарното хвърляне в мезето, тек там – каквото сабя покаже.

Осерно постижение, което можем да припишем на **Quake** е, че именно той за пръв път успя да състи атмосфера от нибото познато ни от днешните екшъни – осезателна и пълна, стряскаща, агресивна, кръвожава, възбуждаваща и обсебваща.

Изключителна игра!



Лобопитно:

- FPS жанра за пръв път се радва на ИИ от страна на чудовищата, които използват различни стилове на нападение.
- Въвежда в жанра множество движения, емоции и смъртни анимации.
- Саундтракът е дело на Trent Reznor от Nine Inch Nails.
- По времето, когато се появява, няма похордяща технология, която да се възползва максимално от прелестите на енджиня. Поради тази причина Кармак създава специалната V-Quake модификация за единствените светшни 3D карти по онова време – тези с Verite чипове.
- След вълната на ИИ, почти всички игри (независимо стратегия или шутери) поддържат мултимейбър.
- Негова е заслугата и за явялния като команичните конзоли в самите игри.
- Първите намеси за професионален геймнен тръхват от **Quake**. Пионер е неизвестният Tresh Fong.

Blood

Производител **Monolith Productions**
Разпространител **GT Interactive**
дата на премиерата **31 април 1997**

Калев е всичко онова, което Дюк не е – тъмен, мрачен, безстрастен и мъчалив. Страховит, обити в тайнственост, бущещ страх персонаж. Излъчващ едва сдържана злоба. Калев е погълтен в сенките на злото герой. Поклонник на тъмен бог, той е възкресен след смъртта си и тръбва да търси отпътяване.

Blood пък е игра, ситуираща действието си в сумрака на средновековна обстановка. Играта е изключително кръвава за времето си и напълно оправдава името си. Левъя дизайнер и на добро ниво, предлага посещение на множество различни локаши и разнообразни интериори и екстериори. Историята е сякаш заимствана и опростена версия на роман на Лъбкрафт. Арсеналът е доста бо-

гат. Калев притежава някои мистични способности, в това число таланта да използва като оръжие вуду кукла. Това, което не позволи на играта да се превърне в зигантско събитие, въпреки че съвсем спокойно можем да я впишем в графата „култови“, беше разбира се **Quake**, мултимейбърът на **Quake** и невоносимата б труноуст, която успяваше успешно да изнерви и вбеси мозина геймъри.



В края на 1996 се появи **Blood II: The Chosen**. Феноменно заглавие. С оригинални си левъя дизайн, великолепна визия, брутална реализация и реализирани врагове и разкошни оръжия това бе повече от достойно продължение. Калев е още по-величествен, внушителен и жесток. Кръвта е в още по-голямо изобилие. Оръжията са общо 17, всяко с алтернативна стрелба! Текстуриите изглеждат впечатляващо. Анимациите са абсолютен връх – враговете се движат по-плавно, а смъртта им е по-ефектна от всякога – просто трябва да се види как пада лъпътата от костите или как главите се прескат като зрели филм.

Blood II: The Chosen са култови заглавия. Категорично!

Лобопитно:

- За пръв път е сложен лимит на оръжията, които може да носи главният герой – 10.

Star Wars Jedi Knight: Dark Forces 2

Производител **Lucas Arts**
Разпространител **Lucas Arts**
дата на премиерата **30 септември 1997**

Оригиналният **Dark Forces** излезе през 1994г. се заплесва в историята като първия FPS представител на Star Wars вселената. Той не е обект на този преглед, тъй като не даде нищо съществено на жанра. Не така стоят нещата с продължението му обаче.

Главният герой в играта е Кайл Катанр, чията цел е

да стане джедай. Това действително се случва, след като нашият човек в продължение на 21 мисли постепенно усвоява, а в последствие и усъвършенства уменията си.

Характерно за играта е възможността играчът да избере към коя страна на силата да се присъедини – светлата или тъмната, като от това зависи както кой от двата възможни финала ще му се случи, така и кои от 12-те умения (сил) ще му бъдат достъпни. Уменията се придобиват постепенно, с течение на времето и по всички начин – постепенно и с мечение на времето – могат да се сприведат.

Без съмнение солта в играта, наред с тупичната Star Wars атмосфера, са светлинните мечове, които именно в тази игра се появяват за пръв път. Освен да отклонява вражески изстрели с тях, играчът може да ги вкара в употреба в опит да намали популацията от врагове.

Мултимейбърът е онова, което накура мозина да се влюбит в това заглавие. Заедно с още 7 свои приятел може да се вплесне във вънмваща битка, в която проявяват бръжжящите тегзи на светлинните мечове.



Лобопитно:

- За пръв път в жанра (изключая System Shock, който не влиза в този преглед заради погодорителната му концептуална близост с ролевиите заглавия) навлиза „серйозната“ история, а не просто няколко семпли събития/диалога свързани помежду си с неспирна пътекавица.



Quake II

Производител **id Software**
Разпространител **Activision**
дата на премиерата **30 ноември 1997**

Сигурният предоставя още по-добра сингъл кампания с още по-развит и обогатен левъл-дизайн. За времето си графиката е ненадмината. Вторият Квейк се превърна в крал на мултиплеъра. Дори и днес той е сред фаворитните мултиплеърни забавления за мнозина по-стари геймъри. Двойният скок, „засилката“, феноменалните нива, брутално добрият баланс на брутално добрите оръжия, както и необходимостта от добро тактическо мислене превърнаха мултиплеъра на **Quake 2** в еталон.

Unreal

Производител **Epic Games**
Разпространител **GT Interactive**
дата на премиерата **30 април 1998**

Той не е Quake. Но е велик! В някои отношения по-велик. В ерата на мултиплеъра, когато всички заложили на мрежовите касалици Той показа на света най-великото екшън сингъл изживяване. Неповторим и нероспичим (дори за наследника си, особено за него Всъщност) **Unreal** прокара нова философия и идеология в жанра на екшъните от първо лице.

На първо място Той е най-красивата игра – ако вземем за отправна точка визуалното ниво на съвременните му и го отнесем към визията, която Той ни предостави, ще осъзнаем, че на подобен еволюционен скок в графично отношение едва ли някога отново ще станем свидетели. Високо детайлните текстури позволяват на дизайнерите да създават огромни и комплексни нива, които никога преди това не са били толкова разнообразни и красиви.

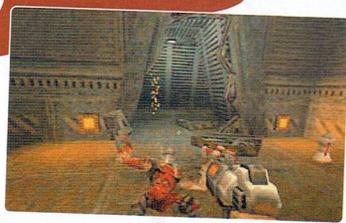
Едва опомнили се от графичната прелест, като таян върху сетивата се стоварва атмосферата. А тя действително мачка съзнанието, стоманено-кадифени-

Профитата знаят защо, останалите да си разкъват боциците!

Любопитно:

- С Него настъпва истинският бум на редакторите за 3D нива, позволяващи създаването на лесно модифицируеми терени.
- Въвежда се Multitexturing технологията.
- Светлосенки, прозрачна, движеща се вода, 16 битови текстури дебютират на FPS сцената.
- Създаден е специален програмен език Quake C, чрез

те й пръсти въвежат, напирайки към центъра на удоволствието с непреодолима настоятелност и сила. Първата среща със Skaarj завнази ще се впише със златни букви в историята на FPS-те. **Unreal** е играта, която за пръв път заложи не на несметни пълчища, а на трудните единични битки с респектиращи противници, управлявани от феноменален изкуствен интелект. Тук всеки враг атакува със свой собствен стил, използвайки ръкопашни или атаки от разстояние. Това е първата игра, в която заговете могат да ползват power-up-и. Първата игра, в



които програмистите могат да променят всеки един елемент от играта.



която се забелязва каквава адекватна реакция от тяхната страна на победените ви, както и силна на тактиката и маршрута за атака, съобразно промяната на собствените ви стил при преираване на дадена ситуация. Тук няма прелускаща non-stop динамика, а нагнетено във въздуха напрежение. Бързо превлибате от състояние на покой към състояние на максимална концентрация и скорост на действие.

Оръжията са общо 10 и са абсолютно новаторски. Най-интересното е 8-Ball Launcher-a, което е еквивалент на rocket launcher-a, но има и функциите на grenade launcher, изстрелващи няколко ракети наведнъж.

През 2002г. излиза дългоочакваното продължение **Unreal II: The Awakening**, което се оказва жертва на маркетинга. Реално той е сингъл-плейър демонстрация на графичен екшън поколение, разделен от няколко Кат-сцени, като общото време за преиграване не надхвърля смешните 7-8 часа. Катогоричен провал!

Delta Force

Производител **Nova Logic**
Разпространител **Nova Logic**
дата на премиерата **30 септември 1998**

Нека си го кажем още в началото – **Delta Force** заложи на реализма. Не на кръв, брутален екшън, фантастична графика или збук. А на огромни открити пространства с пресечен терен и множество уобни за прикритие местенца и храстчета, в които похватът да се хвърли с розгата напред в мелето е просто абсурден, а тактиката на промъкването, снайперски изстрел от огромно разстояние, търпение и добро планиране на логистиката ви по нивото е печелившият билет. Както е и в реалността. Тук се умира от един изстрел. Но това важи и за враговете! Удоволствието от фазата тук също е наситено с адреналин. Играта годна на всички, които търсеха едно по-спокойно, по-реалистично преживяване, в контраст с бясната ка-

саншия в игри като **Quake**.

Може да се играе и от първо, и от трето лице, а дори и двете перспективи наведнъж с помощта на „екран в екран“ опцията. **Delta Force** предлага 40 сингълплеър/кооперативни мисии из пет континента.

ИИ е на високо ниво. Комуникацията между играча и компютърно управляваните му съвместорни работи чудесно и рядко има причина за неразбирателство. Но същото важи и за враговете :-)...

Любопитно:

- Графичният екшън на Delta Force 2 е използван и за направата на военни симулатори, поръчани на Nova Logic от правителството на САЩ.
- Едва през 1998-ма година се предлагат възможност за избор на оръжие от реално съществуващ арсенал.
- Първия FPS без нито капка кръв.
- Основополюжник на squad based шутерите.





История на екшъните от първо лице

Shogo: Mobile Armor Division

Производител **Monolith**
Разпространител **Monolith**
дата на премиерата **30 септември 1998**

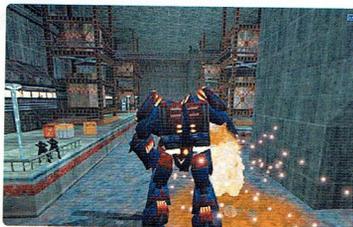
Mechwarrior + Quake = Shogo

Странният хибрид е превъзвисяващо FPS, но в много отклоненията е доста шутмански. По време на своето приключение героят се бие в два режима – като обикновен шурмовяк и като 10-метров крачещ механизирани воин, който в японските анимационни филми обикновено се нарича просто Mech. Това обаче не значи че приближава играта до заглавия от типа на **Mechcommander**. Shogo не е поредният скучен симулатор на футуристична

бойна машина, окупена като колено дърво с всевъзможни оръдия, лазери и ракети. Управлението на Mech-а е в традиционния 3D-екшън стил. Просто стоманеният гигант се извисява над противниковите войници и танкове, размазва в механизирани си лапи огромно, разрушително оръжие и трябва да бракува себеподобни механизирани титани.

Гигантската машина често е твърде лесна мишена заради размерите си. За сметка на това вражеските войници са брвени като мравки и могат да направят на решето не чак толкова Вездесвещия Mech с малките си, но опасни оръжия.

Хората и машините вляват с различен арсенал. Оръжията на механизираниите бойни гиганти са твърде големи и тежки, за да се използват от обикновени войници. Лапите на меховете пък са твърде огромни, за да държат



пистолети, шурмови карабини или ракетомети.

Shogo приеждава изключително погробен и драматичен сюжет, който извело се блиска до каноните на японската анимация.

Мислите са нахъсани на малки парчета, като през не повече от 5 минути има кратки cut-сцени от 10-20 секунди.

Любопитно:

- Shogo е играта, дъвала зони на поражение по тълмото.

производител **Ritual Entertainment**
разпространител **Activision**
дата на премиерата **31 октомври 1998**

SIN

SIN излезе едновременно с **HL** и **Blood 2**. Много трудно може да се определи категоричен победител в конкуренцията между тези титани от п. нар. „Света троица“. **Blood 2** безапелационно доминираше с графика, **HL** - с изкуствен интелект и разнообразие, **SIN** - с левъл-дизайн и мултиплейър. И трите заглавия издигаха геймплея до нови висоти, и трите се отличаваха с разкошна фабула. По отношение на сюжета **SIN** издвуха всички останали игри с изключение на **HL**. Той спокойно би могъл да послужи за създаването на култов екшън-филм и такаъв същност се появи, само дето беше анимационен – вездесвещи, но незаслужено кратък. Хитът на **Ritual** е поредното доказателство, че не е нужно да се използват върховите графични технологии, за да се направи нещо наистина качествено.

Действието се развива през 2037а. Полковник Джон Блейд е главният герой. Основното му занимание е да чисти улиците на града от тежковооръжена измет. Убийци, наркотрафиканти и мутанти са основните му

клиенти. **SIN** е играта с безпрекословно най-смятаната и надоръваща анти-героиня – Елексис Синкхър. Началното интро и финалното аутро и до ден днешен остават без вх. Геймплеят е изключително разнообразен, предлагащ брутален екшън, провънчване, мисли под водата. Играта се превърна в еталон за използването на така наречените зони на поражение. Хелпшото често очертавава титката граница между успешно приключената мисия и провала. Елементът на нелинейност в мисите, множеството интересни куестове и загадки, умните и разнообразни врагове, страхотният обем на звук, позволяващ много точно да се ориентирате за посоката, от която ще се появят врагове, както и пушката-папачи директно в челната тропка за най-добри и балансирани спрямо геймплея оръжия, създадоха едно епохащо заглавие.

Но над всичко – както казахме и в самото начало – категорично доминира левъл-дизайнът. Едва ли ще се мерят повече от две игри към днешна дата, които да са **някъде** конкуренция на **SIN** в това отношение. Вездесвещият гуру Левъл Лорд създаде в **SIN** ниша, която забвлягаши ще го впишат в историята на шутърите като един от най-гениалните дизайнери за всички времена.

Именно нишата, подпомогнати от оръжията и физическата модел са препоставката **SIN** да е феноменално мултиплейърно преживяване. А нибото **Ragadox**, в което законите на физиката са обрнати за пратак нагоре просто кара всеки почтително да замълча.

Любопитно:

- За първи път във FPS се използват превозни средства.
- Подводните сражения са доста впечатляващи. За първи път в триизмерен екшън има оръжие, което е нарбено специално за тази цел - харпунът.



Half-Life

производител **Valve**
разпространител **Sierra On-Line**
дата на премиерата **31 октомври 1998**

„...кой не е чувал за него?“

Почти се чувствам излизшен, когато стане дума за **Half-Life**. Тази игра би трябвало да е добре позната на всеки и едва ли ще са много хората, които ще научат нещо ново от няколкото реда, които ще напиша за нея.

Отново срещаме извънземни, но този път на пътя им застава не пехотинец и професионален воин, а учен – Гордън Фрийман.

Успехът на **Half-Life** се гради на четири основни неща:

1. Страхотен сценарий, достоен за „Досетата X“. За пръв път в 3D-екшън изграчът трябва да решава истински загадки, има възможност да командва впазачите в научния комплекс.
2. Небъжан до момента ИИ, който буквално те кара да се усъиниши, че поиякога противишките са командвани от хора, а не от компютъра.
3. Играта е огромна. Разбирайте огромнен свят и

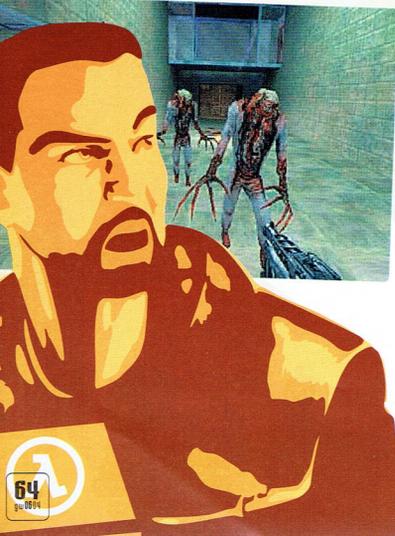
машабен левъл-дизайн. Разбирайте и около 20-25 часа геймплей.

4. Класа. Просто играта е класа. Пипната във всеки отведен детайл. Като започнете от оръжията, които припелват към геймплея като втора кожа, минете през разнообразието от врагове и босове, някои от които меко казано кърпеще оригинални и стигнете до звука и всички онези елементи, които творят атмосферата.

Прибавете към това и един асски говор мултиплейър, както и угоден за създаване на морове енджън и се получите едно от най-великите заглавия в гейм-индустрията за PC-та изобщо.

Любопитно:

- Единственият за времето си FPS, чието действие протича като интерактивен филм – без прекъсвания от сценарийсти или кеп-сцени.
- Ползва силно модифицирани Quake и Quake 2 енджъни + програмен код на Valve.
- Над 50 награди от компютърни издания по целия свят.



Thief: The Dark Project

производител **Eidos Interactive**
разпространител **Looking Glass Studios**
дата на премиерата **30 ноември 1998**

Най-последна свежа кръв в жанра!

Thief има претенциите да е една от малкото игри, което мисленето и прецизното планиране са по-важни от бързите реакции и точния мерник. Тук смъртта е безшумна.

Действието се развива в мрачното средновековие. Геймърът попада в епоха – странна смесица между късна феодализъм, ранната индустриална ера и светът на черната магия. Стражи, въоръжени с шпато и мечове, рицарски замъци и свръхестествени създания си съжителстват с арханци диветатели и първобитни генератори на електричество. Крайният резултат е свят, от

който лъха подгискаща сивота и смърт.

Главният герой е Гарт. Безскупрулен професионален крадец, боравещ еднакво добре с шпаторите и с меча.

Гартът трябва по следите на сключените камък с мистична слава и попада във водоворотът от събития от-въд пределите на човешкото въображение. Всъщност сюжетната линия далеч не е най-оригиналното нещо в **Thief**. Много по-впечатляващо е новият стил на игра, който геймърът трябва да овладее – промъкване в сенките и изненадваща атака в гърба на врага. Да, това не е **Quake** или **Doom**, ако тук излетите срещу повече от двама противници сте пътищи към отвъдното.

ИИ е стигнал висоти.

От оръжията най-полезното в кътът и седемте вида стрели за него и това трябва да говори достатъчно за играта. Водните стрели могат да засят фактите; стрелите с мях помагат на нашия човек да остане незабеле-



Жим и тих; а „шумните“ стрели разсеиват враговете...

Любопитно:

■ Първата стелт игра.

Starsiege Tribes Tribes 2

производител **Dynamik**
разпространител **Sierra Entertainment**
дата на премиерата **30 ноември 1998 / 28 март 2001**

Въпреки че набра световна слава, първата част на **Tribes** като че ли остана малко настрана от вниманието на геймърите у нас. Може би пренебрежението към нея се дължеше на факта, че през 1998 г. изриче, предвидени само за масова игра в мрежа, и то предимно в кооперативен вариант, тук не бяха на мода.

Акцентът тук пада върху пиймляе. Отборите са два, като играчите могат да избират между три персонажа, отличаващи се един от друг по основните си характеристики като броня, скорост на придвижване и въоръжение. Най-леките са бързи, но по-слабо въоръжени – похрюдещи за диверсии и набези; средният клас са добри бойци със сравнително задоволителна подвижност и огневата мощ; най-тежките са бавни и тромави, но арски кораби копецата – похрюдещи за сенева поддръжка от голямо разстоя-

ние и дамен обстрел на базата – те са аналогът на артилерията в **Tribes**. Правилният избор на персонажа, както и отборната дисциплина и тактика са ключът към успеха в **Tribes**. Като пример за отборно взаимодействие може да се спомене фактът, че играта дава възможност на лекия персонаж да локне гадена ца със спешаен лазер, като по този начин тежките се ориентира къде точно не се прицел, за да поразят ефективни целта. След всяка смърт играчът се преражда в базата, където има специални конзоли за въоръжението и околлектовката и за летателните средства. Последните са няколко вида – от едноместни



„кутери“ до по-големи и бавни транспортни „самолети“. Върху които могат да се накачуят няколко съотборника и да атакуват вражеската база. Тя от своя страна е добре околлектована със защитни устройства. Те пък могат да се командват от играч, който се е звал само с тази задача. Нивата са гигантски в буйвания смисъл. За по-бързото придвижване всеки персонаж е снабден с импулсен джапак, благодарение на който може да извършва невероятно дълги скокове – почти полети.

Целите, в зависимост от вида на режима, който се играе, варират от „уничтожи вражеската база“, през „заемли определени позиции и ги задържа възможно най-дълго“, до „убий врага, вземи му флажа и го занеси в базата си“. Един от най-интересните режими е **Voynit** – всеки играч има точно определена жертва, която трябва да следи и унищожи. За ликвидирането на играч, който не е негова мишена, се отнемат точки. Изключени се прави в случаете, когато това е играчът, който се опитва да заприе бас – самозащита.

Иновативно, изпреварило времето си заглавие!

Aliens vs Predator

производител **Rebellion**
разпространител **Fox Interactive**
дата на премиерата **31 март 1999**

Една от много малкото качествени игри, инспирирани от филм, даже не един, а цели две поредни филми. Възможността за избор между три корено различни персонажа разेरща един много богат, интригуващи и в същото време балансиран, изчистен и напрегнат геймплей.

Пришълците е изключително бърз. Катери се съобразно по стениите (от което в началото се зуби предстатва за „долу“ и „горе“), използва опашката си за оръжие и хале противника за допълнително зграбе. Безопасна машина за убиване, облагодетелствана от факта, че играта е доста мрачна и успешно може да се скатае в сенките.

Просто за да не е най-смазващият персонаж, на него му липсва далекобояна атака.

Хищникът е тих убиец. Обича да си играе с жертвата. Перфектен камуфлаж, оригинални и разнообразни технологични фджай, няколко режима на проследяване. Играта с него гъвълчица егото в най-голямата степен. Моещ ло-



вещ, но зависимост от запасите си от енергия и това го прави уязвим.

Пехотинецът е екипиран с последната гума на човешкия военен арсенал, а с него играта е най-трусна и... страшна.

Атмосферата е арски възвездяваща. Тъмни, дълги, празни коридори, малки клаустрофобични стаички... Звучи- щите са точно такава, каквото ги знаем от филмите – плашещи.

А графиката и светлинните ефекти правят ужаса пълен.



Kingpin: Life of Crime

производител **Atxrix**
разпространител **Interplay**
дата на премиерата **30 юни 1999**

Главният герой се намира в някакво задно дворче в голанпробен квартал, пребит като куче, а двете горили на местния гангстерски бос, които досега са покрсначали върху лигнето му, доволни се отпачкават. Нашият човек се изправя, взема една тръба и играта започва... Вие сте бяч. Горила. На най-долното стъпало – ули-

чен боец на мафията. Налага се да се наемате на работа при различни мафиотски босове и обикновени хора, докато се изкачвате в иерархията на престъпния свят, докато се въдрънате в... Кинг Пин. Задачите (подробно на RPG-тата) се получават в кръчниците – там обикновено са шабовете на глаторезите.

Допълнителна информация може да бъде изстискана от NPC-тата, с които играта изобилства. Някоу от тях наистина помагат, но други или ще мръкнат настреча един и също реликви, или дори ще са аресивно настроени. Това предпозага доста разговори – за да умес-

История на екшъните от първо лице

▶ от страница 65 нят геймпър, авторите са предвидили бележник, в който нашия човек автоматично записва задачите, които трябва да се приведат в изпълнение и сведенията, които се отнасят до тях. Консултациите с него в бърза и леснодостъпна.

Играта предлага улична фабула, пренасяйки те в Америка от времето на Ал Капоне и гангстерските банди. Междущите анимации между нибата допичват развитието на историята и помагат постепенно за ориентацията относно причината да започнеш така лозерно играта. Атмосферата е предадена блестящо - типичните тухлени сгради от онова време, мрачните улици,

купчини въреализи се по земята боклуци, изпочупените протоярни лочи и горящите контейнери, чувството на страх и безпокойство, витаещо в сумрака на отиващи си ден, тъмните силуети на яки мъже и жени мотаещи се уж безцелно по улиците - всичко това е въплътено в играта перфектно. Намираш се в крайните квартали, в самото сърце на престъпния свят - намиращи се в 8 етмото! А измъкването от там минава през труповете... много труповете...

Любопитно:

- Играта с най-много негр!



- Играта с най-много псувни!
- Най-красивата игра, базирана на Quake 2 енджин!
- ИИ е дело на Рабън Фелтрин - създавател и на небезизвестния Eraser bot за Quake.
- Някои от героите в играта са озвучени от Cypress Hill

Unreal Tournament и Quake III Arena

производител Epic
разпространител Infogrammes
дата на премиерата 30 ноември 1999

производител id Software
разпространител Activision
дата на премиерата 30 ноември 1999

Не случайно поставих двете игри заедно. И за Quake, и за Unreal е изписано и изговорено толкова много, че едва ли може да се добави нещо, което да не звучи като клише.

Quake 3 е играта на харкоро израчките, Unreal Tournament на всички останали.

Ако предпочитате по-брутален, по-директен, по-кървав геймплей Quake 3 е вашата игра. Играта на изострените рефлексии, на бързите процеси, на светкавичната мисъл. Най-динамичният 3D shooter след първия Quake.

Най-смъртоносният оръжие. Най-безкомпромисната бумка.

UT ще ви предпази донякъде от стресовите ситуации. Тя е малко по-бабна, по-умерена и по-приятна, ако търсите повече забавление и фън и по-малко адреналин. Тя е играта с по-бурните отборни режими за игра и може би най-добрият Capture The Flag изобщо.

Игра за ценители на оригиналните игри, на нетипичните нива и нетипичните оръжия - това е UT.



Soldier of Fortune

производител Raven software
разпространител Activision
дата на премиерата 23 февруари 2000

Ще до кажа много кратко: SoF издига жанра до върховете на насилите и бруталност, непознати до момента на излизането ѝ. Абсолютна адреналинова бомба!

Във всяко едно друго отношение играта е абсолютна стандартна. Дори има ред недостатъци, като например слабият, да не кажа нищожен ИИ и фразещото респондиране на бързите от нищото. Въпреки това играта кефи. Кефи извънмерно. Представителите ѝ черти, за да компенсират недостатъците и фонът на общата стандартност на заглавието. А тук, като говорим за положителни черти, разбираме най-вече атмосфера и геймплей. Геймплей, базиран - както казах и по-горе - най-вече на до болка съгнетена бруталност в убиването. Една игра, в която можете да разфасовате противника с изстрели по начина, по който това е възможно в SoF, за-

служавя всеки суперлатив по неин адрес и подминаването с махане на ръка на всеки негодатък.

Локациите, които ще посетите, са Балканите (Косово), Близкия и Далечен Изток (Ирак, Япония), дълбокия Север (Сибир), за да достигнете накрая и до Западна Европа (Германия). Ще си имате работа с руски воени отстъпници, араби, бойш-якудза, обикновени терористи... Ще видите дори Saddam в една от сит-сцените.

Добро впечатление прави уникализирането на географските райони - във всяка страна се говори на съответния език (специално руският е добре докаран), външността на противниците съответства на расата, из-



ползват се характерни оръжия (арабите си падаат по базуките, японците не признават нищо друго освен пистолети и Узата, за всеки регион има характерна музикална тема.

Оръжията създават усещане за автентичност - както започнете от скоростта на презареждане на пушката, минете през интервала между всеки отведен изстрел и стигнете до скоростноста и пораженията, които нанася - всичко е 100% реалистично.

Играта, която събира бентя на шифлизоваността и разярв пламъка на изкристализираното насиле у всеки - това е SoF! Той ни връща в годините на ранните 3D shooter-и, където геймплеят е прост и директен, а от изстрел се иска единствено да е бърз, безмилостен, да натиска ако спуська и да кувее от кеф!

Любопитно:

- Чрез новата технология GHOUL за поразяване на различни точки от тялото на врага Raven правят още една стъпка към реализма.
- Начиче на датчик за шум, показващ до каква степен главният герой е разкрит от враговете.

Clive Barker's Undying

производител Dreamworks interactive
разпространител EA Games
дата на премиерата 19 февруари 2001

Undying не е просто екшън, тя е изживяване. Емоционален и духовен оразем за любителите на догиката като рамков стил на приключение и с особен афинитет към хорър атмосферата. Тези, които не се страхуват от всякаква трудно умираща зомбирана палач, както и от необходимостта да се ровят в неясни древни ръкописи, зневидни и писма, в които се открива смисъл с много мъки и разочарования и не са играли Undying, следва бързо да поправят тази непориста зрешка. Ръката

на Clive Barker, който е същински зуру в областта на ужесте, се чувства осезателно най-вече в пресъздаването на непопористата атмосфера и великолелния и зловещ сюжет. Поначало Undying не е типичният FPS, в който враговете никнат на всяка крачка и директно атакуват. В играта има много четене, мистицизъм и открито много тракане на зъби, когато нервите се отиват повече от очакването да се случи нещо, отколкото когато то най-сетне се случи - товава просто астичкият на нервите се къса, изречат свяля панически слушките, бута клавиатурата, светва всички лампи и се отпалачава от компютъра, хвърляйки му погаври все едно последният току-що е се опитал да го захване.

Любопитно:

- Най-недооцененият FPS за всички времена. Можете ли да си представите, че от тази игра в шатите са продадени едва 20-тина хиляди копия!





СПАЙДЪРМЕН 2

Звездите Тоби Магуайър, Кирстен Дънст, Алфред Молина, Джеймс Франко, Брус Кембъл
Режисьор Сам Рейми (Злите мъртъв 1-3, План без грешка, Дарбата, Спайдърмен)
Сценаристи Алвин Сандкайт (Някъде на запад, Изневяра)
Официален сайт <http://www.spideyman.sonypictures.com/>

В последно време човек остава с впечатлението, че практически всеки свободен сантиметър филмова лента бида полазен от комиксови персонажи. Което, реално погледнато, е доста хитър продуцентски ход, защото много от нещата, които в други продукции човек би определил като „открито малкумие“ тук могат лежерно да се лансират като „култова комиксова стилистика“. Пък и лично аз съм сериозно предпочитам да филмират *Спайдърмен*, наместо да ми пробутват жалки адаптации на Елис, например, където екранните образи се оказват еквивалентно плоски, само дето тебе те е яр и се давиш възмутено с пуканките си. Пък и когато в хода на *спайдърменовото* високобюджетно и преливащо от ареналиновите емоции на размочителен CGI удоволствие, спонтанно установиш, че плоските комиксови персонажи придобиват съвсем ясно изразена обемност пред очите ти, можеш дори да поръкопляскаш мъничко. Заслугата за това принадлежи на режисьора Сам Рейми, който лично за мен си остава едно от най-великите имена в киното. Независимо да-

ли снима комедияно хорърче с ученическото си приятелче Брус, нео-устърн с Шарън Стоун или пък мрачна социално-мистична драма с Кейт Бланшет, този човек твори изкуство от онзи толкова прекрасен поникоза седми вид. След като в първия *Спайдърмен* Рейми просто опита леко почвата и гледеше с лек страх и недоверие многомилионния бюджет, тук вече си е позволил да се развирва напълно. В резултат получаваш уникален коктейл, от онзи неприлчно скъп, приятен на вкус и изненадващо опияняващ тип. С паче наместо черешка. Ефектите са наистина впечатляващи и прекрасни подчертани от динамичната камера на Бил Поул, комуто дължим трите *Матрици*. Октановото число на актьорската талант си е покорило значително след като Алфред Молина услужливо подложил масивния си гръб, за да може към него да бъдат прикачени пилалата на доктор Октълъп (прочее за ролята се е напуксал самият Робърт ДеНиро). Последният безпроблемно се класира като един от най-емблематичните злоеви в историята на подобен род филми, балансирайки на границищата между комиксовия кулмес и реалното персонажно развитие. Визуалните игви на Рейми са впечатляващи, а непрестанното му заиграване с отраженията е достижало апогеоза си с прекрасния и незабравим момент на забиването се в женско око парче стъкло. Страстна му да се гаври грубо с червено-синия си герой, отдалечавайки го максимално от образа на безсмъртен супермен също е ударила нови висоти. Сценарият се радва на някои особено добри попадения, а преходите между дълбоките дъбри на социална драма със сексуален привкус и кропките плътчини на масобото комерсиално кино са толкова резки и внезапни, че у теб се поражда съвсем реалното съмнение, че Рейми се поигравва и с теб. Но без нищо за мие да спре да те забавлява.

Латно комерсиално кино етш бест. Гледай смело.

Оценка: 8.5/10

ХАРИ ПОТЪР И ЗАТВОРНИКЪТ ОТ АЗКАБАН

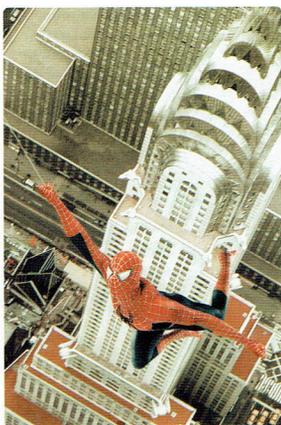
Крис Калъмбс е дебил. Предпочетен от Роулнгс пред Спайдърс за режисьор на първите два филма от най-комерсиалната приказна поредица на всички времена, той превърна *Философският камък* и *Стаята на тайните* в нещо като *Сам В къщи*, но с повече визуални ефекти. Не мога да ти кажа дали литературната основа е предразполагала към някакъв по-сериозен погход (така и не намерих време и желание да прочета романите на Роулнгс, при все че дори Стивън Кинг ги посочва като свой избор на върховените от последните години в писателско-биографичния си роман *On Writing*), но така или иначе първите два филма за очилатия маъзосник бяха откровено игоштом.

Алфонсо Куарон от груга страна е последният режисьор, козото бих наел, за да направя детски филм. Не и след *И твоята майка също* (тънка препратка, към кой-то, прочее, можеш да откриеш в сцената, козато Хари, Хармиани и Рон скърбат по екскурирания хипо-гринф). И може би точно затова *Затворникът от Азкабан* се оказва изненадващо добър. Мрачен, земен и изтънено визуален, третият филм за Хари Потър успява да противопостави на безкрайни манове по Куини и разоздани битки с чудовища гениални кадри като замръзващите под досега не дementиторите ивтия или избухващиият в око на Върколака лунен аль, казващи повече за трансформацията на човека в звързл от всичките последващи компютърни ефекти.

И при все това правещ крачка назад към приказната архетипност на персонажите, които в *Затворника от Азкабан* са замръзнали на един определен етап от развитието си, в един от двата края на скалата добър/лош. В една приказка за леко пораснали деца и леко възрастни възрастни, която бихме могли да възприемем като интелегентно прелетна серия от ненамрънчиви външения или просто като поредния качествен комерсиален филм. Има реална опасност това да бъде първият и последен добър филм за Хари Потър, след като Куарон се отделил в родното Мексико, за да заснеме поредната си сканданна драма, а следващият филм от поредицата премина в ръцете на британецът Майк Ньюб (*Усмивката на Мона Лиза, Четири сватби и едно позрение*).

Ще разберем още през идната година.

Оценка: 8.5/10





СКРИТИ БЕЛЕЗИ

Стилна, но доста неориентирана актьорска драма, в която воден от злостна сянка от миналото си Антъни Хопкинс първо губи работата си, след това чука Никол Кидман и накрая умира. Ед Харис е откъснати и реиници съвкуп на последната, а Гари Синиш – писателят, който услужливо ни разказва цялата история. Тя пък от своя страна през цялото време те поглежда с обещания за някаква особено неочаквана развръзка, подчертавани от леко фрагментарен нарратив, съставен от парчета минало и настояще, които в крайна сметка изграждат един повече от наивен пъзел. А основната неочакваност на *Скрити белези* се явява умението му да ти лансира финалните си напруги без нито да те изненада, нито да ти разкаже нещо особено поучително и драматично за живота, което да те разочаства или да те накара да се размислиш. Единствената причина този филм да получи оценка над средната се пада в невероятните усилия на горепосоченото екранно каре, да въпреще типичния си актьорски талант и да извлече със сетни сили този филм от калта. Сър Хопкинс се откръчва елегантно от

демонизма на Ханибал, пълзвайки се в ролята на обркън и озлобен от живота човек, който се влюбва безнадежно в – буквално – последните дни на съществуването си („Аз съм Ахил на виазра“ както сам казва), Никол Кидман (гола, бате) за пореден път успява да оплзи екранния си аристократизъм, като бедна, отчаяна жена, спяща върху урните с праха на звесте си деца, загинали по нейна вина, и прави секс, за да забрави всичко. Гари Синиш заслужава акламации за изявата си, дори и само заради неразбиращото си изражение по време на мъжкия танц, а Харис ябно ще си остане в кино историята като спортинг зеният. Следващият път ми напишете и сценарий, моля ви се.

Оценка: 6/10



ПРЕКЪСВАНЕ

Болезнено нискобюджетен и независим британски филм, в който разни хора си говорят неща за живота, преекслоатират гумата „фок“, а от лпаката крещи Колин Феръ (който се радва на съвсем кратка екранна проява, в която оглежда каталози за домакински уреди, планира идиотско отвлчание срещу откуп, преазва една овца и умира по особено глупав начин), че да маму публика. В името на личното ти душевно спокойствие се надявам да не си чак толкова лесен за подмамване. Защото в крайна сметка... се оказва доста малоумен филм. Нямам нищо против алтернативните продуценти, снимани с камера от рамо, в които сиени с щастливо лъскаш бастуна на фона на весела музика дебил се редуват с важни разкрития за любовта. Просто тук – при Все добрите независими актьори, наети за цела – липсва необходимият колорит на персонажите, диалогът е неоправдано дебилен, а цялостният опит за смесване на социална и любовна драма с черна ганстерска комедия просто не се е получил. Режисьорът-дебютант Джон Кроули може и да е бил челото си в щемента пред произведенята на Дани Бойл и Гай Ричи, но в резултат е получил само ищина. Сори, мейт.

Оценка: 5/10



НАИСТИНА ЛЮБОВ

Твърде съм склонен да се съглася с мнението на критиката, че *Наистина любов* е най-качествената романтична комедия в последно време. Английски и – респективно – твърде интелегентен в хумора си, това не е нито новият филм на Ричард Къртис (*Дневникът на Бриджит Джоунс*, *Нотинг Хил*, *Мистър Бийн*), нито пък новият такъв на Хю Грант (който дели с останалите си колеги не повече от двадесетина минути екранна изява). Става дума по-скоро за прелестен коледен коктейл (лансиран ни в разгара на легения сезон, ама карай да върбу) от създаване, задръжване и разкъсване на интимни връзки, обхващащ всички аспекти на онзи странен и романтичен хормонен дисбаланс, който наричаме простучко „любов“. Освен мистър Грант (който прочее влиза в роля на неориентиран нов британски министър предсегател, който си говори с портрета на Маргарет Татчър) актьорският състав, включва Liam

Нийсън, Алън Рикман, Лора Лини, Колин Фърт, Ема Томпсън, Кидра Найтли, Мартин Маккьчан, Бил Най, Роуън Аткинсън, Мартин Фрийман и Було Боб Торнтън (като негодобалит американски президент, копеле). И за да не стане концентрацията на таланта твърде висока всичко това е разкрасено от епизодичните включвания Шанън Елизабет, Клаудия Шифър и Дениз Ричардс. И изобщо не се стръскай от жанровото определение „романтична комедия“, което си свивнал ка свързваш с потопени в захарен сироп ленти. Този филм успява да бъде едновременно истерично смешен и стръскащо сериозен. *Наистина любов* надцаква повечето измислени драми дори и само със самотния кавър, в който Ема Томпсън разпокаво подаръка си за Коледа, унищожавайки идеите си за света, разкъсвайки шарената хартия. Добър филм.

Оценка: 8.5/10

КИНО ЗАГАДКА

НАГРАДИТЕ НА СЪНИ ФИЛМС ПЕЧЕЛЯТ:

Иглика Василева
Мирослав Парасковев
Иван Димитров

новият въпрос е:

Какво представлява описания малко по-горе разрушаващ едно семейство подарък в *Наистина любов*?

НАГРАДИТЕ НА АЛЕКСАНДРА ФИЛМС ОТИВАТ ПРИ:

Иглика Василева
Дани Станков
Станислава Пешова

новият въпрос е:

Каква роля изпълнява с Спайфърмен 2 нашият безапелационно любим Брус Кембъл??



Верните отговори очакваме на kino_zagadka@abv.bg



НЕПОНОСИМА ЖЕСТОКОСТ



Надежно похваленият начин, по който братята Коен го слагат зрубо на романтичните комедии вече е надежно запечатан на DVD/VHS и очаква от теб на свой ред да го сложиш зрубо в съответното устройство, да гледаш и да се забавляваш.

ФРЕДИ СРЕЩУ ДЖЕЙСЪН



Унищожително глупав и същевременно очарователно свеж, максимално брутален и отвлечен от лигавите пикливи тийн истории. Понесъл осемдесетарското зрубо насилие и иновативните методи за убиване на налушени голи пичета като олимпийски факел в безпозветния мрак на нео-хоръра. Възщач на дневен ред иконичните психопати Фреди Крузър и Джейсън Ворхес. Ако визията не доминираше толкова злостно над покръптивения сюжет, *Фреди срещу Джейсън* би могъл да се превърне дори в достойно продължение на *Космариите* и *Петъшиите*. В настоящия си вид е просто най-добрата възможна компания за заклетия хорър фен, наред с купата пуканки и касата бира.

ПРИВИДИЕНИЯ В ЗАМЪКА



Еги Мърфи се гони с някакви весели духове из някакъв замък, като дори не му направи удоволствието да умре накрая. След *Карибски пирати* някои хора очевидно са решили, че от всяка потенциална луннапаркова атракция може да се получи сносен хит при наличието на достатъчно визуални ефекти. Така, че ако по някое време бидиши екранизация по въртележката с кончетата от Борисовата, да знаеш, че си предупреден.

АПОКАЛИПСИС СЕГА: ПРЕОТКРИВАНЕ



Когато преди време Франсис Форд Копола гледал отново своя *Апокалипсис сега*, се стресирал колко комерсиален и назовен към масовия вкус бил филмът (в този ред на мисли се навявам, че не е гледал и *Джак и Ударът*, защото може да го е спохотило някое инфарктче). Така човекът пригворял монтажиста си Уолтър Мърч, двамата премонтирали цялата лента и я уфълмили с още близо час. За средностатистическия зрител основният плюс на *Превоткриване* идва от допълнителното екранно време на Робърт Дювал, но за дай хард феновете на *Апокалипсис сега* това DVD е еквивалентът на бленуваната свирка от Анджелина Джоли.

РОК УЧИЛИЩЕ



Очарователно малко филмче, в което дебел и деградирал метал, подгонен от остра форма на безпаричие, се лансира като гаскал в начално училище. В последствие си сформира състав с хлапетата от класа и ги засилва към някакъв мащабен рок фест. Джак Блек е един от най-надарените комеди от MTV школата, а принципно щичната му натура внася изненадващо обаяние в кротката комедионност на този по същество детски филм. Корав саундтрак, изненадващо добри вокалини изпълнения от страна на самия Блек и като цяло – много фън.

ОБИР



Труно е да разполагаш с обесудения актьорски талант на Джишн Хекман, Дани ДеВито, Делрой Линчо и Сам Рокуел и да натвориш толкова безпрецедентно тълп филм, но сценаристът/режисор Дейвид Мамет (писал и принципно брилянтни неща като *Да разкажем кучетата*) се е справил перфектно със задачата си. Обади ми се в офиса да ми кажеш как свършва, че аз нямам нерви да го догледам.

ФАТАЛЕН СРОК



Именно, това е онази екранизация по Крайтън, в която Пол Уокър се връща в миналото с помощта на някакъв идиотски експеримент. И трябваше там да си остане, мен ако питаш.

ПЪТЯТ НА КАРМИТО

Смазващата визия на ДеПалма, съчетана със смазващата игра на Пачино, превръща настоящата гангстερска лента в шедевър, който – ако питате мен – изпребарва с няколко обиколки дори *Скарфейс*. Сюжетът, разказва за престъпник, желаещ да влезе в прайвъ път, но предаден от собствения си ког на честта. А обирят стар Ал е подпомогнат в актьорската си дейност от Шон Пен, Пенелпи Ан Милър, Джон Легуизамо и Вилг Мортенсен.

КАТАСТРОФИ

Невероятно първерзен филм, в който вечният чаровник Дейвид Кроуингбъре кара Джеймс Слейдър, Дебора Кара Ънгер, Елиас Котелас, Хол Хънтър и Розана Аркет да се възбуждат от автотомобилни катастрофи и в последствие да се пеичат по дъоки и тройки в произволно избрани комбинации. Голямото бинзо удря Слейдър, който чука мис Аркет в една особено удобна за целта рана на крака ѝ. И послана има, честно.

СЕКС ИГРИ 3

Това, което преди време започна в жълък опит за тийнейджърска адаптация на *Опасни връзки* прераста в още в по-жълък повог на през има-няма година да ни лансират нова екрана демонстрация на не особено впечатляващо аматьорско софит порно с малолетни.



ЗАВРЪЩАНЕТО

WWW.MYST.BG

ВСЕКИ ПЕТЪК ОТ 22.30 ПО ВВТ



за реклама: marketing@myst.bg; тел. 0899 64 10 57

 **MOST Computers**
София, бул. Шереметевски пръст, вл. 240, тел. 91 823, www.most.bg

 **Life's Good**

 **BBTV**

 **fresh**

БЪЛГАРСКИЯТ
AVTORA.COM
МУЗИКАЛЕН ПОРТАЛ

 **UBISOFT**

 **STIRLING**
INDUSTRIES LTD

 **Nintendo**

UBISOFT

STIRLING INDUSTRIES LTD

Nintendo

BBTV

fresh

БЪЛГАРСКИЯТ AVTORA.COM МУЗИКАЛЕН ПОРТАЛ



ПРОТИВОПОСТАВЯНЕ: ТРЯБВА ЛИ ДА СА КОМЕР

Може ли една жена да направи мъжа си милионер?

Да, ако преди това е бил милиардер.

Във всяка шега се крие зрънце истина – нежелана, някога откривана и трудна за приемане. За да изясним картинката, ще прибавим и стандартното съменение „мен ли искат или парите ми“. В повечето случаи отговорът е еднозначен. Кого бихте предпочели за съпътник в живота? Този, който ви разхожда с гангола по Канале Гранде във Венеция, или ви на шопинг в Милано, подарява ви романтична вечеря на савеши в едно от онези мажори, уютни ресторантичката около Шан'с Елизе? Или наш Ваньо, който е много добре момче, висшестиче, работи като хамалин на площад Македония, живее в гарсоньера негде из Дружба 2 и през уикенда се прибира на село да копа кукуруз?

Първи урок: Еволюция

Нека се отпуснем от заблудите. През Второто хилядолетие все още живеем в патриархалния рай, извържал проверката на Бекетовите. Еманципацията и радикалният феминизъм не донесоха нищо добро, освен дълбоки съзаклятически усмивки срещу мъжете: „Дайте им каквито искат, оставяте ги да се състезават на наш терен, със собствените ни оръжия и нека доброволно се откажат от най-сериозното си преимущество – секса“. Вместо да си седни кропото в пещерата, накинчена с гедранчета и кожа, очакваща любовта, успял да се гоברה до най-бкусното месо на мамута и до прекрасните бивни, днешната жена се втурна презлава, нарамила колите. Познацията, натрупана от толкова много поколения, бироха жертвени пред олтара на криворазбраната равнопоставеност. И какъв беше резултатът? Жената се озова в омазосазианата кръв – работа, карьера, семейство, домашни задължения. Опитваше да го зони и надмине своя мъж по доходи, да даде някакво възпитание на появилите се между другото гечурлига и в краищата сметка забравяше за себе си. Перманентното самопоказване и нагърбване със задъхи, надхвърлящи на моменти физическите възможности, доведе до закономерната поява на онези, познати ни до бока, масивни зловни лекари, помъкнали платнените торби с покупки. Забравили си го ерми и физикор. Навлекли единствената пола, в която все още се побираат. „Нежи“ създация, които работят по осем часа на ден, прикрат се скланни в панелките при мухльо-

то, зазаял се върхоново в голите шиш на поседаната страница на „7 дни спорт“ и двете мрънкащи гечурлига. След гечурния скандал се взри голямата тенджерата и започна второналото до бока готвене. белазващо вечерта с миризмата на пържен дук, който на слевващия ден ще се носи на талози от описаната готук „дама“.

Така получавате портрета на голямата част от днешните работещи жени.

Втори урок: Прогрес чрез регрес

Загледайте се по лъскавите коли, които често предизвикват завръствания по улиците на малата ни столица. И по изрусената мадам, със стегнато от финесче тяло и предизвикателен минижуп, която наблюдава изпреварващия я пролей с израз на крехка безпомощност, изписан върху старателно гримурираното лице. Да, тя никога не е холила на шофьорски курсове. И джипът не е подарък от мама и тати за двадесетия си рожден ден. Едва ли е завършила успешно двандесетия клас, „образоване“ е гума, която звучи почти нецензурно. Но аз широко отворените, добре подчертани очи, щрака малък калкулатор и надгича сиуветът на също толкова широко разтворени крака. За разлика от горелосаната лелка, която си измънява съпругическото задължение, броейки пукнатините в тавана, нашето момиче симулира оразам пред един от шефовете на Първа Източна Международна банка. И то на най-разнообразни места – от тузарските апартаменти на хотелите в Албена, през белите балдахни над леглото в скромна вилка негде из Кильор по сипния лясък на Далмация. През останалото време се грижи за най-силния си коз – външността. Така я научи навремето мама – трябва да бъдеш градивна, погорджана и сексуална, за да си намериш богат мъж, който да те извържи. Ако и успееш му за завършити главата и до върже да се себе си с брак и жена, работата ти е опечена. Момчето добаби и нещо от себе си как рогителската зарька – добрата свирка, направена в похроящия момент, може да донесе някоя дрънкула на Картие. Същата, да. Върху спомнютото кафе. В магазина, където спомнютото няма етикет и продавачите ви посрещат от братата.

Трети урок: Любовта пречо

Според изследване, така нареченото любоване протрължава между три и шест месеца. Хормонална буря, при всяко докосване прескачат искри,

светът е розов и прекрасен. Постепенно еуфорията изчезва, страстите замират, започват постоянните скандали и в краищата сметка – след още полоради-една година – настъпва разпада по-рано несходство в характера. Този процес може да се побира цял един живото. Защо тогава да не ни остане нещо материалоно от цялата история? Мъжете угдат и си отиват, но зорепоисаното жуку от Картие остава, визионето плато все така си виси в гардероба, а Черокути не губи прекрасния си черен швйт. Е, след няколко години омръзва, но тогава на хоризонта се е появила ноба звезда, която си пада по малки и бързи спортни коли.

Семинар: Няколко елементарни неща, които всяка жена трябва да научи

Фактът, че мотопечето е много поудобен начин за придвижване в задърствания от оронното БМВ, не го превръща в предпочитано превозно средство. Да си преговоримо основните мъжки приоритети: Самочувствие, дължащо се на дебата пачка в жоба. Завист към всички представители на стоща пол, притежаващи по-лъскави коли, по-марковы костюми и по-хубави жени.

Тайна мечта – огромен басейн с манеженки по шезлонгите край него, осемнадесетгодишно усук, хавански пури и неколцина познати, надничачи през оградата.

Дължкоакрата блягичка е предпочитано украшение, дори когато мъжът си пада по пукваби миньончета. Интелигент, превъзхождащ този на Айнщайн, не предизвиква по-голям интерес от дълбокото, добре измънено деклате. Мъжете с удоволствие ще предложат най-скъпия коткели на чевбично празноглавата жена, седнала предизвикателно с кръстосани крака и кокетно надупени устни. Накратко: ако кофещентът ви на интелигентността е дубиушфрено число, може да се събодите с леко простоватликъ представител на онази прослолка от жли момчета, с марковы андузи и ребели златни вериги. Туй няма да бъде най-галантният кавалер – примирете се с честите, неприятни поуплятания отпаз, докато размятате телеса на някоя маса в Биза. И тогланата липса на интерес по отношение на сексуалната ви зарволеност. За щастие сте одоборена от воденото на социалне сядилово и няколкочасови разговори относно поезията на Гьоте. Достатъчно е да напомняте на някоя

актуална фолк-звезда по начин на обличане и маниери. Останалите от компанията ще цякват завистливо с език, докато го погледнат – „Де я намеря тая, бе батка? Бхти и зарника, гето вади. Веднъж да я набарам...“. А той ще се усмихва скромно и доволно, претметнал собственически ръка през раменете ви. Ако, за щастие, спадате към онези интелектуалки, прельзничали гледище с с всевъзможни подробности познания относно най-често спразнените теми, богатият чак със собствен бизнес ви е вързан в кърпа. Туй най-вероятно е женен, с деца и в последно време му става с честотата на световното по футбол. С вас ще претомре младежкия ентузиазъм от секса. Изключително непохроящ за дългосрочно съжителство, дори и да напусне съпругата си и да ви предложи брак. Използва се докрай и се връща за рекламаше. В самия край достигащите до черещката на тортата – хубав, сравнително млад и ривдаси се на живота канигудат-милионер. Разлезен и поборича жената според цвѣта на нещичия си костюм (за това си вържи блягичка в резерв). Трудно е да се доближите до него, а още по-трудно да се превърнете във фаворита. Награждана, обаче, си заслужава. За целта се налага да разбодите лъняния капашетел на онва субито време в главата ви. Да, главата – там някъде се слагат диамантените перье. Общо място и златен мегал печели тазу, която му сложи хакалата и погнине най-изогурна пребречан догобор. Успех! Спазвайки нашите препоръки, всички усилия, вложени във всевъзможни дуети и упражнения: парите, хобрени за козметика и дрехи, богатият сексуален опит, който се наложи да натрупате, ще се оправдаят. Неприятностите, свързани с не особено приятния характер на полюбиваната и отбратилелните му навици, както и онези специфични зручнатки, който изостава козато свършва, са съвсем приемливата цена за един спокон и сиузен живот. В който всеки капирч ще бъде изпълнен.

Курсова работа: А какво ще се случи, когато се влюбим?

...и всички полезни налътствия се изпазрат от добре физурната ти глава? Ами ще врешеш влюбения и щастлив поглед към изогурна на потник Ваньо, който надига шившето с вода, докато пълзва полег над трите оставящи дерака неопкан кукуруз...

СИЛНИ ЖЕНИТЕ ПО ОТНОШЕНИЕ НА МЪЖЕТЕ?

Много велики творци на всичките видове изкуство на всички епохи са се опитали да опишат любовта, но никой никога не е успял да даде отговор, който да зарадоби всички. Затова аз няма да се престарявам с напъните да го сторя, само ще кажа, че всеки, който има мнение по темата, задължително е прав. Вярно – прав само за себе си, но все пак той си знае защо и се чувства прав. Хора, които не могат да изпитат това тъй неясно формулирано чувство, твърдят, че любовта не съществува – и те са прави, защото за тях е така. Други я възпяват като най-възвишеното блаженство, чобещките нектар и амброзия. Трети не пожелават подобно наказание и на най-големия си враг. Четвърти удовлетворяват изкритивните си погсъвнания и комплекси чрез нея. За едни тя е страдание, за други моментите, свързани с нея, са били най-красивите, най-смислените в живота им. И, макар напълства да има няколко интригера, отричащи ежминутното облъване на света с тази небесна есенция, формулата е приблизително следната: колкото хора – толкова и любови. По хикс. Хикс е брат на влюбванията за всеки човек, тъй като и те се различават едно от друго. И тук в момента пъ да предупредя почитаемите блондинки с джичелтата, обект на тезата на колежката, голяма част от които със сигурност следат с интерес нашето издание: не сте застраховани! И да сте тълпи, и да сте умни, и зрещи, и телесни богуни, бедни, богати, няма никакво значение: шансот на всички хора да се влюбват вие веднъж в живота си ubezpieтелно клони към 100%. Един ден просто ще срещнете някой, на който ще му пука дали оразмът ви е бил истински, или пък ще се запrikaзвате случайно с който колега за Гюте и ще си кажете „Как не съм го аз забелязала досега?!“ - и химическата реакция е избухнала, необратима като времето. И така.

Урок единствен: животът е всъкк кратък

Намирайте, изстисквайте и потегляйте, намирате нов, той също си намира нова. Това се побира много пъти, докато... докато не се окаже, че той си е намерил друга, но вие – не. Защото след Вас идва цял ройк млади наточени блондинки, срещу които няма с какво да се борите. Те просто вържат ба-

шите козобе, тези, с които вие сте изместили првенствено – младостта и красотата. Ако ще по цял ден да бърхтате по фитнесите, никога, никога няма да имате толкова стегнато, красиво, дърхашо на младост и прашащо от енергия и сила тяло. Споменувайте го с добро, докато не чудете как да си хванете някой да ви направи геша – думата-табу, от която толкова сте се страхували навремето, тъй като раждането си е хормонално убийство за жената. И особено за интереса на оная с ланеца към нея. А и той, колкото и да е простоват, все пак сигурно би подобрил прибора си на генетичен материал за създаване на поколение. И тогава горите.

...за Самотата

Жената гнеш с почит успяла да направи света матриархат. Можеш да осъдиш за дискриминация всеки мъж и без особен повод. Получаваш всичко при развод. Безплатен вход из заведенията. Множество мъже, които стават с изплезени езици след теб. Такива неща. Работа, карьера, семейство, домашни задължения – казва колежката. Ами нашата разлежана блондинка не е дължна да работи, вероятно има домашна прислужница. За с семейството вече казахме. Всъщност проблемът ѝ е какво да прави по цял ден. Навремето най-тежката световна икономическа криза е била причинена от свръхпроизводство. От преработвяване. В един момент тя разбира, че всички тези неща, за които се е борувала/продала, нямат стойност, когато можеш да ги имаш в изобилие. И особено, когато си сам. А самотата при нея е част от цената. Няма кой да се поинтересува за нея, няма с кой да пробереш диалог, нямаш приятели... И в един момент разбираш, че парите са много, но не и всичко. Разбираш, че понятията на майка ти за уреден живот са били много ограничени и за човека най-ценното нещo са хората. Защото ако си няма хората го теб, парите не значат нищо. Парцалките и колите не значат нищо. Ако си сам, нищо няма значение. Да, точно така е. Хората са най-големият капитал, а именно тях губиш по лобната петке за дебел портифел. „Почув“ ликовете на Карибите и румсьрвиз комерсиалната жена. Щелят в живот се превръща в румсьрвиз, а персональят, както много добре знаем, никога не може да ти се превърне в приятел. Персо-

нальт е покрай теб, само защото му плащаш...

...Себеуважението

Грухтене, казва колежката... Симулиран оразъм? Поплакване по задника, мятане на темеса из бияд? Чероки черен металик?... Всичко си има цена, нали? И каква е цената, която трябва да платиш, за да кажеш един ден: „Еее, прснаха ми оная работа за един джип, дето след 5 години се раздрънка, а времето на готиния секс мина, преди да е дошло“. Или пък, ситуация, в която нямат детето ти в училище с какво се занимава майка му – Ам... с нищо. И малкят Пешо почва да му се подиграва. Ня-ня-ня-ня, моята майка е адвокатка, а аз съм нищо...“ Е, но пък зиме носо Вион Селвин Морич – ще допъншиш на ум ти и ще се усмихнеш доволно. Но знаеш ли какво, козато Пешовата майка спре своя джип до твоя джип на световфара ще осъзнаеш нещо много важно – успех в живота може да се постигне без непременно да се продадеш, и без да жертваш изразжението си като човек и личност на младина, превръщайки се на средна възраст в скучаеща изтривайка за Владетеля. Много по-трудно е, разбира се. Понякога се иска и шанс да го постигнеш. Със сигурността на цената на много жертви – камерейки се по стълбичката в карьерата може би също ще загубиш приятели. Но никога няма да си нечия съблазненост. И никога цената за това няма да е самоуважението ти.

...Щастие

Нека отворим тефтера, наплюничим молива и сметнем житейския баланс на първия ни персонаж. След 25 животът ѝ е отпшла Голямата депресия. И на Всичкото отгоре се оказва, че дори парите, за които се е жертвала, не са достатъчно. В добрия случай е успяла да се омъжи за някой от ланеците и да се прируши с 10-те му млади и красиви влюбвници. Може би има геша, но те виева ли карат да се чувства пълноценна. Вероятно като пораснат ще я презират. Може би ще си обича, но те по всяка вероятност ще си копие на татко си, защото той е силна в къщи. Може би ще е намразила вече мъжете, защото Владетелят е подал си и най-бързото представител на ева си, а го друго трудно ще се докопа. Възвизано осъзнава, че преграбнатия договор, към който толкова

много се е стремела се е превърнал в златна клетка, от която излизат няма. Животът, който си е представяла като картина се е оказал карикатура. Без щрих щастие влетен в контурите.

Така и не е изпитала оразъм. Искам да попитам всички момичета и жени, които знаят какво биха изгубили с това – струва ли си, според вас? Нека кажем нещичко и за „бронетката“. Без да изпада в робство на телесността си, тя е поддржана, деликатно намежваща за всичко онова, което няма да имаше, наместо да би го показва с простишката разголеност. Набляга на интелекта и може би ви комплексира. Признайте си. Ако ви комплексира, защото си в дала зор, докато вие сте си давали цялото; защото е невазвиза. Почти няма начин да спечелите вниманието ѝ като жена, защото знае какво търси и най-вероятно вече не е намерила, а не е майка и възможността дори да има геша от него, за което също никак си успява да се грижи, макар да не ѝ личи, че е раждала ши че не си доспаля. Можете спокойно да я наречете жена-там, но тя е просто земна жена, осъзнала внушителната необратимост, с която наблюдава бъдещето и инвестирала именно в него. Тя е започнала да бере плодове на тази известиция майко след блондинката, но със сигурността – ще го прави значително по-бъдо от нея. И вероятно ще отгледа гешата си и ще остане с любовния човек, който впрочем се интересувал да има оразъм. Поне вероятнощата да попане на такъв в нея нямам случаи и много по-голяма. Тя общува на друго ниво, с други хора, в друга среда. Тя знае какво е любов и я е получавала. Знае и да обща. Знае и какво богатство е да общаш. Тя ще остави нещо след себе си, нещо съвременно от нея самата, а не получено на готово. И това ще я дава самочувствие в живота. Тя може да е полезна на дружете и на обществото. Може да е бизнес дама, инвеститор, обикновена жена... Каквато и да е обаче, ще знае цената си, а също така ще знае, че тя не се измерва в долари – измерва се в убавнение и обич. И именно поради тази причина ще струва много повече.

-Manna



ТЕСТ: ЗА ИЗДРЪЖЛИВОСТ

автор Dimensin & Ice Fox

Поради големият наплив от фенове, желещи да участват в 8 новия филм на GW – **Beer 3 Arena** (трейлъра можете да видите на диска от миналия брой), решихме да организираме касинг за издръжливост. За улеснение на бъдещите участници, направихме касинга по формата на тест. Със събраните точки желещите ще участват в тоболна следващия брой. Нагледварата е за главната роля на жертвата, както и за ролята на дървото с базуката, зръмнатия храст и препликаната беонга.

Като илюстрация на сериозността на това, в което се забърквате ще споменем, че на тестовете миналата седмица скъсахме редник Рафън, редник Джейн (с огромно присъствие), 007, Терминатора и няколко пич, с консерва на главата, наричай себе си Робокон. Последният го пратихме да копа другаве.

Резултатите от теста, автобиография и снимки, изпращайте на адрес: workshop@headoff.org. Девоките са с предимство. Пожелаваме успех на всички (мжк).

Ситуация 1. За да отчетем способността ви за оценяване и бързо реагиране, ще ви пунем в центъра на кв. Филмови. Понеже живяваме ни за хумор извират от времето на река Стукс, ще ви дадем да обелите фанелка с надпис „МРАЗЯ РОМИ“. Целта е кандидатът от изора един ден в квартала, обмелен по този начин и да заработи 100 лв.

1. Още преди някой да ви в видла, взимте от джоба си химикал и изтрийте „И“ от РОМИ на фанелката. След това си набелязвате цел от ромски характер и започвате системнен тормоз, докато не даде парше. – 1 м.

2. Обяснявате, че сте луг сериен убиец. Единственият начин да се отърват от вас е да ви дават 100 кинта. – 2 м.

3. В квартала не е трудно да си намерите няколко жрици на любовта. Прекривайте с някой от тях няколко часа, давате ѝ 10 лв, след което я карате да ви плати 110 лв. Вреци. – 5 м.

4. Избягвайте каруца с жща, пребиваите водана и я конфискувате за вторични. Тръгвайте по околоръстното в търсене на останали пътни знаш, които да продадете. – 3 м.

5. Опитвайте до апартамента на главния редактор, който е близо до Филмови, изкъртвайте го от бой и взимате последните пари на списанието. Рискувате обаче да не съберете повече от 50-60 лв. – 10 п.

Ситуация 2. Във филм като **Beer 3 Arena**, е много важно да бъдеш готов на саможертви. За да разберем, готови ли сте на такива, ще ви спуснем с хеликоптер в центъра на метъл концерт на стадион Академик, преоблечен и гримиран като Азис. Целта е да се качите на сцената и да изпълите песента „Хвани ме, га“, след което публиката да ви изпроводи с овации. Камо помощно средство отпускате кило вазелин. Тестете го да стигне за всички.

1. Ако имате килограмите на Азис, се качвате на сцената и няколко пъти правите Stage Downin, докато има жбуи метъли от публиката. След това си изпявате песента необезпокояван от никого. Никои не може да ви обвини в липсата на овации, поради липсата на публика. – 10 п.

2. Качвате се на сцената и започвате да къбичите, както само Тоу умее и когато публиката се разбездя от ужас си изпявате песента. – 3 п.

3. Докато се спускате от хеликоптера хвърляте 50-тинта гранати уподобяв газ. Необезпокояван от никого си изпявате песента – 2 п.

4. Качвате се на сцената и заявявате, че ще подарите на всеки присъстващ гола фотосия на Гергана, ако ви оставят да си изпълите песента - 1 м.

5. Събличате се по праски. Е, може би това няма да ви помогне много, но ако все пак оживеете ще получите 5 п.

Ситуация 3. Физическите дисциплини са едно от нещата, които комисията оценява най-високо. В частност бързото бягане. За да ви преценим от тази гледна точка, ще ви внемрим като главен студия на мач Левски – ЦСКА. Целта е да направите пет гузи, да вкарате три гола, и да се изпихкате на четирите флажчета за вълюбви удари. Как ще се отскубнете от тълпата зневи фенове?

1. Няма да бягате. Ще се надявате кордонът от полицаи да ви спаси. – 1 м.

2. Почвате да разваляте червени картони с наджидката тълпата да се вцепнатли от смелостта ви. Рисквате е, понеже ще трябва да показвате 30-40 картонна в секунда. – 3м.

3. Събръщате всички от избраното още първото полувреме. През почивката задигате екип на футболист и се изнябвате от стадиона.

4. На пресконференцията казвате, че футболистите са изгнали зле, че в трябва някой да вземе нещата в свои ръце. А сте препликали флажчетата, понеже имате болни въбрещи. Защо четирите?



За да растат равномерно – 2 п.

5. След като препликате и последното, го изтрийте, яхвате го и опитвате по живо по здраво. – 10 п.

Ситуация 4. Действието на това изпитание се развива в село Третеликливо – селското крчиме. Задачата е да блезате вътре, да минете по масите и да изпълите раките на старшоците, преги който и да е от тях да ви спре по никакъв начин. След това заявявате, че сте сгодим, и че след секс добротом пибване винаги ви ляга благо-благо на корема. И че без да искате, докато сте вършали из кошарите тук-там сте объркали козиците с жинте, щот на последните брадиче им били по-въвжи.

В този момент пускаме булет тайм-а и камерата започва да обикаля около вас. Действието избузва с пълна сила. От всякоде зарпичжат разгневени пенсионери въоръжени бастунци и патерищи. Останете живи.

1. Отгърпвате се от пътя на първия ярдка, надявайки се, че неговиджар и ще се блъсне във вратата, след което избягвате навън – 1 м.

2. Хващате заемателката се 80-годишна антика, опирате полма в ухото ѝ, и казвате: „Излизай от другата домашна или ще завъртя една шабна на жена ти“ – 10 п.

3. Обажате се по радиостанцията и връщате да изграт покреленията. моятки се да припичнат преги да са изкарала носа ти от правия път – 3 м.

4. Скачате в змеята от пениси с наджидата така по-лесно да ви учучат по главата и да припадетте, преги да са ви

въррагли нкой бастун там, гето не трябва – 2 п.

5. Съедем спокойно обяснявате на пенсионерите, че нямат здравна осигуровка и че не е в тяхна полза да спрат – 5 п.

Ситуация 5. За край оставаме сладкото изживяване на един от бъдещите кадри на филма. Да не кажете после, че не сте разбрали за казвай уре реч.

Клапа 3, Сцена 8: „Сам, но не и насаме. В банята.“ Кандидатът влиза гол в банята. А тя е пълна с нежни мъже. Един от тях се приближава и казва: „Здравсти, сладък, аз съм Урсуса. Чувал ли си, че мъжете също прителжават G-точка? Да ти покажа ли как се стига до нея? Как ще постъпиш?“

1. Първото, което искаш да провериш е дали ѝ е истински бюста. Разбираш. Браво, стил си – 10 п.

2. С тренирани движения отваряш конзолата и пишеш „no slip“, след което избягваш през стената. – 2 п.

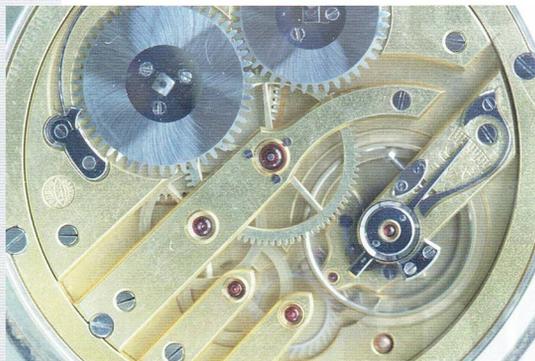
3. Поглеждаш тъжно към бутликите Молотов (плянъ е“Б). С кръв и съзъв в очите, и левики песента „Палиш, Палиш“, възпламеняваш бутликите и започваш да си хвърляш една по една - 3 п.

4. Поглеждаш с лемено изражение и смеешки се казваш: „Sorry chick, с девствен колан съм!“ – 1 м.

5. Натискаш светкавично ESC. В настройките и си променяш скина на Анжелана Джоки. Всички ти обръщат реди незнаитересовано – 5 м.

И така, успех. Очакваме многобройните ви писма. Резултатите от касинга вижте следващия брой.

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

**А ти,
готов ли си за
DOOM 3?**



бъди! следващият брей.