

SPLINTER CELL 3 | СЕКСЪТ И НАСИЛИЕТО В ИГРите | WoV

GAMERS'

цена: 4,99лв. | 2,99лв. без 2CD | брой 03 | Декември 2004
Списание за компютри, игри и мултимедия

WORKSHOP

HALF-LIFE²



2

HALO 2 | VTM: BLOODLINES | PRINCE OF PERSIA 2 | NFSU 2

MYST

ПРЕДСТАВЯ:

Шерлок Холмс

Тайната на сребърните обеци

ИЗЦЯЛО ПРЕВЕДЕНА НА БЪЛГАРСКИ!

2 ДИСКА | 19,99 лв



ТЪРСЕТЕ В МАГАЗИНТЕ ОТ НОЕМВРИ

- *Над 30 часа приключения и загадки с героите на Артър Конан Дойл*
- *20 висококачествени филма*
- *Оригинална оркестрова музика*
- *Зашеметяващи пъзели*
- *40 различни локации в Лондон през 19 век*
- *Повече от 40 свидетеали и тричасов диалог*



Frogwares

PG
PREMIER GROUP

intro

ПУЛСАР

PC
CD

www.myst.bg



**Дарявам
те с тези
семена – ка-
зл Богът на
Човека. – То-
ва са семе-
ната на разо-
чарованието.
Наричат се
Желания...
Не
разчитай вя-
търът да ги
разпърсква...**

Здравей за пореден шести път в края на отиваща си година, драги читатели.

В повечето случаи досега съм се опитвал или да ти по-желая нещо, което е спешано и единствено от мен за теб, или да ти развеселя с някоя „коледна приказка“.

Този път няма да е така.

Порочна практика е – установих го с годините, не само в нашето списание, а и четејки останалата преса – да се използва странично като тази търбъре персонализиран, дори личен начин и да се наблюда в детали, които може би – и това в добри случаи! – вънчават едно много ограничено комбинации, но не и масовия читател. Затова няма да се спира на причините, поради които ще прочетеш най-безличния Редакцион в историята на това списание, при това в най-неподходяща за целта месец.

Не бих искал да изнасявам без друго липсващото ми възখовение, твой като дори в този случай най-доброто, което ще изслуша от пръстите си е някоя псевдо-философска проповяд. Съдам съм съществото.

Този брой се полчи като колаборация между доволно количество люто стечени на обстоятелствата, които късмет и азски много желание, труп и хъс. Дай боже последните да са били резултатни и – независимо от закъснението от няколко дни – в 03 ще откриеш своята рецепта за пълноценно запълнени страници, точната формула между фън и информативност, лично отношение и обективност.

Посвещавам този брой на миналото. Не знам доколко успя да се получи, но се надявам – особено в случай, че си от „старите“ хардкор кръмки – да отгасеш тълкимото на този ни опит. Дълги, пребъгли статии само за ГОЛЕМИ зглабия, дълго и пребъгло хъзленци или опълчани, или тък и гъвчета.

Решението да направим броя „като едно време“ узря още в навечерието на пускането за печат на предишния, когато – приключили вече с него и оставили го зад ъгъба си – се замисяхме за лайната от хитови зглабия, които се задаваше. Я се случи друг път да наизискат токмо вън очаква-

ни игри почти едновременно, я не, таќа че защо да не си позволим този експеримент?

Ето, позволихме си го. Тазгодишната ни декемврийска продукция е реберанс към Верните фенове и към нас самите и Вървам, че всички ще си припомним с удоволствие какви бяхме някога и ще оценим правилно какви сме сега. Снейк, Дъфър, Сеймъти, Икаруса, Уистър, Големият Ош, Съндър, Краслето, Дамонд, Мрак, Коралски, моя милост и дори... Гатето – за болг – задохне всичко от себе си, за да бъдат спомнати на нивото на игрите. И мисля, че се по-лучи.

В януарския брой ще се върнем към обичайната схема за по-къси статии и повече информативност. Е, не чак толкова къси.

Бих искал да коментирам някои изказвания, които дочух – в неизпитен дух разбира се – за нивото ни на критичност. Възнамерявам, може би още в следващия брой, да отвляга място за едно кратко (по моите стандарти обаче) есе на тема: „Комерси и геймпресата“, която смятам да изложа наблюдения и заключения за това как и защо специализираните медици изкуствено налагателят очакванията на играчите и как и защо оценяват нереалистично високо заслугявания поизвивачи се на пазара. Но засега само ще кажа, че намирам гората нашата критичност за лекометра Версия на това, което наистина би могла да бъде, ако решим да станем бедкомпромисни и недантични в изискванията си към игрите.

В случай, че за пореден път си разочарован от апса на рубриката „Поша“, ще кажа следното: Когато има достатъчно писма, ще има и рубрика.

Обръщам внимание, че адресът на електронната ни поща е сменен и към настоящия момент, за да се съврежеш с нас е необходимо да пишеш на workshop@games.bg или на free-man@games.bg.

Желая ти весели празници, приятелю. И една по-частична нова година. Ще се видим пак през 2005-та.

предвю

013 Splinter Cell 3

предвю

- 016 HALF-LIFE 2
- 023 Prince of Persia 2
- 029 Axis & Allies
- 030 Vampire the Masquerade: Bloodlines
- 034 NFS:Underground 2
- 038 Medal of Honour: Pacific Assault
- 042 Painkiller: Battle out of Hell
- 044 Children of the Nile
- 047 WOW: хроники
- 049 FlatOut
- 050 Space Interceptor: Project Freedom
- 052 Alexander
- 054 Sid Meier's Pirates!
- 058 The Incredibles
- 059 Worms Forts: Under Siege!



Gamers' Workshop е списание за геймърския елит - хардкор играчите. Тези, които иматат мази индустриски напреж. Workshop е неизбисима медия. Не обслужват интереси. Можете да се доберите на нашите редовни и мнения, защото на търбо място сме вие - нашите читатели. Обещаваме никога да не ще изнеберим, да не предадем доберието ви. Вие заслушвате именно това и ници по-малко от това. Сега, нека броим продължки!

GAMERS' **WORKSHOP**

редакция

адрес София 1000, ул. "Ген. Гурко" №34 8x2 ет.2
редакция 02 980-68-29, 02 980-72-45

e-mail workshop@games.bg

рекламни обяв.

тел. 02 980-96-22

e-mail marketing@games.bg

разпространение

"ЖАК Прес

печат

Делта+

конзоли

- 063 Conker: Bad for Day
- 064 HALO 2
- 069 GTA: San Andreas

lifestyle

- 013 кино
- 016 музика
- 011 анкета
- 012 противопоставяне:
- 080 фикции

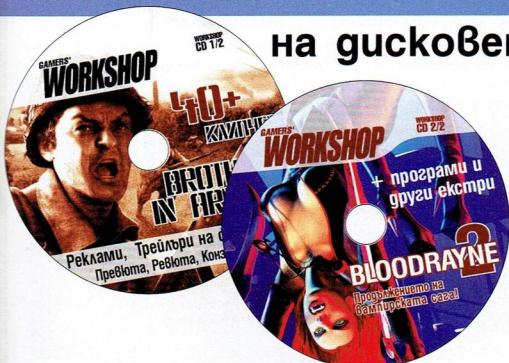
stuff

- 083 съветите на майстора - част 2
- 084 Pro Gaming
- 086 Mtel - мобилни игри
- 088 hardwareBg.com
- 090 Smart Phones
- 092 Писма
- 093 Фийчър - Сексът и насилието в игрите

съдържание



на дълговете



демо версии

Need for Speed Underground 2
Prince of Persia 2

програми

eMule, GetRight 5.2, Google Toolbar, HyperSnap 5, mIRC 6.16, Namo Flash Creator, Opera 7, QuickTime и още!

екстри

Тапети, Скрийнсейвъри, Антивирусни дефиниции, Поправки, Забавни реклами

+ 50 клипчета!



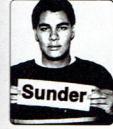
Snake@games.bg

този месец играя Warrior Within (у падам от платформи), Pirates, HL2 (у се бързащам)
този месец гледам да скатавам от работа,
че м е наскоро празнично настроение
Каквъд подарък искам от дядо Коледа/Мраз?
Каса Чубас, где блондинки и съветски мир



gateo@mail.bg

този месец играя Със себе си! (за здраве)
този месец гледам The Incredibles (по добрия филм!!!)
Каквъд подарък искам от дядо Коледа/Мраз?
Здраве, щастие ... фуваа искам КОКА КОЛААА!



Sunder@games.bg

този месец играя Worms Forts: Under Siege!
този месец гледам Hidden files
Каквъд подарък искам от дядо Коледа/Мраз?
Worms Forts: Under Siege! 2



Wolf@games.bg

този месец играя World of Warcraft, Painkiller:
VOOH
този месец гледам Tripping the Rift, The Apprentice
Каквъд подарък искам от дядо Коледа/Мраз?
Collector's Edition на WoW



Koralsky@games.bg

този месец играя Хейд 2 и Костенурките
Миршка 2, Дум 3
този месец гледам 17 ичюб Сони Тринитрон -
качи-речи ежедневно
Каквъд подарък искам от дядо Коледа/Мраз?
да узарим по една пещерска...



Whisper@games.bg

този месец играя WoW
този месец гледам Бисико, освен Big Brother
Каквъд подарък искам от дядо Коледа/Мраз?
World of Warcraft



MrAK@games.bg

този месец играя Need for Speed Underground 2
този месец гледам The Chronicles of Riddick,
Man on Fire
Каквъд подарък искам от дядо Коледа/Мраз?
От Дядо Мраз искам Снежанка. Гола.



Krasleto@games.bg

този месец играя [b] CS 1.6, чам-нам Source,
NESU 2, FIFA 2005
този месец гледам South Park сезони 1-7. По
ция ден.
Каквъд подарък искам от дядо Коледа/Мраз?
И а като искама. Любов Снежанка. Гола.



Diamond@games.bg

този месец играя HL2, Pirates!, Vampire: The
Masquerade - Bloodlines
този месец гледам AvP, Walking with Beasts,
Collateral
Каквъд подарък искам от дядо Коледа/Мраз?
Почве тврдение и способност да разбирах хората



Ikarus@games.bg

този месец играя Half-Life 2, HL2 DM, CSS и
Владетел на върх Езул
този месец гледам Премиера на игри на запад.
Каквъд подарък искам от дядо Коледа/Мраз?
Creative GigaWorks + ATI 9800GT началството,
мука чешти

декември 2004

Број 03 (ноovo GW летоброене)

главен редактор

Дин Димитров

заместник-главен редактор

Александр Бакалов

отговорен редактор

Ивайло Кораски

помощник редактор

Весела Симеонова

дизайн & СД

Георги Динчев - Meg

Симона Кокуухарова

менеджър

Юрий Митев

авторски колектив

Александр Александров - Alex III

Александр Бакалов - Snake

Бойко Ангелов - Fall-From-Grace

Веселин Кошмаринов - BROKO

Габриел Габриел - Sunder

Драгомир Динчев - Duffer

Емил Валентин - BigBadWolf

Илиян Илиев - Whisper

Иван Конев - Sinth

Камен Макс Дончев - MrAK

Красимир Красимир - Krasleto

Кристия Алибаба - Diamond

Чавдар Кацаров - Ikarus

издател

HomeLand JSC

Как оценявате?

В GW игрите се оценяват по
десетобалната система. Изхождайки от
презумпцията, че съвршената игра не е

по силите на смъртните, най-високата
оценка, която едно заглавие близка до
8 що-гоге жанрови рамки може

да получи при нас е 9. С оценка 10 ще
оценяваме единствено революционни
заглавия - такива, които проправят

нови лъчища за жанрови разбития.
Това не означава задължително, че
са нај-добрият игри.

цифрите говорят

1 Азис [Същинско бестствие] Обезървация
добре въз.

2 Юра от Дракула 2000 [Ужаси] Първият
взгляд според сърдечника на българската
ФР-отвъд и никојко напуснат сценарий.

3 Джена Джеймисън във Върхово Аналко
Изкушение [Със сериозни проблеми]
като пътешествие.

4 Виктор от Подземият Свят [Разораваша] Ултимативният гостодар
на подземието е в немощна мумия
погребана в мига, когато пропада място
по-нормален вид.

5 Блед ... и то блед [Средна работба] И
тога не забе аз и, аз не заби
хи е, чебл и хе е, кръв ли му се пие или
карбобакстра езоза.

6 Самилико Панделемоний от От Зорач до
Зори [Добра] Излязка е странно ефектно,
но и също е много интересна и е в исторични
и музикални.

7 Рай от Blood Bayou [Приключения]
Неподходяща е за мига, но со
някак време установяваш, че ти искаш да
си ти излеши от всички сърди.

8 Akyung от Hellasing [Отичача]
Изблъскано е купа, и в един момент
осъзнаваш, че е творение анимационен, за
да предаде настърцино.

9 Kein от Legacy Of Cain [Шегервър] Владее
съвестта. Прекъсват компакт с нерв е
прекъсване, което е обично казано -
коса кръпа и хърка в беззъби.

10 Дракула от Предрамии [Революция]
Лъжепренар. Осъзнаващ, смъртностен.
Всички се опитват да го имитират
бездържано неуспешно.

графика

Как изглежда играта, колко добри са
анимации, текстурите и на какъв
фрейм рейт става цялата работа.

звук

Именно звуцът и музиката са нещата,
които помагат на една добре игра да
стане наистина нещо необикновено.

увлекателност

Колко често и колко възможно се хвъщате
да изгаряте играта с имитатора за нейното
качество.

дизайн

Тук се въвличате управлението,
интерфейсът, дизайнерът и илюстраторът
успешно от играта.

10
революция
+
положителният

изпитвани
работи
търсят
да открият. Текът е
рецензиен-ската работа.

10
положителни
работи
търсят
да открият. Текът е
рецензиен-ската работа.

минуси
Дори и перфектните продукти
имат свояте лоши страни!

Любов от втори поглед

Sony Computer Entertainment Incorporated (SCEI) и Nvidia анонсираха, че планират да работят заедно по разработката на собствен GPU за следващото поколение PlayStation.

Сътрудничеството между Sony и Nvidia щоключва разработката на множество нови графични инструменти, с чиято помощ ще бъдат произвежданы новите поколения игри от SCEI.

SCEI ще използва новия GPU, който ще се базира на новоизработения „Cell“ процесор, за да захрани новото си поколение игри на конзоли.

„Cell“ процесорът е разработен посредством сътрудничество на IBM, Sony Corp. и Toshiba. Той ще има мултиядро, което ще обхваща 64-битов Power Processor Unit и множество Synergistic Cores.

„Cell“ е проектиран и оптимизиран за приложения, богати на мултимедийни компоненти, като игри, филми и всички останали други форми на гигантска медия.

Този така очакван GPU ще бъде произвеждан от Sony Group Nagasaki FAB2 и тъка също от OTSS (фабрики под флага на Toshiba и Sony в сърдечието). Явно Войната ATI срещу Nvidia ще продължи и при новото поколение конзоли...



Полъх от PlayStation?

МОДна тенденция...

Epic Games обявиха последните спечелени от мод-състезанието Make Something Unreal за главната и студенческата категория. Добре известни UT модове, включително Red Orchestra и Alien Swarm триумфираха в главните категории. Допълнително внимание бе обрнато и на специалната „обучителна“ категория, направена, за да награди „гейм дизайн в класата стил“. Тази категория ще изплати награди в PC компоненти в пет университета, в резултат от усилията на студенческите там. Над-добре се е представил Института по изкуства на Барнаби във Ванкувър, Канада - шест мод проекта, направени от студенти там, са класирани сред финалистите във всички четири рунга на състезанието. Останалите победители са: Университетът на Оуи, Финландия, Центърът по Анимацията Изу-ствър на колежа Сенека в Онтарио, Канада и Университетът на Генсисбърг, Питсбърг.



Ела-зомбе-изяж-ме 2

SEGA Europe ни шопнаха на ушет днес, че ща видят House of the Dead III за PC (маса добра аркадна игрица, ако питате мен).

Гордев се, че можем да зарадваме всички притежатели на домашни компютри с третата част от много успешна серия House Of The Dead – сподели Mike Hayes, управлятелен директор на SEGA Europe Ltd.

“House Of The Dead“ ща предложи на геймърите първокласен аркаден екшън (тоесть, никаква изненада).

Играчите от кастама на потребителят на PC ща имат възможността да премерят силси с топлицата нови чудовища. Да изкорят рефлексите си – и да си поръчат нови мишки и клавиатури. (това не са казали – ама аз ги добаха).

В зависимост от това колко сме бързи, ще можем да

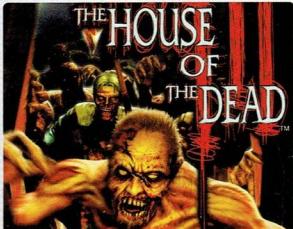
откривате нови бонусчета или скрити нива, в които ще можете да се облажите по пътя към финала.

Времето в тази игра е много важно, затова трябва да сте много точни – или ще сте много умрели!

House Of The Dead III ще ви представи ново приключение плюс нови оръжия, с които ще можете да побияте няколко „задани“ с един изстрел, да изразете във външа игра или да открийте разклоненията в историята на играта (един виг... ако си изпупл от това, а не она и си стреляш там, а не там, може историята на играта да се промени – но на кой ли му пук – важно е да се пуши!)

House Of The Dead III се очаква да се появи в Европа към февруари 2005-та.

(нет във първиянски бегин)



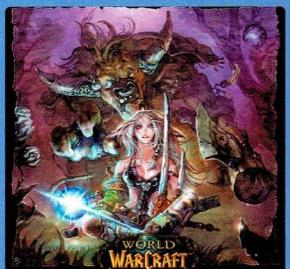
ATI представи новата серия RADEON X850

ATI представи новата си серия видеокарти Radeon X850, която е прицелена предимно в гейм обществото.

Новите Radeon X850 XT Platinum Edition, Radeon X850 XT и Radeon X850 PRO ще представят 16-пикселов рир в vertex engine архитектура. ATI показва също и новия си Radeon X800 XL, който е настроен като по-ниска ценова пазар. Картата ще бъде достъпна в двата си варианта 16- и 12-пикселов рир в конфигурация с 256-битова RAM.

Новата карта се очаква да бъде на пазара до края на годината.

WOW на World of Warcraft



Blizzard Entertainment обявиха, че тяхното ново MOPG World Of Warcraft е съзапли рекордите по продажби за един ден в северна Америка, правейки изненада на играта най-успешното 8 историрана на изгражданата индустрия.

Според компанията, World Of Warcraft е продадена на над 240 000 клиенти в северна Америка през търбите 24 часа, в които играта е излязла на пазара. Blizzard съобщават още, че играта е съзапли и рекорда по създаване на акции в MOPG средите. В рамките на търбите ден повече от 200 000 души са създали акции в World Of Warcraft и повече от 100 000 души са играли с тях в същия ден.

На компанията ѝ се е наложило да добави допълнителни 40 сърфа, които да обслужват напливът от кори.

Коментаристът от фирмата са „Не сме очаквали такъв успех!“

До края на деня на благодарността играта се продала в 350 000 копия.

КИТАЙСКАТА СИЛА!

Според новина на *Reuters*, които цитират съврзаната с правителството китайска агенция Хинхуа, Китай е забранил PC футболната игра *Soccer Manager 2005*, тъй като е отричаща че тя „наранява суверенитета и териториалната независимост и гори Китайския закон“. Всеки, който бъде уловен да продае играта онлайн или в магазин ще бъде глобяван до \$1800, тъй като от Хинхуа.

Въпреки че не е официално потвърдено, доста вероятно е *Soccer Manager 2005* да се отнася за разработената от *Sports Interactive*, разпространявана от *Sega PC* игра от бившите разработчици на *Championship Manager*, защото играчите предлагат възможността да се управляват отбори от 158 държави в 51 страни, между които и отбори от Азия.

Очевидно Тайван, Хонг Конг и Макау са избрани като не-засищими държави в играта, а хималайската регион на Тибет е бил наречен „Китайски тибет“, всички от които не са имена, които не биха могли пристигнат лесно от китайското правителство. Властищите съмнят Хонг Конг и Макау, за част от Китай, Тайван - за бунтуващи се част от Китай, а Тибет е спорен регион в Китайския съединен още от преди и е довел до забраната на PC стратегията *Hearts Of Iron*, запади „Промяна на исторически факти“ в описание на Манчурция, Западен Хайнан и Тибет, като независими съвременни държави.

Играчите

Стартът на играта идва под логото „*Free2Play*“ за всички играчи, и то с неограничено време за игра.

Играчите, разбира се, могат да купят играчка в нейните „Premium“ и „Ultra Premium“ варианти – с които ще могат да добият малко повече екстри като грохоти и вследножакове.

Knight Online е 3D MORPG, в което ще можете да изберете да играете в свят с във раси (*El Morad и Taureks*), които са във вечна битка.

Играчите ще могат да създават своите герои въз основа на разширена система за умения и по този начин да ги правят чест и слава в света на *Knight Online*.

С това K2Network искам да ни кажат, че съществуват и други игри освен *World Of Warcraft* и възможно да видим с очите си една епична битка между двата гиганта.

Кой ще спечели – това зависи само от нас – потребителят!

ПЕТ-МИЛИОННОТО ЧУДО

Microsoft и в частност *Bungie Studios* сътвориха поредния си топлен хит тази година със залявянето *Halo 2*. Компанията съобщава, че е продала над 5 милиона копия от играта от излизането ѝ на 9-ти ноември. Определено MS може да продае и нещо различно от ръжамбите...

Целият *Halo* франчайз до този момент се е продал в 11 милиона копия. *Microsoft* съобщиха също, че продажбите за Xbox конзолата са покачили с 50% в Америка през седмицата на благодарността – в сравнение с миналата година.

И накрая – отново Джамджите – съобщиха, че *Halo 2* вече е привлякъл повече от 900 000 Xbox Live юзъра, които играят средно 91 минути на сесия. Ехах, България...



Том Кланси отново в действие...

Ubisoft обяви новината, че готови наследник на придобитите вече култов стапутъп срещу конзолици и PC играчка *Rainbow Six* серии. Играчка с работно заглавие *Rainbow Six 4* ще се разработва паралелно за PC, *PlayStation 2* и *Xbox*, и то от най-крепнатите студии в французите – *Red Storm Entertainment* и *Montreal Studios*. За пускането на прокъпта се спряга пролетта на 2005 г.

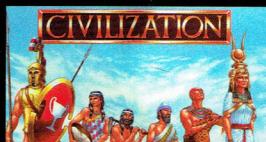
говори mi X

Основният приоритет за нас ще бъде да находим всичките си усияния към създаването на училищно за играчите изградено прекиждане. За разлика от залявянията, спадащи към други жанрове, когато забършиш създаването на MMO, истинската работа търпа започва.

Shane Dabiri, Blizzard

Отделихме много време и усилия, опитвайки се да използваме възможността най-много от *Star Wars* Вселената, при това по различни начини. Надяваме се, че има нещо, които ще харесат както на феновете на филмите, така и на hard-core почитателите, непропускани новела по света на *Star Wars*. Ще откриеш почерка на *Star Wars* наблядък в играта – имената на предметите, излези от најкрай места, до дъншния вид на всеки персонаж. Найкрай от главните герои ще бъдат съзидани по никакъв начин с добре познатата ти вселена, но това никоя да бъде директни въръски, тъй като действието в играта се раз развива 4000 години преди събитията, разигравали се в оригиналната филмова трилогия.

Feargus Urquhart, Obsidian Entertainment



Не-цивилизованите Atari

Atari (познати още като *Infogrames*) прада до првия марката *Civilization* на анонимен за момента разработчик. Според анализаторите програмата е направена в опит компанията да позакърти неблагоприятното си финансово положение. За засърти на фирмата за последните шест месеца се изчисляват на над 40 милиона долара. Макар и все още неизвестен, бъди сигурен, че в същевремско време особата на купувача ще стане достояние. Четвъртата серия на „Цивилизацията“ е в разработка от началото на 2004, така че очаквай 8 рилизизванията на никой от големите търговци да цифри името на играта. Големите от *Atari* обаче все пак са запазиха правото да разпространяват старите версии на играта, както и евентуални експанжъни до октомври 2005.

Том Кланси отново в действие...

Препоръчахме *Obsidian* като по-добрия разработчик на *Lucas Arts*, след като ние насърчахме разработката на пръвъръченето на *Knights of The Old Republic*, за да можем да фокусираме върху нашите нови франчайзи (RPG със силно застъпени файтинги елементи – *Jade Empire* и фентъзи роулър *Dragon Age*, плоско трето измерение, което засега предпочитаме да пазим в тайни). Все още обаче следим на *KOTOR2*, като на наша ръка, тъй като играта използва нашия *Odyssey* ендъж, а и погадаме с каквото можем да екипа, който отговаря за разработката на играта – и определим сме впечатлени от пръвъръченето до момента и се надяваме то да се програде повече от добре.

Jim Bishop, Bioware

Командвай и Завладява – отново...

Задрели от „Battle for the Middle-earth“, която излезе на 6-ти декември, екипът, разработил играта, съобщи, че скака на нов проект, събрал с Red Alert Вселената, който ще използва въграйнатия Sage енжин от Command & Conquer Generals.

Mark Skaggs, вице-президент на Electronic Arts и шеф на EA LA team, разкри плановете си в открыто писмо към всички фенове на Command & Conquer:

Във времето, в което един от нашите най-големи проекти The Lord of the Rings, The Battle for Middle-earth, е вече налице, в време да разбъртеме какво важни за нас са феноноси и всички наши поддръжници. Всичко започна, когато Westwood беше нещото, която съвръзваше всички наши феноноси и оформляше общността от наши фенове геймъри – която за нас винаги е била с най-висок приоритет. Още тогава ние разбрахме че вие (геймърите) сте най-важните за нас – Вашето мнение и желание имате и още има огромно значение в проектите, които създаваме!

Казахайки тези слова, имаме ГЛАЯМО съобщение за Вас – всички фенове на C&C Вселената. Това съобщение никма да се появи нито на EA уеб сайта, нито юбътмо и да е груповане online. Горди сме да ви съобщим, че екипът, създал Command & Conquer Red Alert 2, Command & Conquer Yuri's Revenge и Command & Conquer Generals официално започна работата по следващия ни проект от поредицата Red Alert!

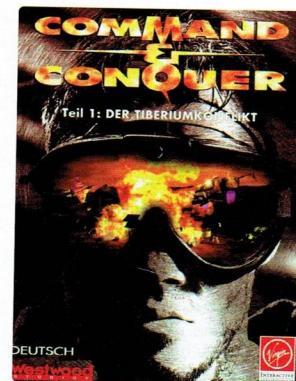
Както казахме преди, ужасно сме горди да ви съобщим така също за излизането на най-добрата RTS игра на всички времена. Побече от Вас със сигурност са чували за The Lord of the Rings, The Battle for Middle-earth, която вече

е по магазините.

В нея ще видите какво наистина иновативни решения в механиката на играта, които задължително ще заинтересуват и харесат – така че хърълете по едно око.

Също така ще видите един подобрен и преработен Sage графичен енжин, който по принцип ползвахме при направата на Command & Conquer Generals.

Можем да бъдем сигури, че в разработката на новата Command & Conquer игра, този енжин ще бъде допълнително доразвилен и подобрен. Така че очаквайте нещо, което наистина ще ви сма!



КУПИ МИ ИГРАТА!

Има ли някой съмнение, че Half Life 2 ще е на никакво друго място освен на №1 в класациите Вензела след излизането си? Не само че е най-дълъг очакваната PC игра, но и чупи рекордите в сред софтуерните категории.

Това са ТОП 10 най-продаваните игри през седмицата от 14-и до 20-и ноември.

Half-Life 2 - VU Games

RollerCoaster Tycoon 3 - Atari

Zoo Tycoon 2 - Microsoft Game Studios

The Sims 2 - Electronic Arts

Medal of Honor: Pacific Assault - Electronic Arts

EverQuest II - Sony Online Entertainment

Half-Life 2: Collector's Edition - VU Games

The Sims 2 Special Edition - Electronic Arts

Need For Speed Underground 2 - Electronic Arts

The Sims Deluxe - Electronic Arts

DS га примежжавам, първа радост е за...Nintendo

DS га примежжавам, първа радост е за...Nintendo

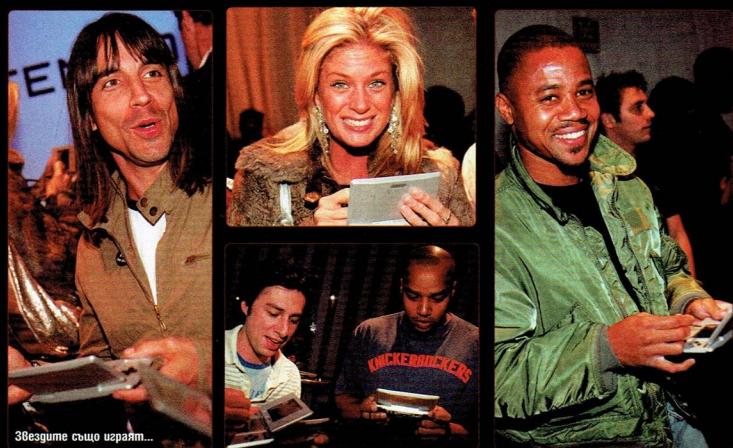
Nintendo обявя, че потребителите са закупили побеже от 500.000 Nintendo DS системи през седмицата на благодарността, която е побеже от 90% от всички налични устройства в магазините по това време в цяла Америка.

Някои от доставчиците са обявили цялостно изчерпване на наличностите си от DS и Nintendo предвидят, че скоро цялата наличност на конзолата в магазините на северна Америка ще бъде изчерпана.

Nintendo очаква да продаде побеже от милион копия на DS по края на 2004 г.

Компанията е продала над 800.000 Game Boy Advance и Game Boy Advance SP през последната седмица. Съмно 1.3 милиона броя са продадени през последната седмица – като е рекорд по продажби на мобилни игроби конзоли.

В момента Nintendo DS се продава за цената от 149.99\$.



Голямата истерия около World of Warcraft: факти и истини около най-очакваната игра за последните години

На 23.11.2004 година в САЩ бяха официално пуснати сървърите на *World of Warcraft*. Само за един ден са продадени над 250 000 копия от играта, създавани са над 200 000 акаунта и над 100 000 души са се впуснали в земите на Азерот и Калимдор. Тези три цифри са рекорди сами по себе си, превършайки *World of Warcraft* в най-бързо продаваната PC игра до сега и в най-популярната масова онлайн игра към днешния ден. Всичко това бе обявено от *Blizzard* в нарочно обръщение към пресата и играчите по света. Това обаче, което никой не спомена бяха неизбежните проблеми, които не минават и тази игра. Както можеше да се очаква от всички, но очевидно не и от *Blizzard*, наличните 41 сървъра се оказаха прекалено недостатъчно за огромния поток хора, които от 5 години чакат възможността да играт на *WoW*. Последваха неработещи сървъри, които бяха върнати онлайн 3 дни по-късно, понеога кога на почетвено от работещите та��ва и огромни „олапши“ от чакащи да влизат в играта, гостиращи до победи от 1000 души. Това звучи доста странно, като се има предвид че белтата на *WoW* US продължи към 9 месеца, а Open Beta-та доста ясно показва на *Blizzard*, че наличните ресурси са силно недостатъчни. Често прави на компанията, че само в рамките на 10 дни удвоя броя на сървърите и вдигна калапашата на най-натоверните с цели максимално да се облекчат играчите. Това обаче

не отмила лепното, което *Blizzard* си лепнаха с неподгответеността си за поддръжка на играта. Комът това можем да добием в факта, че окончателната версия на *WoW* не съдържа най-съществените неща, обещани от дизайнерите и превизуляции най-голям интерес у играчите. Липсват т.н.ар Battlegrounds. Все още има неактивирани територии и instances-и по игралната карта, момачко липсва Honor системата в битките между играчи. Нещо повече – няколко дни след излизането на играта на официалните форуми на *WoW* 8 щамите се повиши съобщение от Game Master на щамските сървъри, в което се споменава че Honor системата въобще не е била замислена за PvP. За тези които не са играли онлайн игри, това означава че играчи отвисоко ниво събесе безназказно могат да убиват играчи от нико ниво – нещо, което беше недопустимо без съответните наказания обещани първоначално от дизайнерите. Както винаги, *Blizzard* останаха да верни на себе си и излъгаха очакванията на феновете, обещавайки им едно, а предлагайки им нещо съвсем друго.

Три дни след пускането на играта в щамите беше лансиран и фългочакванието Pre-Order на *WoW* за Европа. Рекламното обещание бе, че всеки които си приплати ще получи ключ за финалната европейска бета и CD с музиката от играта. Това вържеше на нокти стотишни хиляди играчи на Стария континент, които с нетърпе-

ние чакаха деня за Pre Order. И тогава се спука поредния мехур – оказа се че за *Blizzard* Европа са само Великобритания, Франция, Германия, Испания, Финландия, Дания и Швеция. Само на тези сървъри бе давено право да си заръчат предварително играта. Всички боржави от Източна Европа, в това число и България, бяха подминати. Холандия, Белгия, Люксембург, Гърция, Турция, Русия – също. И докато за държавите от Европейския съюз не е проблем да си поръчат игра от Великобритания или Швеция, за източноевропейците е – защото нито един от магазините, които бяха включени в промоцията на *Blizzard* не доставя на нас. Фактът, че Великобритания не получи Collector's Edition, и британските фенове трябваше да си заръчат играта от Швеция или Финландия е достащично показател за маломощното на шията организация. Остаям на страна факта, че огромният руски пазар бе точно пренебрегнат.

Остава само месец, месец и половина до пускането на европейските сървъри. Искрено се надявам, че *Blizzard* ще си извадят поука от старта на играта в щамите. Искрено се надявам и да извадят нормална аршин и да започнат да гледат на всички играчи в Европа с едно и също око. Защото нашите пари са съществена стойност като на тези от Франция, Германия или Швеция, и както българин се чувствам доста зле от факта, че въпреки че за нас удоволствието да играем тази игра е по-скоро отколкото за играчите от другите държави (най-вече поради икономическото ни състояние), *Blizzard* по никакъв начин не се спремат да ни увлечат в съобщаването с *WoW* и с интегрирането ни към игралната европейска общност. Това възки и за всички боржави от бившия източен блок. Имах възможността да говоря с доста хора от Гърция, Словакия, Турция, Румъния, Унгария – всички изказаха недоволството си и съжалението си, че на нас гледат като на втора ръка хора. През 2005 година, в епохата на глобализация и обединяване на нашите това звучи доста преизрекително и обидно. Но да видим – *Blizzard* имат още месец и нещо да покажат на Европа и света истинското си лице.



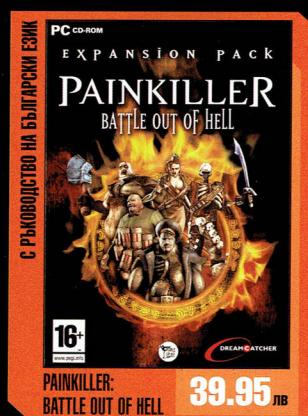
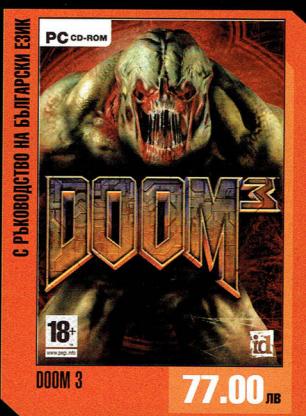
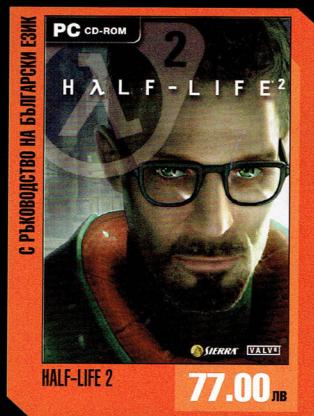


PC ИГРИ

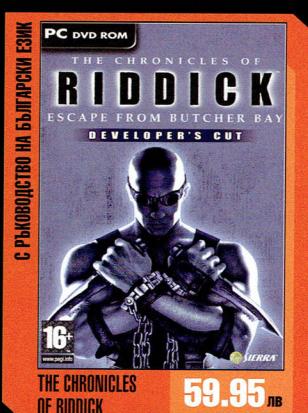
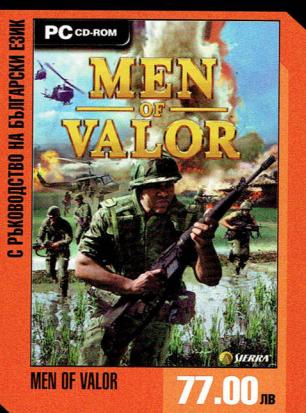
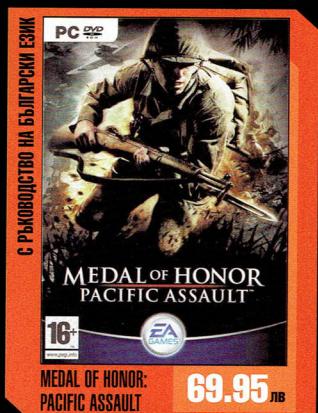
Стесеш ли да
застанеш
пежку тен и
той Workshop?

ПОКРИВАМЕ САМО ВАЖНИТЕ НЕЩА

Movie: Iliamna
Animus: ImSound
Photographer: Al Studio
Cecil Gamers Workshop



НАЙ-ДОБРИТЕ 3D ШУТЪРИ ЗА 2004



ПУЛСАР

WWW.PULSAR.BG
МАГАЗИН В СОФИЯ
БУЛ. ЦАР БОРИС III 21
УЛ. ЕКЗАРХ ЙОСИФ 51
МУЛТИПЛЕКС [ПОДЛЕЗА ННДК]

**добре дошли в
ИСТИНСНИЯ СВЯТ**



Splinter Cell: Chaos Theory

Автор: Snake

Splinter Cell определено е иконата на стелт жанра. Точката, в която иновативният и очарователно антитокомерсиален отцепник от редиците на триизмерните екички в лицето на търбин *Thief* се среща с космическите блокети, многомилионните продажби и интегрираните в играта реклами на SonyEricsson. Поредният сбор от добри, но вътчини игри, попаднал в месомелачката на машината за пари. За да бъдат превърнати твър вече не като толкова иновативни, но за сметка на това изключително проработени, удобни за масовия вкус и професионално направени кебапчета. С гарнитура от неподправен холивудски фйин.

Самият Сам Фишър тък е нещо като бест-оф на същия този стелт жанр – по-циничен от Гарет, по-стilen от 47, по-добре изглеждащ от Солиг Снейк и по-съмбронен от нищаката в *Tenchu*. Официалното му триметър издание на проклонченията му трябвало да се сблъска члено с рафтобете 8 специализираните магазини и – респектично – с харда ти преди през март гогорина. И за разлика от *Pandora Tomorrow*, който предлага по-скоро нови геймплейни усещания, отколкото някакви реални иновации, *Chaos Theory* се очертава ка-



Очакваният апомеоз на стелт жанра



то пънокръвна нова игра, излъчваща до блясък познатата формула и – най-сетне – поправяща никој от най-госадните недомислици в нея. Но нека карашме по ред.

Пръбото нещо, правещо впечатление в *Splinter Cell: Chaos Theory*, е новият графичен енжин, който – видян в действие в едно ексклузивно филмче – може да бъде охарактеризиран със сложното прилагането „умопомрачителен“ или с простоизто изречение „ще имаш нужда от търбей“. В зависимост от личните ти предпочитания, в следващите минути на същото това филмче започват да изникват нови сумнички, включващи „страховит Изкуствен Интелект“, „скелетна физика“, „разчу-

ване на линейния модел на придвижване из нивата“, „подобрен стелт-метър“ и „зъбовка на голям и зъв на вид нож към инвентара“.

Демонстрираното за журналистическо братство търбо нишо от Теорията на хаоса започва на някакъв не-притлен на вид бряг във свободна нощ. Задачата – да бъде спасен ученият с благознучно име Моргенхолт от лапите на някакви долни терористи. Не че на някой му пукка особено колко точно ще бъде нарушената текеската циклос на Морги 8 хода на разпита – по-важният момент е информацията от умната му глъбница да не попадне в чужди ръце. И именно тук игва първата изненадваща новост в очарователно линей-

нидо момента път на Сам Фишър – потенциалният прорвал в опазването на живота на ученин не боди до надписа „mission failed“, а до елегантна промяна в заряжите ти – да избиеши терористите преди да избягат с наученото. Този път производителите са с опитали да се отдалечат максимално от обичайния геймплеен модел на пробите и грешките, освобождавайки те почти напълно от ограниченията на серията строги задачи. Объектиите ще се променят динамично в зависимост от решенията ти и директно ще се прикачат като следящата ти мисия, ако не успееш да ги изпълниш в 8 часа. Дори еретичното избиване на шивили в *Chaos Theory* ще доведе до рязък спад в реийнга на мисията ти, но и до край на самата мисия. Всичко това звучи много добре, но всички сме наясно, че за да бъде реализирано на практика, от *Ubisoft* ще имат нужда от перфектен и зъбка от изкуствен интелект, който да те остави да играеш в твоя собствен стил. Възможност, каквато определено липсваше в предишните игри. Прекалено с нивата на агресивност този път ще доведе единствено до проблеми, свързани с простата логика, че не е много добре да се правиш на отворен в база, претърпана с бражески командоси. Която отново ни бръзка към поборенията в ИИ-то. В новия *Splinter Cell* бракащето ще имат три степени на битителност. Всички малко шум или угласи осветлението в дадено помещение и никой ще може да намине, за да разбере какво става. Богат по-скоро от мисии за пълкоте и проблеми с електрозахранването, отколкото от съвестта, че в територията му е наблюдалът Бъръжен до

очаквания

средни
домести
зверски

зашо очакваме?
Към обичайните перфекционизъм на поредицата добавиме още по-висок бюджет, получавайки юсъша грави и изваждаме от увреждането досадната правоминейност на действието.

приименснения
При всички обещания, съврътено засекретено и филмче от съйтима, кое то заслуга, ми дава непримитни мисии за „още от същото, но с подобрен графичен енжин“.



зъби шпионин. Ако обаче бъдеш забелязан от камера или набледиши на огнестрелно правоусие, вратовете спонтанно ще станат търгре охудателни. И в този случай лекият шум или угласналата крушка ще бъдат възприемани търгре сериозно и съответствено ще станат търгре охудателни. И в този случай лекият шум или угласналата крушка ще бъдат възприемани търгре сериозно и съответствено ще станат търгре охудателни.

Освен това е доста вероятно

лошкодействие, който те ще успи,

да си побиши подкрепление, за да му пази

стърба, наместо самоуверено да се

втурне в мрака. А в същия мрак

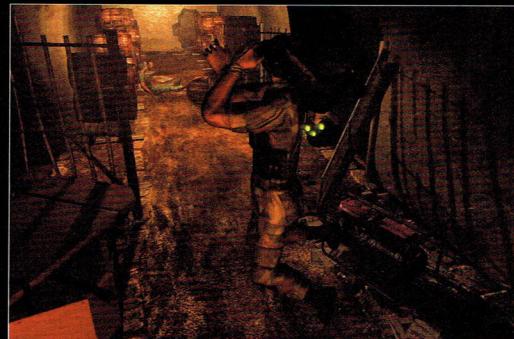
ще бъде хъбърена осветителна ракета.

Услади се в играта на Rambo и скоро ще се сблъскаш с барикади и гвижещи се на отриди командоси, с които ще ти е почти невъзможно да се преобриши. Всъщност също възможен е възход на бутилността също така ще разместява патруните маршрути, така че просто можеш да забривиш неща от срота на „В тази стая стои един страж, който на всеки две минути се обръща с гроб към Вратата и тръгва надуто по коридора, така че може да го забилюм отливо“. От Ubi Soft са се заканили да заличат totally пълзеловата формула „хайде сега да видим каквото се очаква да напримим“ и непрекъснато да променят условията в нечестната си шпионска игра. Прочее като казах нечестина – нисъто на реализъм е довело и до премахване на особено досадното чийтвънче от страна на играта. В предишните серии при достигането на определени чекпойнтове оставените на светло трупове автотоматично биха засичани и алармата се включваше, независимо че в имата база вече можеше да няма жив страж. Сега за да бъде засечен

труп, някой браг трябва да има реална интервенция с него. Така че ако избиваши Висичко живо по пъти си няма нужда да прекаяваш с разчистяването.

Но спира агресия, да се върнем към тихото промъкване. За разлика от обединения стилът мечът от предишните серии сега Сам ще разполага с два индикатора, показващи до колко е скрит в сенките и каквото шум видя в съответния момент. Криенето в мрака си е класическо, но по отношение на шума се наблюдава едно много интересно нововъведение – Chaos Theory е първата игра, която отчита и фактора „зубък от оконната срежа“. Последните е обозначен със специален маркер, който показва в каква степен шумът, който видяхши ще бъде заглушен. Включи някак пореща тъланчетата турбина или проклеки до някой болопат и можеш да стреляш на Воля. Дори шумът бдиган от самите вратове ще бъде отчитан – ако бъдат терористи си крешат особено активно шансът да чуят тихите стъпки на промъкването си покрай тях. Сам запада значително.

Самите ниша ще предполагат различни породи за изпълнение на дадена задача, като никой от тях няма да бъде откровено погрешен. Така например в показаното ниво имаш опцията да се притисни до една отворена врата и да чуеш информацията, която един терорист предава по радиостанцията си. Ако изброяши и се блутреш вътре, очиствайки го веднага, няма да чуеш трансмисията, но че можеш да откриеш същото инфо надменко прибрано в една близка лапка. Нереалистично, но



определено добробавящо геймплея.

В арсеналът също са настрилини поборения, първото и основното от които е вече споменатото побдяване на един голим и особено остър нож. С който Сам може да отваря ключалки, да реже пакетки и – на дънече – да прерязва гърла с толкова елегантни движения, че разбиването на пулациите от предишните части започва да ми се струва още по-смешно. Единствената демонстрирана нова шпионска джаджа за момента е ОСР побдватка към пистолета на Фийър, с чийто помош можеш временно да деактивираш всяка техника към която я прикачиши. А с побдения изкуствен интелект е много по-добре идея да обезвредиш крушката си с ОСР-то, наместо да я простираш. Примисването и спонтанното угласване ще наведат лошите на идейта за проблеми с НЕК, но стоклатата по пога опредено ще ги накарат да извадят калашниците си и да потърсят шпионския ти задник.

Новите движени (протигане нагоре изпод никак робче, хбашане на наблодаващия лошкодец за крака и изхвърлянето му в бездната, разбирането на брати с рамо) от своя страна могат да бъдат предмет на отделя статия, в която и без това винаги е поставяна нови стандарти в моушън кепчъринга. А побдяваният кооперативен вариант за игра ще възхъле толкова много съвест 8 и без това брилянтното залавие, че ако

и след излизането на Chaos Theory

прогължиш да ми играеш само ЦЕЕс да знаеш, че просто не се познаваш.

Какво побече да ти кажа? Примерно, е че Chaos Theory реално последното е била почти готова още през септември и Висичко, който ще бъде пръвено по нея до март ще е съвързано с излаждане на геймплея и избиване на братовете. И ако Висичко промче по план ни очаква не просто по-добрия Splinter Cell, а по-добрата игра. Чакаме



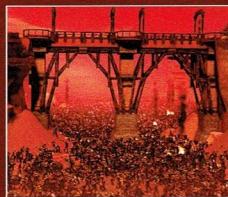
Хищникът търси пришъмца, чуващ се.



Точай, бате, пуснали са ядрени оръжия на промоция

Review

Месецят, който геймърската ти особа е желала от години, дойде! Хитовите заглавия забавляха като пороен съсенен дъжд през Октомври. Събитието, разбира се, Half-Life 2 – Valve събраха като вълноминатъц юмрук над-чаканата игра за последната петиметка, ако не и за всички времена. На следващите страници ще прочетеш за това колко от тях успяха да отговорят на очакванията и колко от тях имаха за цел просто да източат коледните ти сплестявания. Редно е да споменем, че никој джекембриски диаманти не успяха да намерят място в настоящия брой – реверансът ни към олд-スクул феномбите на списанието Всъщност леко ограничи новата ни насока да ти представяме възможните най-много заглавия всеки брой, но – така или иначе – настоящият е тълен до корицата с хитови такива, поне едни от които сме сигури, че ще се окаже тъй като коледен подарък. Такъв, какъвто си си го представяли. Един в сигурно. Декември определено е Май за геймърската индустрия. Ние ти пожелаваме поне 12 такива месеца през идната година – време за здравина! Все ще намериш...



Dragon Age

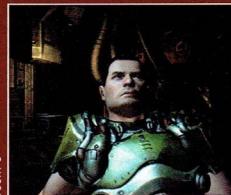


Chronicles of Riddick



Doom 3: Resurrection of Evil

Doom 3



Quake III Arena



Heroes III



Half-Life 2



НАЙ ИГРАНО В РЕДАКЦИЯТА

Речник

AI - Изкуствен интелект. Обикновено се отнася за това, колко добре (правдоподобно) компютърните опоненти реагират в дадени ситуации

Bump-mapping - Техника, при която различни светлинни ефекти приговарят дълбочина на текстурите

Cel-shading - Техника, използвана за пресъздаване на 3D обекти, които са като рисувани на ръка (Jet Grind Radio, XIII)

CG - Компютърно генерирана графика

Clipping - Помъване на част от тялото на даден обект в друг.

Dept of Field - Ефект, който разфокусира изображението в дълбочина създаващ илюзия за гистанция

Draw Distance - В каква дълбочина виждаш терена

E3 - Electronic Entertainment Expo. Най-голямото в света изложение за компютърни и видео игри (Лос Анджелис)

ECTS - Най-голямото европейско изложение за игри (Лондон)

FMV - Full Motion Video. Обикновено това са анимирани CG или заснети видео клипове

FPS - Кадри за секунда. Колко кадъра се изобразяват за една секунда

ISP - Internet Service Provider. Фирмата, която ти ос-

игурира достъп до интернет

Jaggies - Стъпаловиден ефект при линии, които по принцип трябва да бъдат пръви

Minigame - Малка, в повечето случаи простотвата игра, която може да се отключи в процеса на играене при дадено заглавие

Motion blur - Илюзорни кадри след обектите, създаващи впечатление за реалистична скорост

Motion-capture - Записване на движението на живи индивиди, за получаване на по-реалистични анимации по време на игра.

NPC - Участници в дадено заглавие, които срещаш, но не можеш да контролиращ

Particle effects - Ефекти като пушек, сняг, дъжд и др. пресъздавани в реално време

Pop-up - Ефект типичен за игрите с нисък draw distance, характеризиращ се с внезапната поява на обектите от нищото

RPG - Role Playing Game. Игрови жанр, в който главна роля заема раз развитие на вашият герой/герои

RTS - Real Time Strategy. Игрови жанр, обединяващ игри като

Command & Conquer и Age of Empires

TGS - Най-голямото азиатско изложение за игри (Токио)

Third-party - Софтуер създаден за дадена конзола от компания различна от производителя на конзолата



HALF-LIFE²

АВТОР: Freeman



За да оцениш Doom 3, трябва да изиграеш Half-Life2

Cядам да пиша с ясното съзнатие за безопасността на начинанието. За иди към Халфа няма смисъл да се пише пост фактум. Нека не ти звучи пародийско – функцията на гейм-пресата е да даде информация, да те ориентира във въртопа от заливания, които те заливат вжемсено. В крайна сметка – да ти помогне да направиш най-добрия избор за себе си. Докато Халфът просто излиза и всеки си го купува – без да се замисля особено, без да се интересува или тък да чака рещението на тоя и онът, изживяваш се като гейм-журналист от трупа величина. Майната им на такива. За Half-Life 2 всеки има свое мнение и не признава никое друго. Точно по това можеш да разпознаеш великаната игра, впрочем.

Добре, какво ми остава на мен в такъв случай, пишебки за най-значимото събитие през последните години в PC гейминг индустрията почти месец след появата му на пазара? Би трябвало много да те е спрям, ако беше не си превъртах. Халфа поне бедък. Не, направо не искам да си говоря с теб, ако така стоят нещата. И какво точно очакваш от мен – да ти разкажа историята може би? Да те осведомя надежно колко мисии има, да анализирам силните и слабите страни на фраговете и да ти предоставям таблица с характеристики на оръжиета? Или тък на предизвикателства?

Мисо ми се иска, в случай, че изобщо изпадна дотам да обяснявам с важен тон на никой неща, които той прекрасно знае, да мога да излязя по някакъв начин извон себе си, за да се напусвам в лютото.

Ще направя друго. Тази статия няма да екстраполира върху прозумимията, че читателите се нуждаят

от информация, защото това просто не е вярно. Ше използвам отбелените ми страници, за да напиша своето лично, добре подчертавам *лично мнение* – и те моля да не го обзоваваш непременно с екипа на списанието – опитвайки се да го обоснова аналитично, доколкото ми позволяват възможностите. А ти ще решиш дали ти е интересно да го прочетеш.

За комерса

.Вик Дио, правилният ход ще е да дадеш 10 на Халфа. Ламогите, дето не познават друго освен Counter Strike, точно това очакват. Хардкор феновете на Valve и първия Халф ще те разълнат на кръст ако ѝ дадеш по-малко.

Кот комерсиална ледена точка няма по-верен избор. Ако толкова фръжки да си чист пред се-

бе си, спомени в 8 статията, че играта не е точно за 10. Но наки вече оценявате с кръгли числа, а и в близко бедеще ще видите се заглавие заслужаващо я побече – логично – си ѝ присуди най-високата оценка...

Нещо в този дух ми каза един приятел, споделяйки му, че в редакцията се виждат спорове около пустата оценка на Халфа. Явно забрави, че нюбата ни система за оценяване, освен кръглите числа, въвежда и една по-висока критичност, според която за 10 може само дедо боже. Или почти. Всъщност, аз мал бях единственият от тия дето се изненадахме, който смята, че 9-ката е точно място, където трябва да спре стрелката. Поне личните ми хм... комерсиалният твой търпър. Много е възможно да греша, разбира се. Както тък, може да наистина трябва да има 10 и да се приключва с глупостите.

Да, но... знаеш ли, човече, че компромисите се трупат с годините. Доста неусънти, при това: в началото – под тежестта на аргументи от сортта „за доб-

рото на еги към си“ или „8 името на нам шо си“, после – поради това, че след като си казал „а“, не можеш да не кажеш и „б“, в по-следващ етап – просто заради умората. Накрая – по-натък. И все никако ще има моментът, в който се озледжаши в огледалото на собствената си съвест, а срещу теб си стои непознат.

Това в моята статия, нали не бъркам? И това, както вечно изрично подчертава, е моето лично мнение. Така че, да не губим повече време.

Тежестта на короната

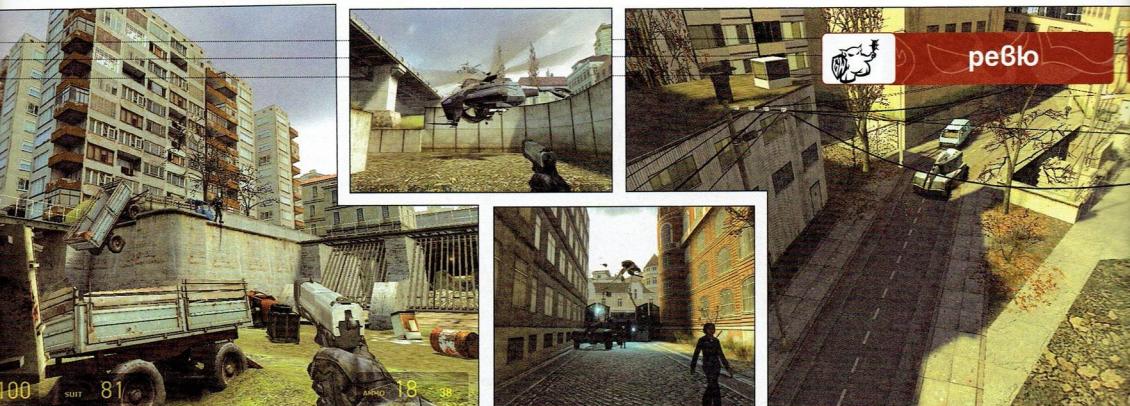
Half-Life се очичи с нея преди 2 години. За побежето почитатели на шутърите от първо лице, както и за побежето специалисти на поддържащи на съмнение факты, че той е Кралят. Аз самият имам известни резерви, но в случаи съм малцинство и ще си затрак. Само ще споделя – за да не съм капо – че ако първият Халф притежаваше графика и алтисфера като на Blood 2, съчетани с история, левъл дизайн, музикалнейбр и симпатии с уйдътственото качество и сила на външнение, като тези в SIN; както и поне един култов персонаж от раната на Елекси и Калеб – вместо очищата вишъл зъбур Гордин – то би заслужи читателя бих зъбур Гордин – гласът на такива, каквито е Бижда Большингстър и да спрем топку.

Има малък проблем във върховенството обаче.

Проклятието на големите очаквания тежи над всеки лидер. Така е и с Half-Life 2.

Он него се очаква да помете по пъти си, бийки несрещу по-добър от всяка друга екипна игра, във всички елементи и пунчките на геймплея, на просто да размести с лакти концепцията, докато тръкествено пристъпва към най-високото стъпало на почитателната стъл-





100 SUIT 81

бща, а да мине през нея като таќк през детска площадка; като пухка чеврфорка през Варов разтврдор; като Снежанка през Седемте джурджа; като Моника Белучи през спаняната ми... упс!... това беше за друга стапти.

Да пренапишам изцяло жанра! Огромното желание на феновете на PC-то – които през последните години на гейм-ливагата с четирилистни темелини, берат основно мародаритку и косајку листепената все опират до „не ме обич“ – за реалистична на любимата им платформа, нажеки допълнително температурата в пермостата на очакваните. За самочувствието им беше вакъо Half-Life 2 да е толкова могъщ, че с чиста съвест да кажат „да, ама за конзоли няма - няма и има скро - игра като Халфа“.

Истината обаче е друга. Не се наемам с категорична оценка при съравнение с Half-Life 2, но ако Half-Life 2 ще пак е по-добрана игра, то тя е по-добра със съвест, ама съвсем малко. Ако питаш мен, Valve просто не дефинираха достъпчично ясно и открито напримерната си, а именно – че ще правят игра, която по-скоро ще се доближава в максимална степен до предшественици си, откъмкото ще осъществявяня някаква революция. Вместо това стиханията съвгетели на добре познати маркетингови трикове и на ЕЗ видяхме филмче, кое то винущаваше съвсем друго – умело слободните карти и внимателно селектираното инфо оставяха у зрителя впечатление за епохани новобъдения, за радикула промяна. Не само по отношение на технологичната база на играта – там нещата настъпиха със грандиозно ниво, спор няма – а и в чисто концептуален, и най-вече – гледищни аспекти. Тук именно е голямият проблем Всъщност.

Това, кое то получихме в крайна сметка, не е пренаписване на жанра, а шефовър

на шлосерско-шиофийчните умения на програмисти, художници, леви и гейм дизайнери. Играата блести до съвършенство в почти всяко едно отношение. Не се сещах за друг продукт от подобна величина – с толкова боязът съвът и аналогично мащабен геймплей – който да е изгладен и полиран с таќвър перфекционизъм и детайлност. Така че коренът на злото, както изобщо ще удачно га се използва тази метафора, не се крие в използванието, а в самия фундамент – в концепцията на геймплея.

И смятам да докажа и въвежде съмврдения.

Изтълънението

От къде по гървите за започна? Хайде да га е от онази мисъл. Първо, кое то си помислих, след като въздейтвие на играта отишумя и започнаха да разсякдадат за нея по-глобално, беше, че вън съм наясно къде са отишви б години разработка. В бурия интелектуална бойност и азки много работа. Виждал съм достъпчично си с нещошестен потенциал. Задглавия, в които прозира фактът, че създавателите им са имали прекрасна идея с както са захвърлили, но ясно личи и къде скроят сърце с нещошестен потенциал. Задглавия, в които изразяват същността на играта и съвършенството ѝ, със своя собствена логика и закони. Макар историите в играта да е изпълнена с бели летни и липсата на никакви отговори да е повече от очевидна, вселената е добре аргументирана и достоверна. Не знаеш, да речем, как и откога са бе побили гигантските трикораки Strider-и, но в мига, в който ги видиш, това вечно няма значение – те са там и са азки убедителни в прист-

съвържат в едно монолитно цяло. При това ясно изразената стремеж да се създаде един много разнообразен и разчулен геймплей, който няма да принуждава играча отпътвачено дълго да граби все едно и също, а постоянно да се изправя пред нови предизвикателства и нови геймплейни схеми. Халфа оставя увидителното усещане за „неразривна цялост“.

Имащ ли игра колко тръгну се постига подобно нещо? Half-Life 2 се играе интуитивно, инерционите и екстериорните не просто се сменят – те преливат от един в друг, дълбочината не се накъсва, а пренася играча от една ситуация в друга с почти феноменала лекота. Тук-там само се добавят белези отпътвания на сценария задължителност. Геймплейят се, хм... лее е като че ли е на бой-мачтана бума и улична. За разлика от много други заглавия, където скриптирането буквально ти дава очите, тук за да забележиш скриптовете, трябва целенасочено да изключиш мозъка си от действието и да внимаваш за мяк. Непрофессионално око мъчно би го регистрировало. Дори умитателните за побобни иери срещи с босове са вписани като естествена част от действието. Нищо по-специално не те подготвя за мяк – просто в един момент нещата се случват.

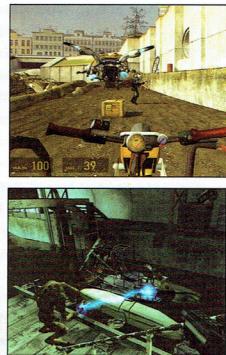
Говорейки за цялост обаче, може би първо трябва да отгам заслуженото на факта, че Valve са успели да създадат един забърщен съйт, със своя собствена логика и закони. Макар историите в играта да е изпълнена с бели летни и липсата на никакви отговори да е повече от очевидна, вселената е добре аргументирана и достоверна. Не знаеш, да речем, как и откога са бе побили гигантските трикораки Strider-и, но в мига, в който ги видиш, това вечно няма значение – те са там и са азки убедителни в прист-

ствието си. Като цяло фабулата непрекъснато дразни и подхърля малки къщечта информация и следи какъв се случило, но никога не съвръза реално точките. В Халфа преките отговори са далеч по-малко от философии, но това не ми пречи – и в източната култура, на която съм фен, е същото.

Мислов след началото, докато на фон на поптракащото и отнасящо ме към City 17 метро се излизах „кредитите“ (между които Всеки българин с гордост би трябвало да е регистриран и имео Виктор Антонов), както и после – пристигащи на гарата, където ме посрещна настрихналата и залапашена атмосфера на един град под окупация и полицейска бруталност – с търкалящите се по неметния под листовки, плачещите и гражданските обичи вече бях вътре в играта.

Великолепно пресъздаван хлад и назненен страх има в тези пръв няколко откривачки минути – дебнейш в сенките на контрастна между отпускателите, беззлебни пози и скованите изражения по лицата на случайните граждани и арагантното, тежкарско излъчване на „полицейските“ части. Силата на винущението рязко ескалира, когато заговоряни персонажите установяват, че Всеки в унифициран – със своя собствена физиономия, история и лична причина да е тук, на това място. Не, брутално е просто – начинът, по който хората ги тиказват по няколко суми – тихичко, почти шепчетки, след кое то забива поглед в земята, опитвайки се да не прибличат вниманието на униформените. И пак контрастът в смазаващ – гласовете на „служите лице на реда“, пречупени през шлемофоните, звучат като метаморфски, нетривиални изрази, ръмжаш полуговор. City 17 едва ли би могъл да бъде по-невостропремен.

Много търък усет в изграждане на ця-



26

Half Life 2: Хроники

Текст: Duffer

Юни 1999 г. Гейт Нюо произнася бележитата фраза „Този път замисля се различно“, с която де факто стартира разработването на си-куъка - 6 месеца след завършването на *Half-Life*. Решено е, че за целите на *Half-Life 2* ще бъде писан нов епик, като ще се започне от нула. Работата по него отнема на Valve почти 3 години.

15 Януари 2000 г. *Майк Харингтън* (съсновател на Valve и близък приятел на *Нюо*) напуска компанията. Купуват го за съвкупността си една 77-футова жена (MV Meander) и 8 момента тълпещесвятоком от своята. Примексмът между *Харингтън* и *Нюо* запира още от ранните 90 години, като засега работят за *Microsoft*. През 96-та напускат корпорацията на Гейтс, за да основат компания с радио фимбо участие - *Valve*.

Началото на 2000 г. Водят се дискусии около проръждането на историите. *Ние все още искаме да направим игра за Гардън Фрилман. Променят беше, че организираната се разбивае само в Black Mesa, а сега имахме желание да надникнем в стабилизатор избы спечете на компикса..* *Виктор Антонов* (худож-

ствен директор на проекта) предлага декоративна игра на която да е изтъкнат 8 стила „пререджън на типично източно европейски град. Играйте се приема. Раъка се City 17.

Средата на 2001 г. Вече от 2 години Valve разбоят усилено бързо новата си игра с усъдия на тъмна скептицизъм. В края на лятото екипът е готов с първото full scale демо, показващо клонови елементи от физичния епик и графичната платформа. Той нами обаче със сценарии на играта - неско бандя мародери разграбват масазин за телевизори. Плановете са за работеща демонстрация, която да може да бъде показвана на E3 през 2002 г. В края на октомври става ясно, че спаситъл на разработчика не позволява конструирането на гостоматично блекчейпълъцо real time и официалният анонс е отложен за 2003 г.

Март 2002 г. Докато основният екип на Valve работи по игра, *Гейт Нюо* създадомощава усъдия си *Burky Steam* - супер-амбициозен проект за принципно нов начин на грийпстъри-тиране. Слуховете са, че именно Steam, омъжеборбящ опита да се избяга от зависимостта от големите разпространители, скъпа-

лостната атмосфера са откриха тук – нищо излишно, а бешко нужно е налице. Погобно е положението и с побежето скриптириани моменти, служещи за своеобразни преходи между новата или просто за развитие на сюжета. Няма претпани сцени, колкото да се отбие номеърът. Моделите са най-доброто, правено до момента – с разкошни движение, будна и изразителна лицева анимация; синхронизирането на гласа с движението на устните е просто нов стандарт.

Опитвам се да кажа следното: светът на *Half-Life 2* е преставен по-обстойтелствено, откъмко сме свикнали да видиме в другите игри, с много повече втрънене в гръдените детайли, мъничките елементи, без които сме свикнали така или иначе да минараме. Но фактът, че с там, бива разширян от подсъзанието и това те оставя с по-богато усещане за ставашщото на екрана.

Всичко е получено на този принцип. Например лъвът, гизаййтън. Хълдът обективно е защемливаш, що се отнася до архитектурата на новата. Това, което пичачете са направили – ни повече, ни по-малко – е, че са проектирали шал един геромен град, какът и никоя друга, също доста обширни локации. При това, пресъздаваният тълкова реалистично и по-дробно – до търкалящите се гайди в двора вете на къщите, изоставените да гинат грозди на винограда, всички еди и дребни боклуци – че бутят съмнението да не съществуват някое във пак. Ка-

то българи, имаме особена причина да чувстваме тази игра близка – често имах усещането, че съм попаднал в по-стапкалчичинична паралела на свелена, в която София е преъбръната в руни, а за съвърка срец тях. Виждът преќишиш на „Младост“ и „Лолин“, почти съм готов да се закълна, че бордих и из онова. В което се е преъбръната Товарна гара; комините на наши много наподобявани Кремиковци са глъбка в дланечината, докато обикняли из канализите. Ше го како прости чико – архитектурата ме накара бесетки пъти да си задам въпроса „Вижда ли си някого не-по-добро от това, копеле?“

Възможните се професионално във лъбл дизайн граби впечатление, че е планиран и изграждан с особено внимание и вештина, за да е убедителен и като самостоятелен отряждък, и като логична част от общата последователност. Реализираният свят си за разбиване на монотонността на геймплея, Valve са опитали да предложат на играча непрекъснато променящи се стил на игра. Така че мисии всъщност може да се говори в много условно наклонение – по-скоро игре реч за придвижване по гигантска карта, като по пъти се случват разни неща. Ше за наредка загадки и общо 8 мястя „стмба екшънът“ или тък се изисква малко наблюдаваност и съобразителност, за да се разреши някакъв прости чико пъзелов елемент – като например напъхването на бигони с въздух под платформа, за да се издигне и да послуки като замза за за-

тва

и

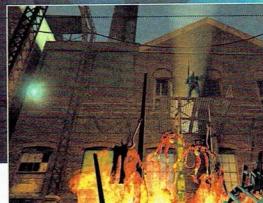
та истината излиза на бял светът – проектът не само, че не е във финанси страда – тој дори не е близък до това.

Нюо замърза. До този момент той е получавал по около 400 мейла на ден от фенове и е отворявал персонално на почти всеки един от тях.

На 30 септември в кратко изявление, публикувано на *Shacknews Web*, Valve също признават, че играта ще се забави.

На същата дата *ATP* (научни спорове слуховете над \$6 000 000 в проекта) организират грандиозно парти по случај пускането на новата си серия *Warfare* карти и провъзгласяват успореден release на *Half Life 2*. Защо те анизажират целия остров Акстрапър. С очевидно огромно желание *Нюо* все пак се покърва на партито. Присъства 20-30 и напуска почти всичка след мрежопристиплите по откриването – към 21:30. Омъжка да отмъжва на Въпросите на журналистите.

Изнервено, коминито започва да нараба ропот. *Септември* 2003 г. Оказва се, че проблемите едва са започнали. Графът с пропуснатата пусковата дата извери към минаха на заден план, из-



силване и изстрелване на възулото ти във въздуха. Доста разработчици, в опит да постигнат същото, хвашат лесният път или извеждък кардирано сменят обектите на мисията (но по същество нивото си остава идентично), или те захврънят на друга карта – често с нов набор от оръжия – където повтарят на практика същото (но при малко

по-различни условия). Тук подобно нещо не се наблюдава – дизайнерът динамично се меня и навсяка към конкретната задача – геймплея прелива от един стил в друг без разъясняне, а архитектурата е композирана толкова гениално, че да наприя бъзможно всичко това по неумодим начин. Гигантска е разлика между това да създаваш игра, нацелена на отредни нива и да сътвориш събитие. Valve са направили второто.

Позволи ми да те върна към подгазлившото на тази статия. Доста се чувах да анализаше с Doom 3 с уместни. В

края на краишата гледах играта със сем различни. Но, уместни или не, те са неизбежни. Като механика на геймплея Doom 3 е далеч по-елементарна игра. На фона на Халфа излека като архефакт от праисторическите времена. Абсолютно праволинеен, концептуално опростен до „а“ и „б“ и несръднико по-лесен за реализация. Не говоря за енжини 8 слугая. Но тъй като нямам намерение да отваря сериозно ума за графиката на Half-Life 2, ще използвам случај да кажа нещо.

Макар на пръв поглед мекстурите тук да изглеждат по-никосдейкини от тези в Doom 3, и това подвежда мнозина да

гадат негативни оценки за графиката, много бих искал да видя компютъра, способен да изобрази тези претърканни с детайли нива и огромни открити пространства с Doom 3 енджин. Точка. Sourcът чудесно се справя, на този етап трубо но би могло да се желава нещо по-добро като визуализация. Личното ми мнение е, че оптимизацията е перфектна, а играта излека пребъздено, и най-важното – далеч, далеч по-реалистично от пластмасовия изглед на потъналата в мрак Doom 3. И като става сума за мярк, ето че сглаждам до същността. Ако има нещо, в което Doom 3 беззападно го превъзхожда Half-Life 2 то това е пълността на атмосферата.

Doom 3 те слизат! Намръпваши атмосферата си непрекъснато, хърляща във зъбите си тръбите крачки и те оставяш там до края. В него няма фън. Може и на всеки ъгъл да забияш възникнатото ти пълни аренаизирано инжекции, но няма забавление. В Халфа е точно обратното. Това са възла гладии с гумантирано противоположни концепции. Създателите на Half-Life 2 са нямали за цел да използват атмосферата по начин, по който се използва преса за изместване, те са искали да я е точно токъв въздейсваваща,

Юли 2004 г.

Иерата започва да приготвя забършен ѝд. Бедите обаче не спират да боятът на Valve. От две години текат очакваният съдейски спор между спонсора и Vivendi Universal. Всичко започва в края на 2002, когато Valve обявяват Илиен за незаконната програма на Counter-Strike лицензи на кийбер-кафетата. Vivendi подават контра-обвинение и търсят, че Valve умишлено са забавили разработката на играта, възмъчайки компанията с огромни разходи. Спорът дервиши на Илиен, докато Valve заплашват, че ще забият играчите, ако не будат отпуснати почве на пари. Мнозина анализатори смятат, че по този начин Vivendi прикриваат истинските си мотиви, а именно ненадистата им към Steam, заплашвайки да ги елиминира, от гипотикурирането на играма. Грозните и безкрайни спорове спорят за изискването и пътищата на превъзходство от любопитство. Два дни по-късно Гейб му отговоря. Задържа си кореспонденция. В резултат идентичността на „претърчника“, установена – моля в 21 години студент от Германия с ник Axel G. Малко по-късно германските власти, заедно с FBI (които също работят по случая) го арестуват.

Януари 2004 г.

На 15 февруари тайнственият хакер не изброява на изкушенето и пътищата на Half-Life. В който търсъри, че е открадната карта Воден единствено от любопитство. Два дни по-късно Гейб му отговоря. Задържа си кореспонденция. В резултат идентичността на „претърчника“, установена – моля в 21 години студент от Германия с ник Axel G. Малко по-късно германските власти, заедно с FBI (които също работят по случая) го арестуват.

На 14 Октомври Half-Life официално обявява процеса на разработка за приключън. На 16 ноември 2004 Half-Life 2 най-после достига до милионите фенове по цял свят.

Half-Life 2: ПОСТ-ФАКТУМ

29 Ноември 2004 г. Valve запържат 20 000 Steam акунти по поддържане на пиратството. Според съдющите това е част от мащабна анти-пиратска кампания, предпринета от самите тях. В раждати на която в 10 летия реал-то реал-мрежите е бил пуснат пиратски release на играта (собствено приводен от Valve). Разпространенето на копията е проследено и хората, опитали се да се локат с пиратската версия са били баннати по Steam мрежата.

Нояември 2004 г. Малко след официалния release първата краткото слух, съдържащо че Гейб Нюъл се е изпънат на среша на разработчици в Сиатъл. Half-Life 3 вече е с 8 стадии на планиране. Според съдющите слух е проблемът, че може да се изразе с Alix.

30 Ноември 2004 г. Любопитна клюка на местните на по-чайна. Пътната сълуха, че фирмата TransGamer Group, ЕООД, става официален представи-

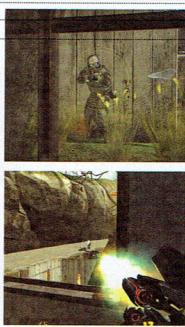
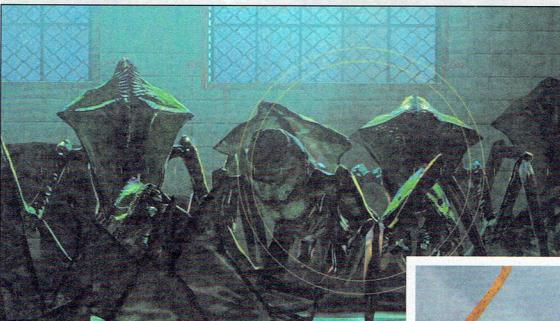
тел на Valve за България. Всички продукти на Valve, включително версията на Counter Strike ще могат легално да се изразят само в зам с фюор с TransGamer Group.

За предстоящото продължава на пътешествие в компютърният клуб на Valve за заслуги, TransGamer Group, ще излъчи „Сърдечното“, заимстване в размер на 16 „шестнадесета милиона лв. на компютър на месец!!! За да получи право на заслуга, съответното клуб трупа да закупи минимум 10 лицензи за без коментари!

1 Декември 2004 г.

Приключва ферийната етап от ютуба съдъбна битка между Valve и Vivendi. Съдимският Съдържател Съд даде правото на Valve. Едно на nulla за Гейб. Съдъврено по форумите на редица уебизации по онлайн сайтове със появя наследи от постъпите, касаещи тестове на Source с използване на 3D-анализът музикът. Те доказват, че Valve участват във възникнала смесимостност на епичната си nVidia карти. Засега никоя официална реакция от страна на Valve.

През февруари геймърите обявяват по съвета на съмнения и с кръвка за Half-Life 2 активираща превъзночано недостъпният режим за мултимедиа – deathmatch.



колкото е нужно за целите им. Всяко предкаливане би довело до отнемане на час от арканин фън, към който разработчиците са се стремели. И тъй като тук – опасно близо приближавам до следващата грава – тази, в която ще разбиях критичността си – ще изоставя темата. Но се опитвам да ги внушам отново това, което споменавам вече – тази игра е фанатски борде обмислена и превъзно реализрана. Когато прозрех играта, върху която е изградена, ти остава единствено то, на което да онемеш в реслек пред сътворения начин, по който е постигната тя. Сега като изиграях *Door 3*, видях как можеш да изброяш нещата, които си напрабили впечатление, именно защото идейната имплементация на id е довела дотам, да преексплоатират малкото, в което се чувстват бодри. Доколко след изиграването на *Half-Life 2* това съвсем не е толкова лесно – играти е правена с много мисии за всеки елемент на геймплея и почти нико не излъква напрочин-Вод на останалите.

Може и да ти е направило впечатление, че докато горбorex за геймплейно разнообразие, пропусна да спомена примери. Причината е фанатски проста. *Чиятата игра* е пример. Ти си вътръш и знаеш, че играеш голямо заглавие, но по тъкът ти не успява да селектира ясни аргументи в подкрепа на това ти интуитивно знание. И все пак – смащаваща сцена от срещата ми с *Gunship*-а на юсюто, когато бъгите се заби в купчината ръжкали на тарантайки, препечели този. Шест изстрела в управлявите ракети, преди чудовището пропадне сред черен дим и разхърчали се ламарини във земята. Нивото на моста, високо горе, и съдържало под лъжичката, когато влятърът и минавашите

далеч отдолу блокче караше гигантската метана конструкция да се трепсе. Никако разкошни моменти в канализацията, малките пъзелчета и екслън моменти, които ме принуждавах от време на време да слизам от... каквото и да е там – странната въсьехонка машинарица, както и удоволствието от това да минеш през подобряващи зреди на някоя платформа и да наблюдаваш срутирането на цялата конструкция със гадовете отгоре ѹ. Частта в затвора и онзи фантастичен отряък, когато пребягваш много внимателно да пренесеш къде да разположи прите преносими стрелкови кули, защото враговете ще избутат от шест посоки. Още помня как бях блокиран от подстъпите към позициите си със сандъци и как не след тълго противнищите напираха някакъв начин – в побежено случаи разрешаваха проблема радикулно, с граната – да преодолеят барикадите ми. Пребягвах десетки пъти и винаги, събитията се развиваха по различен начин. Това принципно важи за цялата игра. Изкуственият Интелект не е най-добрият възможен, но в по-добър от гигантското конфедерално малуние, което представителите на жанра излизват върху ни напоследък. Набива се в очи фактът, че отдельните типове врагове имат различни нива на интелиект и това ги персонифицира видово, независимо от модела им на поведение. Няма противоречие, ето обяснявам – моделът на поведение може да е различен, например едните зомби ще сърдят към теб бавно, с прогнатени ръце и няма с какво да те изненадат, другите са асъци бързо, могат да се кате-

ят по Восточните тръби, да прескчат огромни пространства, да забикоят отникъде и изненадват да ти скочат, но никога им на ИИ е еднакъв – никакъв инстинкт за самосъхранение, само гола целеустремленост. Войниците са друга работа – подхождат далеч по-интелигентно и съобразително. В побежено случаи използват умело прикрития, менят стратегията и побързяват си съобразно начина ти на игра – криенето зад ъгъла например, не е за дълго удачна тактика, защото следва граната. И това, което е най-важно за мен – да усещаш поеме задоволителна степен на не-пресказуемост у врага – на места дори се среща.

Колегата *Ikarus* Вероятно ще ме линчува, ако не кажа нещо за физическия модел, който – според него – самосъндукалано е достатъчен, за да се очути Халфа с 10-ка. Не че го подценявам и не че това не е първата игра, която реално интегрира физиката в геймплея, но депо има една лаф, „умах Наков, пием мяка“. Това е като да благодариш на някое маще, че е готино – все едно заслугата не е на ба-

The Source of The Game

Мисля, че коментари относно качеството на енжинка на Valve са просто измисли. Това е платформа, притежаваща всички необходими характеристики, за да бъде сред водещите и западните. Само дето *Гейб Нюъл* и компанията макар се посмъха въздейки шум около Source и особено около римейка *Half-Life: Source*, а той на практика е абсолютно същата игра от 98-ма. Има хубава зора, физика и място ефекти. Нито мекстърите, нито модерните са докоснати. Виждам, че Ви е прекрасен енжинът първично, за какво притежава да се излагат така? Жалко! Поможи-хме с наскоро пуснатия мутилифър също не е съвсем разбоя – само със карти, куп киселавши опции и сериозни проблеми с кора. Макар да е зверски забавен и да запазва духа на оригинална, този компонент на играта ще се нукне от добра работа. Вероятно ще се спрем по-подробно в следващата бројка.

Не, Source не е група за работата платформа. Просто не притежава да се прибрала, като на практика складувате от Troika. С HL2 игра както първи SDK, макар и новите Hammer лебди екипатор. Населението на WorldCraft (игромод на HL) е групично поборен, но старите кучета омоби ще се чувстват в своя борд. Отшиби-хме на мор средите до момента са побече от позитивни. До момента са обидени на 100 модификации от показано сериозни експи не са остави на какво съмнение – HL2 ще бъде платформа с не-вероятно широка поддръжка и сцена. Нещо, за което Valve се зрижка през цялото време. С вие думи – Крайният е мортър. Да живее Крайни!

Inventory



От Valve показваха, че имат набито около за чужди разработчици SMG-то, което Горгин използва в играта в почти пълен ърък на наскоро пуснатия в производство от Heckler & Koch модел MP7. На бъдещо оръжие се възлага замяната на джаджи и скоро то притежава измести постаремия MP5 (стар познаник на израелите CS洛杉) и да стане основно оръжие на специалните – и достатъчно бодати да са изпълнени – полицейски части по света. MP7 се кийба и при конкуренти на френското неправдоподобие P90. Отличава се със съвсем ръжбата и прибира се при клапа. Направен е основно от полимер и има доста ананасен дизайн. Най-примите му предимства са теглото и малкият размер. Въпреки това пребитата му мощ е напълно автобатна.

Дължина: 340mm (541mm с изведен приклад)
Калибър: 4.6x30mm
Маса: - празен 1.20kg
 - с 20 патрона 1.30
 - с 40 патрона 1.54

Second Opinion

По Допирателната

Tekcm: Ahx III

Half-Life 2 се разминава със съвършенството на милиметър, не успява да го докосне и в крайна сметка Впечатлението от играта се формира по-скоро от „почти“, отколкото от „съвършена...“

Проблемът е, че в основата си не еия-
ностна, монолитна игра. Единственото,
което пречи да бъде окрасътън като поре-
дица от мини-игри с общо заглавие, е неве-
роятната полираност. През половината

Време новият хип на Valve гори не представлява шутър - класическият геймплей е заменен от шофиране, криене от неуязвими хеликоптери, благане от безкраино пойлаваща се мрачолъви или търсение на път през електрифицирано езеро. Тези неща имат място в шутър ако са сложени за разнообразие. Когато започнат да заемат 50% от времето, играта губи фокус.



Поменувано народ-символът обединителен елемент за Свико търза - историета - практически линса. Въпросите се групират през цялото време, но *Valje* не прекъсват разговора. Мечтаната, но събъсъдът действителност на фърбата част е заменена с възпитания на неких паранормални язденци. До самия края изречват се бори колкото за победа над безумият Комбайн, търкова и за да получи разноцветно обяснение за причината за тази борба. Обяснение не щва - избра краят на блъфуването и поредното показващество, че глажданият ергон е просто

изгражда в нещо - някои дават добри или зашифровани речи. В края на пръвата част Българите са били без отговор биху Сакши музика, която кани всички на вече. В края на втората част те са разнасяли се от кукната музика на пръвокола, докато на теб mi предлагаат пренесен хлеб със сирене. Даже ща забърбаше с цитърнато „to be continued...“ финалът нямаше как да биде по-комедийен и неучтив.

И макар, при общия блясък и занимавателния (през побежето Време) геймплей, казаното горе да излезда маловажно, то е, което определя границата между много, много добрия игра, която е *Half-Life 2* в момента, и безусловният фетиши, който можеше да бъде. За шест години Valve можеша да се

справят и по-добре.
Все пак, творчеството им се класира на първо място поне в едно отношение. То е заглавието с най-много варианти на квадратен мясторигулана плош.

шта је, преизграбам – Valve са бложији колосален труп, за да интегрираат Наук и Сурсе по начин, разрушитељски за гранчицата на престоставите му доколко могат да достигнат технологиите и доколко би могъл да си взаимодействаш с околната среда в една игра. Точно така – физиката има много тежката гума в играта и ако има нещо, в кое то Valve га си поопитали края, то това е именно нейното участие. Обаче това е толкова очевиден факт за ѕивчи, че за него не ми е интресно да говоря. Както и за гравитационните

По-кърно бих казал няколко думи за един друг хитър елемент. Става дума за спрахточно умение метод разработчици те да подхвърлят хинччета и га бъледжат изгражда стъпка по стъпка в играта. Направо ще гам пример. Споменатата „срешца“ от Gunship-а на шоцето. Преди да стигнеше до нея, в преходно ниво се сълъскваш за първи път с този доста къмпът промишник, но дали по-благодаритният обстоятелства: първо - имаш много по-добро укритие в къщата; второ - разни NPC-ти ма подхвърлят разуясни „аптекички“ и амуниции; трето - въпросните отмакнати вниманието на Gunship-а достащично добре, за да успееш сърдничително спокойно да му „ханбенщ цаката“ и га го свалиш. После, когато те се наложи да се справиш с втория негов събрат, вече са подгответ и знаеш точно какво

Шупли във фундамента

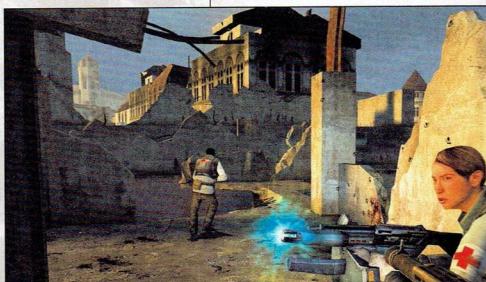
Ако нещо в *Half-Life 2* не ти харесва, можеш да видиш джанятията за качествен шутър се разминават с тези на гейм-изданието. Но търси причината гроза. Ще им какът, ще биде се, и момето миене, връзките със едно от изреченията, с които започнах – ба, което Valve са искали, е да повторят пушния Халф, но шест години по-късно. И успели в значимостта степен. Но, моменти, ба Фърмен макъл – какът шест години по-късно! Е, не става, братятели! Едната физика ми прави играта Белка, а лисицата Й ще се означава, че днес. Вместо да говорим за „Най-добрият шутър на всички времена“, ще ми пишем рецензии за поредната *Half-Life*.

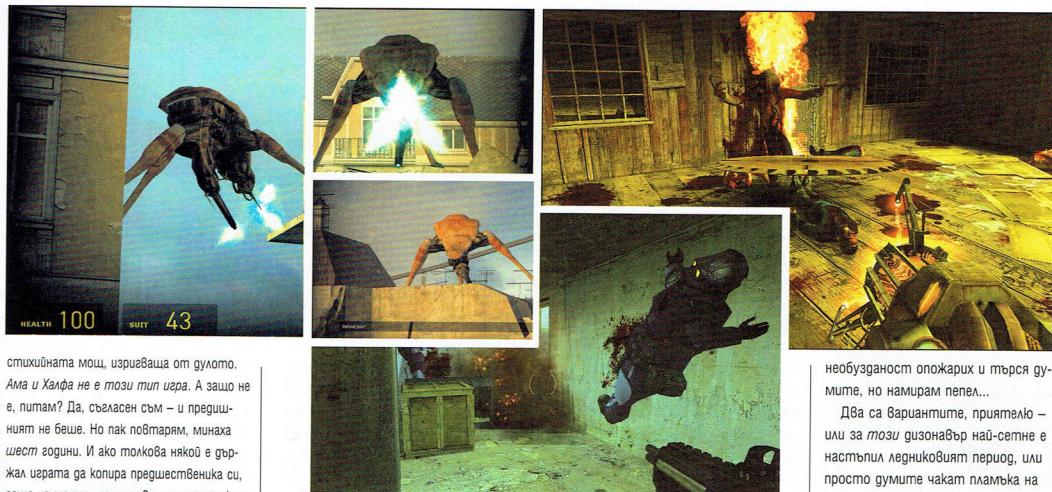
добра игра. Всъщност не съм сигурен доколко Half-Life 2 е шутър в смисъла, който из разбираем този термин. Без възражения бих приемал категорията „екшън игра“, но шутър... Това е жанрът на най-много извършили гилзи на единица площ, за бозай. Нямам да го усъдявам – смятам играта за концептуално гаунд-брейндата в съединение с оригинална. Прото Valve артък много се съзижда като повече от видимо са привлечели продукта си в колкото възможно по-ниска бъдрастостова група. Та играта е лесна, мамка му! На последна степен на трудност, като изключим няколко генерации момента, в които човек наистина може да усети феноменалния ѝ потенциал, тя просто не може да затрупи по никакъв начин добрия играч. Вместо сериозни, тежки престрелки, през година част от времето ние се правим на шофьори и получаваме доказателства за факта, че в много куул физиката да участвува активно в геймплея. ОК, безспорно е това. Ама айде да не участвува чак толкова много, ако може – или поне да не е за сметка на екшъна. И ако наистина се опита да оспорва казаното, ще го попитам направо – прави ли ти блечатнение пич, колко в максимумът амуниции, с които разполагаш за всяко оръжие? С това ли ще сътвориш своята малка лична Трета световна война? Какво, не била това играта на играта? Ами именно де, нали и да замова горе-Варя!

Иначе амунцииите са напълно достатъчни за геймплея в този му вид, изобщо не смятам да влизам в пререкания по въпроса.

Значи, това, което аз виждам, е едно заглавие, чиито създатели са решили да проглагат много, а тези които купуват по много са съвсем младите играчи.

Имам оплаквания и от оръжията – абсолютно всички са използвани, прекрасно се вписват в геймплея, но това не е оръжията, които ще те накарат да краещиш озверяв, освободи яростта си под напора на





стихийната мощ, изригваща от дулото. Ама и Халфа не е този тип игра. А защо не е, питам? Да, съвлече съм – и предишният не беше. Но пак по-често, минаха шест години. И ако толкова някой е боржил играта да копира предшественика си, защо на мен ми се струва, че наследникът му е някак по-приветлив, по-съвместичък, по... аркаден? Като чюло не достига динамика и напрежение. Да си признаш, сино подозирам, че Изкуственият Интелект е умислено осакатен – има няколко места, където играто се разърща, а малагамата между лъбът дизайн, видове противници, разположение им по нивото и ИИ търбите убедително доказва, че от Valve могат поистини.

А ти забелязах ли си, че ако поискаш, можеш да минеш през много от местата – главно населени с по-глупавите представители на Бразийския отбор – без да изстрелиши един истреб. Евала прави на играта, че дава възможност за алтернативни подходи в някои случаи (ако когато се налага да се оптиграят притире акумулятора, за да се отвори портата и да пропължки с бъгчио... – ами за просто го избуха с гравитицона от другата страна и изобщо не губи време да тръса каквото и да било), но трябва ли пос „алтернативно решение“ да се разбира и това? Doom 3 може да е въскакъв, но там не можеш да се разминеш току той с чудовището. Наред с нарирен експеримент и „ламаната“ мисия я минах с бъгчио на форсаж, без никъде да спра, за да се сбия. Никакъв проблем. Не стига, че екшиът е недостатъчен, ами можеш и да си го пропускаш! Грубично.

И още нещо. Не случайно по-горе отворих дума за сравнение с Doom 3. Half-Life 2 сподра от известен недостиг на тежест.

Тежестта на външнинето! Можеше да е по-кървава, по-адреналинова, да се стоварва с по-золяма убийственост върху съзнанието и да го накара да изстене един-два пъти. С играта прибържа да се случи поне малко от това, което се случи с Принца на Персия. Но Valve, непонятно за мен, не посмяха да наблягат в територията на мрака. Определило се чувствата липсата на dark атмосфера. Реййнъръхом изобщо няма смисъл да го броим – там наистина вишеве лек хорър и амунишите са кът, но едно, че нощта присъства като гекор единствено под формата на малко по-осъдено осветление и по-тъмни цветове, а и нивото е насемено със зомбита – като изключъчния бързачките, останалите моки да ги подминават като пътна маркировка.

Последни воли: много разочароваш финал. Машабен лъбът дизайн, често бъздей-смие е опорено от очевидната аркадност на играта. Причината хрумвамо за тълпенданятията гравитицата е попадение в десетъката, но ми добре прекалено, след тър-вите няколко минути, в продължение на половин час да размият хора като парцалени кукли и да си царят с топки.

Драматичността, залегнала в основата на сюжета, така и не попи до емоционални-те центрове, което ме лиши от възможността да се възхищавам със Half-Life 2 мат-ка, както бих искал. И както играта задължава. Лиши ме от съпричастност, а тоба не е нещо, което можеш да подминаш с лека ръка.

Под чертата

Че ми се да мога да пиша като едно време. Когато патосът дишаше с 8 мислите ми...

Помня как озенявати ми дъх някога подпаливаха думите, превръщайки ги в нажежени кинжали от лъбов или омраза – моите емисари сред тези, които свинката да възприемат като приятели. Така и пишеш – като за приятели. Днес все по-рядко откриваам стихията у себе си...

Може би човек все пак плаща за даровете на богощество. Бях благословен с красноречие, лепти съм на крилете на възхновението, умрил съм В ядения синтез на емоциите и съм възкръсвал във верижната реакция на нуждата да я споделя. Днес, ограбен от самия себе си, стоя сред покървявите стърнища, които сам с

графика

Великолепна. Без забележки 8 пресъздаването на вселената на играта. Но енергията е една идя по-старо поколение

звук

Безкомпромисно озвучуване. Няма стандарти, които да не е покрито.

ублекателност

Не претърпява септичата, израсе се на един дъх. Но ще си оставиш, ако имаш среща.

дизайн

Планетата във всеки елемент. Интерфейсът предлага удобство и комфорт на геймъла. Деноминация физика. Фантастичен лъбът дизайн.

необходимост опожарих и търся думите, но намирам пепел...

Два са вариантите, приятело – или за този гизоманър най-сетне е настъпил ледниковоят период, или просто думите чакат пълна на възхновението, за да се покажат, но него вече няма какво да го раздува. Или аз безъзвратно съм останял, или просто игрите вече не ги правят като едно време.

Надеждите ми Half-Life 2 да бърне искрата рухнаха. Съжалявам едно съм разочарован със статията си за него. Той наистина е гигантско заглавие, нито мозъг, нито искам да го отрека. Погодирам, че е търсре възможност в близко бъдеще така и да не се появя друго, което реално да го конкурира. Но той не накара дъхът ми да трепне в резонанс. Не е феноменът, който очакваш да бъде.

И ти като не мозъг да излези по-етичност, ще забърши лаконично: *Брилянтно изчестване на формулата, плюс физика и гравитици. Получавате гравийния сикуър, но не и игра, която да заслужава 10, заради своята революционност.*

9

шевьоръвър

+

+ полиран до съвършенство геймъл + перфекционизъм по отношение на детайлите и лъбът дизайна + революционна физика

=

МИНУСИ

- ниска трубоносност - безлични оргазия - недостатъчно екшън

9

полосове

+

+ полиран до съвършенство геймъл + перфекционизъм по отношение на детайлите и лъбът дизайна + революционна физика

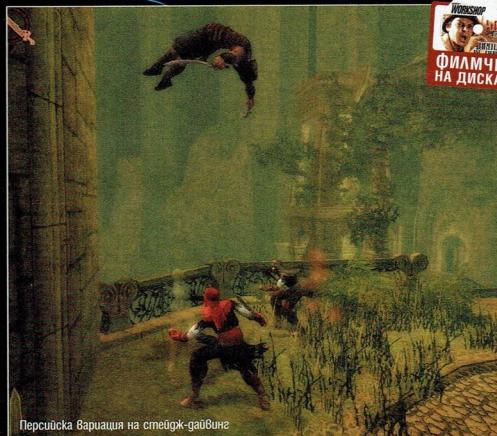
МИНУСИ



PRINCE OF PERSIA™ WARRIOR WITHIN

Мрачната хиляда и Втора нощ

ABTOP: Snake



Персийска Вариация на стейгж-даунинг

П ясъците на времето...
е не са просто странен магически артефакт от красица арабска
приказка. Не ги ли усещат? Как се стягат непрестанно край нас.
Не усещат ли лекото дразнение на рогеса им, което изсушава и сбрънка кожата
ти, изтънява и разрежда косата ти? Непрестанното стичане на небуди-
мия пътък, каращ цветовете да избледняват, стъпката да потъмнява, ма-
зилката на познатите красици фасади да се ронят. Триене, което байду при-
тъплява ентузиазма ти, пропъръка емоциите, застопра щинизма. Пътък, кой-
то прониква в кръвообращението ти, посипва се върху пламъците на
спастата, натежава в тялото ти, прегърба те. Очите ти байду изсъхват,
покрити с тънки слой небудими песчинки, лобищите неща започват да ги
се струват размътени и дамечни. Синупите на мечтите ти стават все по-не-
ясни, подобно на особено дребни стапани с отпадна залечена черти; жалъ-
ки останки от никогашно величие. Бурните желанията се разлагат в непреодо-
лимата нужда от спокойствие, от миг беззметност срещу хладните обятия
на пълните. Музиката става непонюсомъгърка за раздигането ти от пъл-
ка уши, свитомната вече в тъмнота ярка за сухите ти очи, гокосванията на
зарубрите ти ръце – все по-нейски.

Не ги ли усещаш? Пясъците на времето. Стелещи се неусетно край нас...

A Warrior's Tale

Принцът на Персия пораска. Хлапащия му ентузиазъм да гостише върховете на Военниот слава, размахвайки щастливо љубкавия си язаган, беше унищожен в зародиш. Мрачната магия на Пълните разрушаващи из основи подредения му святы, принуждавайки го да избие близките си хора. Очарованителната му вълнливост беше изкоренена. В мига, когато осъзна, че трябва да обърне хода на Времето и да изтриве от страните му срещата с жената, на която бе отдал сърцето си. За да спаси живота ѝ.

Сега от събитията 8 Sands of Time са изминали десетина години. Принцът отдавна вече не являва в приказки. И щастливи кралица. Знае, че най-щастливият Възможен край в този живот се изписва от самотния светът отблъсък на разсичащата душата ти коса. Времето – оказва се – не е вuideокамета, която да пребърши небрежно и да върнеш на рафта в кварталната видеопека, сякаш нищо не се е случило. Пробивното стълваре телжкия събъден курсор върху нашия герой и упорито го дразва към Житецката рисакътъбин. Заизграването му с правилата на пространствено-времевия континуум в крехка младежка възраст се оказва непростимо и разместимите пласти със събитията трябва да се подгрядат по най-простичкия Възможен начин – налагат се Принцът да умре. С благородната задача да унищожи аномалията се е заело мистично темпомански изчадие Дахака.

- подозрително напомнящ на Балдр-
га гъзвер със светещи очи, големи
рога и зъл израз. Нашият човек оба-
че има никакво измерение да му
се дава, при все че щатният му
Бавилонски мъдрец в общия линии го
съветва да си побере хубав гробищ-
ния парцел с източно изложение и
да спре да бърши комбата с гъвката
мечка, защото човек просто не може
да промени събдата си. А от
Ubisoft се стараят га да поимис-
кат **Часът** с подгри таглаун *"you
will die"*. Съвсем да подходи към
проблемите си във вълбочина. Прин-
ципът решава да отиде до Острова
на Времето, да съзне от бой Импе-
ратрица на Времето и да пре-
гответи самото създаване на Пя-
съците на Времето, още преди да
бъдат **Бъканни** в голямия пълскичен
часовник, който беше строен в
началото на *Sands of Time*. Принципът
се натоварва на кораб и след едно
тупоръкъло сражение на борда му
(имащо за цел да избие останалите
членове на екипажа, мотивирайки
съжетно факта, че персийчето пак
тръява да се опрая едноначио в
циялата каша) започва и същинска-
та игра. Липсата на Въянната Фара
от първата час ти бива забранена
след около час момтена по острова,
когато нашият герой се запознава
със служителката на императрица-
та Кайлийна. Последната не взима
никакво полезнорвично участие в ек-
шъна, но компенсира тази дреболия
с факта, че има по-големи цели и е
озвучавана от **Моника Белучи**.



Интерлодия

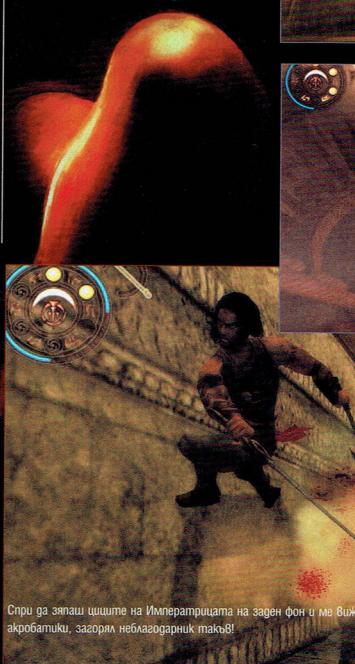
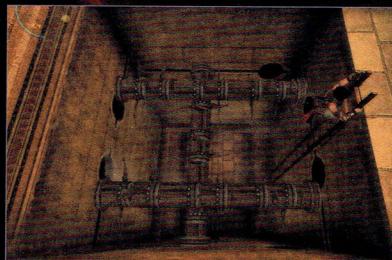
Warrior Within е много добра игра, която в госта от отношения е побече от достоен наследник на наградоносителяния си предшественик. Казвам ти го в самото начало, преди да съм започнал да лежа ѝжън по неин адрес.

Проблемът на заглавието не е, че е лоша. Проблемът му е, че не е шедърът, който всички очакваха. Всички видяхме как *Sands of Time* е на крака от абсолютното дигитално същество и досега ми е трудно да повърдам, че при всяка потенциала на война и смелото привързане от комерсиалната аркада юмбите на кървавото вътръшано насилие, от Ubisoft така и не успяха да я направят. И докато Първите навремето се превърнаха в Игра на 2003 година, Воинът от Витина ще се окаже единствено с престъпно-звучашото, но неприятно обратно определение „много добра игра..“ А както и сам бих трябвало да знавам, пропиленият потенциал дразни много побеч от обикновената некачестност. Мамка им.

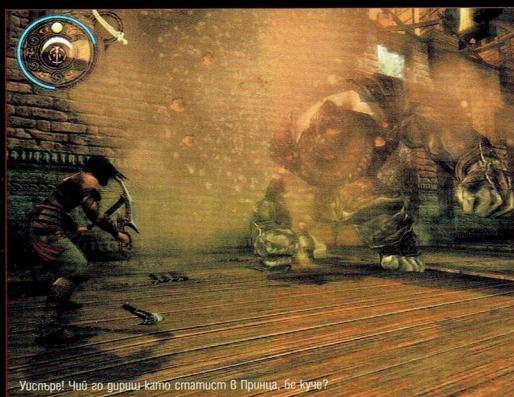
Пълен мрак

Пръвто, което прави Впечатление 8 *Warrior Within* е, че от *Ubisoft* изобщо не са се шегували с изявленията си, че ще направят наистина мрачна и подтишкаща игра. Цялата лековата приказна стилистика от *Sands of Time* (подчертавана дори от шеговитото „не, не – не се случи нищо такова...“ съпровождащо всяка смърт на принца) е пратена по гъвките. Златистият филмър и елегантната архитектура са заменени от обсърнати в мрак руини. В светла на *Warrior Within* са пропъзели ръжда и мухъл, цветовете са убити гори и в най-слънчевите локации, а цялостният хаос от архитектурни стилове, пременени в Замъка на Времето, подчертава параноичното усещане за неясна опасност. Дори проклетите канани в Първите изглеждаха свежи, подредени и блестящи като атракциони в увеселителен парк – скаках сложени там единствено и само, за да бъдат избегнати. Докато свистящите тук

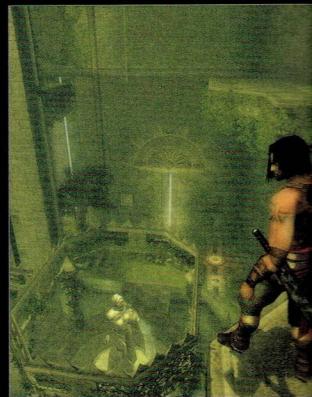
резачки и шипове, биещите се глухо в стените каменни блокове, вече изглеждат неприятно истински, марсъни, заплашителни. Сложени там, за да ти разпиляят червата по грания под и след това да се приберат по местата си със зловещото гравиране на стомана в камък. В този ред на мисли – 8 *Warrior Within*, благодарение на същите тези канани, успях да чуя най-мазния и истински звук на раздираща се плът в игра до момента. Първият път, когато паднах в мана с шипове бих толкова изумен, че буквально забравих да пребъртам назад времето, за да преигра ситуацията навреме. И докато още съм на темата – при все че го намразих до дъното на душата си, не мога да не призна, че просто нямам таќа в „гейм аудио“, – черен еcran, кръв, плисваща буквамо в очите ти. Смазавашо. Никакви глупости от типа „не, не – не се случи нищо такова...“ Точно таќова нещо си се случи. Костите ти биха разтрощени, сърлото – прерязано, мозъкът ти лепне по стената. Тук нереална изглежда не смъртта, а възможността за лоуинг.



Спори да заплашиште на Императорицата на заден фон и ма виж как търча по стената и режа глафи. За теб ги правя тези арабобапки, загорим неблагодарник таќа!



Успеъ! Чий го дираши като статист в Принца, ще куче?



Знаех си аз, че танците на кол в ония стрийтпиз бар ще поборят боите на ми умение...

Пак ще се срещнем след година

Самият Принц е практически неуязвим. Персията вече нама нищо общо с чистотата, аристократичното ханче от предишната част. Пребърнал се е в гробуват триесетгодишен мъж, който опредено не е преживял особено приятни неща. Срътнината катинарче се е зашибло срещу набора брада, косата му е дъмга, мазна и подкъсена накрива – очевидно с помощта на личния му нож. Кожата му е покрита с белези и татуировки. Мускулите, разлагящи устните му в усмивка, са закърнели. За сметка на това тези, раздържащи ръцете му, за да насекат наково, са в перфектна форма.

Жизнерадостните му иззвичици са заменени с прекаляван с шагарите и алкохола през лицето. Принцът на Персия се е пребърнал в нагло, агресивно, егостиично и мрачно очевидчаво копеление, на което не му лук за нишо, освен

собствения му задник. За мое огромно съжаление именно новият зъл Принц е пръвият невероятно смешен коз, който от Ubisoft тaka и не успяват да изиграят по правилния начин. Историята, забързаша се около култовата му персона, се пълзя спасно близо до границата на постредствеността, а напрежението бива поддържано по-скоро от бързото да наистина ли ще си умре този тич на крайя... отколкото от никакви адекватни сценарии завои. Към сцените в по-голямата си част са сърнищично скучни, ду-

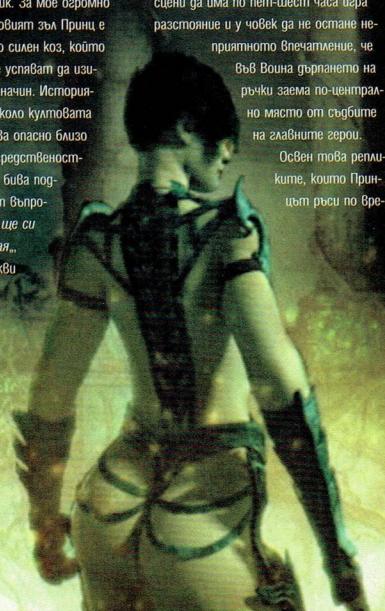
гълчище на приятното впечатление, че Веънда бърлането на ръчки заема по-централно място от съдбите на глаждите герои.

Освен това репликите, които Принцът ръси по време

на битка, може и да подчертават похвально щинчичата му натура, но бих подхождал повече на Док Нюкъм. На всичкото отгоре последните не са синхронизирани по никакъв начин с действието и можеш да се срещнеш от съмнение, когато героят ти използва "Из съм кралят на остринетата" или "Изчезай, докато блестътът все още е опия" докато търчи задъхано към срещуположния краи на помощничето, по-далеч от яростната атака на противника си. Дори блажият, напетък от сексапил глас на Моника не е оползътърен в по-не една серия от реплики, които да ме накара да настърпя. Наместо това са я накарат да ми говори глупости как не съм могъл да си чейнджън фейтъ. Моза. Като изключвашибания говор от менето. Изверги!

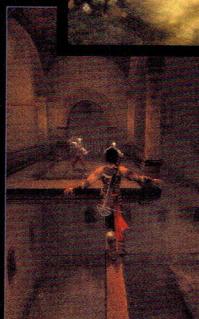
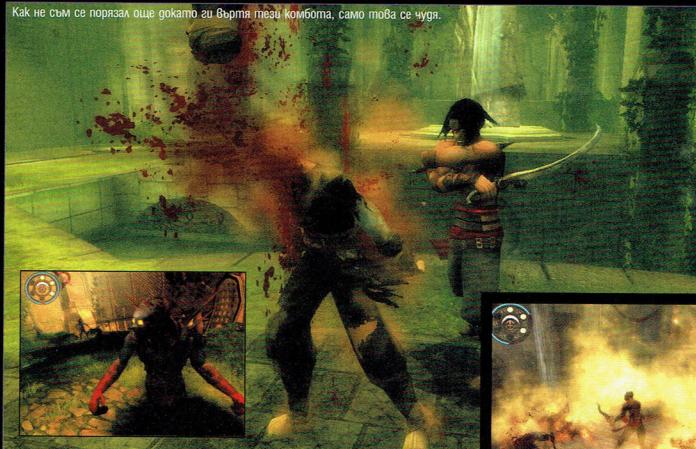
За част от феноменалната работата на левъл дизайнерите и художниците се оказва толкова качествена, че некаквостата на сценаристите тaka и не успява да разруши усещането за прелестна, мрачна атмосфера. Последната е подчертана от унищожително добър саундтрек, стили в себе си ареналинова агресия за гбе-три пободни игри. Warrior Within има музика, която ме мотивира да причинявам болка, да убивам и да очелявам. Точно каквото се иска от нея.

В месец, през който съм играл Half-Life 2, ми е трудещо се прехасвам по визуални прелести. Тод не е и Принцът се е преселил в опити да ме прекласва да. Ако бих по-ле настроен, мо-





Как не съм се порязал още докато ги върта тези комбата, само това се чупи.



Жек да кажа, че *Warrior Within* оставя впечатлението за някакъб дарк мод към предишната част с побеъко кръв и сенки, но понеже не съм – ще отбележа просто, че графиката изпънява достащично добре предназначението си. Текстурите са прилични, макар и леко размазани, а визуалните ефекти стават. За сметка на статичните обекти всичко, което морда в играта, смазва с реалистичността на движението си.

PC Версията усъвършава надскочи възулно конзолите си събрали най-вече при разрешение от 1600x1200 и пълен антималийзинг, ама важното е, че усъвършава. Още повече, че системните изисквания не отчайват с височината си и шансът машината ти да гостигне геореписанто не е полкова малък.

Кой не скча, е... мъртъв

Като за начало, още с инсталацията *Warrior Within* ме предупреждава в едно прозорче, че било просто чудесно, ако имаш геймпад, защото иначе игра-та може и да не ти хареса особено.

Факт е. Понеже момта своята рещентинска натура се запозна с Принца първо на PS2, по-късното му преминаване към PC Версията и отнаният му опит да играе с клавиатура породи нужни от посубни, от което компактна на съседите олешийца и стана тревопасна от шока. Ако искаш да си утехниси допълнително живота и да играеш и без това неприлично прутчено отрочие на *UbI* с клавиатура, "чудеци се за сеза ако му нападкам наляво, то да гали ще има предвид негово ляво или лявото спрямо гледната точка на камерата при риско-

ван скок, докато последните се ще едесет минути назад – прав ти път.

Иначе с пад в ръка всичко си изба на мястото и управлението прияга в колобозите на интуитивността, с която сме съвикнали. След няколко часа игра вече буквамо ще можеш да усещаш всяко движение на Принца, а дерганчиците на небъздоможните акробатични изъвнения ще пускат в гледата ти.

Както и при предшественика му, геймплейят на *Warrior Within* може да бъде разделен условно на две части – елегантен лъзълът платформър (основният акцион на заградките пада бързо – запознат си с набора си от акробатични изъвнения, хайде сега намери пътъ), и битки с разни иши.

Що се отнася до камерното, замаяг-нето, тичането, скачането и отскака-

нето – играта не е мърдила особено спрямо *Sands of Time*. Имаши с абсолютно същите като вид и начин на избягване капани и същите движения от страна на принца (с единственото ново – бъдещето по формата на срафнити за забавни спусканятия по окакнените на стелите флагобе с помощта на засенченияти меч). Което си е нож с във острието. От една страна, феномените на по-предишната са обхърнати от улота на познатото. А това е доста стабилен бонус в игра, която не се издава особено с не-активни пространствени обучаващи мисии и с добре да знаеш – примерно – че докато тичаш по някоя стена, можеш да се отблъснеш и да хвърлиш платформата зад теб, за да не се удиши как точно се очаква да прогълдиши. От друга – Принцът помага е загубил очарованието на не-

чакваността, ефектът от „УАУ! Ама той може да тича по стени!“, е преминал в „Я, стена! Ми хайде да потичаме по нея....“

Темпото на играта се е забавило леко спрямо првичната част, когато доспа често се очаква да се въвшик непрестанно, защото платформите падаха след теб. Тук подобни измързния има само при незабравимите срещи на нашето момче със споменатия в началото Дахак. Този път забързуват злостните рифои на *I Stand Alone на Godsmack* и от теб се очаква да мислиш и гейстиваш бързо (и яростно), защото чудовището се набира след теб, а всичко наоколо се руши. Гениталното попадение – колкото по-близо е в Дахака зад теб, толкова побече избледняват цветовете на околната цвят. Паша горе. Иска се доспа преиграване, докато съхването пребиванието ти за блескство, но поне адrenalинолюбият привил по време на тези скъпчности е разпознат.

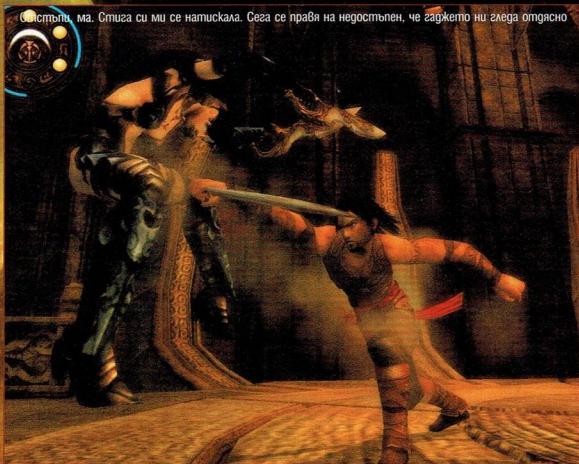
И като си говорим за преизграждане... Просто съвки с тази дума. Приеми я. Защото нивата на (често самоизменна) трупност, до които е достигнала Принцът, късат нерви. На моменти остават с блечането, че нечия перверзна душница е искала да види до каква степен може да излези търпението ми, пребарвайки ме през нескончаема серия шипове, резанки, пропасти, още шипове, още резанки, щъкета, сквачания по колони, още резанки... Все неща, които трябва да преизграждат, за да минеш добре. Али съвет гори и елегантните подобавящи съвети винаги в същия поитомбърски



Пъсъците и си принуден да се мотаеш като
шоуто, докато забележиш Въжето, видимо са-
мо при определен ъгъл на камерата. Примерно.

Се ѕвободете са редки, а на ауто-себјеста-
та не пријава да се разчитува прекалено заштото
имат лоши вид на се събъект. Възстанови-
ващата здрябото ти що ја имаш е антицирварна
радикост. За да ги ја събъсм гайдо – копич-
ството ювоголагчата на единица игрална плоц
е безобразно юиско. Обаче безценната суб-
станция се излива в никакви гнусни шахти, на-
место в удобно коритце. Мразя 80, бе. Мразя
80!

Опиятка за връщане на времето отново е на линия. С уточнението, че тук щаките три разреда с писък от началата ѝна прете на играта (преди да докопаш първия спреј) са крайно недостатъчни, а за да се усвършеништва в докопаването на писък от всеки очистен враг ще ти трябват госта бойни тренировки (задоволи те пускат само, ако си ги различават с достатъчно ефективно комбо).



Моника Белучи



Дракула - Франсис Форд Копола я вижда на снимки и вечната търси контакти с нея. Красавицата получава не особено централна роля на драматургическа була. Първият наистина акторски пробив ѝ е с преместната драма **Апартаментът** от 1996, донесъл на Моника Белучи номинации за Сезар и екранно парниорство с бъдещия ѝ съпруг Венсан Касел (с когото, проче, са женени от 1999 година до днес, така че е твое право да плачеш нещупливо и да маслуприбираш звездни). Светлан **Доберман** (нак (ак композицията на Касел) и **Под подозрение** (с Джин Хехман), а възхищяванията година бива бържеските отразявани със съзерцателния

Началото на следата от аизи, кошто сме точили по Моника Белучи, може да бъде проследена от емблематичния ѝ гол календар за италианското списание *Max* през 1999 година, чак до актуалния дигитализиран *Warrior Within*, където любовният му секскимбъл очуваша екви-валентно нададената Каййчина.

Житейският път на Моника започва на 30 септември 1968 година в италианското селище Чита де Кастро. Младата красавица мечтае за юрисдикциите країни и решава да работи като фотомодел, за да изкарва пари за следващото си бляскаво събитие на подиума, множеството от турнири и спортивни

спомен-погребение и спомен-обелиск приходи обаче бързо изчезват от съзнанието и Всакакви идат за бещ перуки, дълги черни роби и гръбени чукнета. През 1988 Моники се местят в европейският моден център - Милано - където подписват договор с Енти Модути Мениджърът. През 1999 година Вече е постигната забележителни международни успехи (след които - договор с Дамък & Габана и път на королата на ЕЛ), но Вечи мечтае за нещо побъче от досадното разхождане на тоалети. Година по-късно прафи крачка в по-сока на сегмента изкуството с роли във *Vita coi figli* и *Brigantii*, а през 1992 избяга и Хондуруския с дебют с





рояна гледотия, като 8 *Sands of Time*, а единственото реално средство за минаване на някои от преизпитванията. В този ред на мисли – трохи дели и барели, единствените ако имаш празни резервърчета. Много от тях съдържат писък, а той е субстанция, която – точно в тази игра – не би искал да пилееш.

И за да събираш позитивно с графата – левът дизайнер е гениален. Ням таќава игра просто. Всяка локация е един красиб, невероятно хитро пореден пъзел, който трябва да решиш с движението си. А преподеждането на същия този пъзел при всичко прескачане между миналото и настоящето на Острова е великолепно реализирано. Само вие рушийте на отдавна мъртвото величие в настоящето и разстилвате се пред погледа на прекрасни градини в миналото, попътъсъ пъти си през земенината, покрила познатите склони отломки. Дълбок поклон пред чичите, които са работили по този аспект от *Warrior Within*.

С гол в ръката нож... и още един в другата

Боят беше единственият що го слав момента в *Sands of Time*. И от *Ubisoft* са влезли бедлека. По-скоро – пренаписали са някакво глафи от гейм историята.

За бойната система в *Warrior Within* бих могли да се изпишат страници. Но най-вероятно – в пристъп на неизвестността предам илюстрията фийлинг от схватките – ще го прикова с никак от паразитните си епитетчета от типа на „смазаващ“, „брутален“, или „унищожителен...“. Което просто никма да е честично. Ну къде другаде не съм видял канализирана по токовка генерал начин агресия. Не говоря за различни черви и мозък – при все причиничата си кървавост, лошият имат набик да се разлагат на писък, когато умрят. Говоря за катаризса при всеки удар, за освобождаване на нещо животинско, карашо те да крещиш в един глас с Принца, докато с елегантно сблъсък изтръгваш нещо отръжие и го използваш, за да разломовиш бившия ми притежател.

Фрий файтинг форм системата е може би първото наистина архетипно битулно бойно изкуство. Това не е просто серия от комбоята. Това е възможността във всеки един момент да направиш хватка, с която да нанесеш на лошия максимално количество поражения, а на себе си – максимално количество визуално удоволствие. Всичко това – както вече ти казах – се нараѓдаша с писък.

Усещането, че можеш да промениши съннично гейстствията си, в зависимост от реакцията на противника, е невероятно. Всичко обгради бойните сблъсъци (които, при все че са описаны на шестдесет страници в менюто на играта, всъщност са адски интуитивни и логич-

ки още) според Вас по сценарий, при положение, че на обложката пише „Принцът на Персия“, а не „Тримата зловни тълачи“!?



В заключение

Голяма игра, както вече казах. Чакаха

ни до достатъчно добро ниво, винаги ще знаеш кога, как, какво и защо да направиш. И времето на схватката ще се разтегля без магическата намеса на Пълътите, давайки шанс на рефлексите ти да мислат. А пръстите ти да пробляват по бутоните в съмртоносни комбинации. И когато се изправиш предъ бърбя си гигантски Враг – от онзи, по чийто гръб трябва да се покаратиши, за да проникнеш черепите им – към да усетиш страх от потенциалната загуба. А само леко сългане на мускулите и тънка злобна усмивка, разсичаща лицето ти. Защото знаеш как да убийши!

Отидо събът за финал – праймното комбо, което трябва да наизустиш и да прилагаш на повечето налични босове – още от мащата на кораба и нещастницата с гарнитура – се казва *Aerial Landing* и се изпълнява с движение към брега, скок и два потъни уда с основните оръдия. Правиш го, бягаш, блокираш ако прибива и после го правиш отново. Прибива защото са 69% от случаите. Интересно е, че почти не върши работа при обикновени враги от среден клас от типа на саго-мазо каквато. Хайде и още един – винаги гледай да имаш екипирano второ оръдие. Хърчилинето му може да ти реши доста проблеми с подобни локализации Врагобе.

графика

Достатъчно добра графика. Перфектно визуализирани абстрактни изпълнения.

звук

Първокласни обработени звучници, но изумително на места реплики. Непрестанните кратки на приста причиняват гладобоеие. Сънничник обаче гази.

увлекателност

Историята привлича интерес по-скоро с края, откогато с раздвижват си, а забавната сънница на приста обаждат глобулите WW в непрестана серия от превързания.

гизайн

Гравираните като замъци локации, преминаващи чрез които обаче може да ги стисне нервите на момчета. Ошаката тук автоматично пада с две точки, ако къмаш геймпад.

8

8+

8+

9

9+

9

омлична

- + Смазаваща бойна система
- + Унищожително добър сунчупрак
- + Диза за динамичните стапандари...
- + Моника Белучи...

плъсое

Минуси

- Излишни ниви на сложност
- Сънчиката се генерира на база на неколкократно минаване по същите места
- Обичена и загадъка

8

Axis and Allies

където Kohan среща WW2

Автор: Freeman

Всеки жанр, рано или късно, настъпва моментът, в който нещата започват да тичат на едно място. От Водещи никоја, Стратемигите все повече започват да се пребръщат и напомнят на оия престарял Цар на джунглата, който седи в пещерата и кара поданищите си да му го дадат на крака. Вместо да излезе на лоб. Да, но им някои хитри лисици като мен, които бързо схвашат пародка, че всички следи водят наблягате в пещерата, но никои не се забръщат, за да разкажат съвесторът какво се намира вътре. Болезнено откровене ще бъда – не изиграх тая игра до края. Приближих до Бхога, позах, направих никојко тегла напред-назад, наблюзх колкото ми стигна хъса и като видях, че започва да става спасничко се въртинах позорно и бежд за мяня.

Вече знаех какво ще открия ако стигна до дъното и нямаше смисъл. И пак, за да не ми заподозрят в претупване на задълженията, че ти говоря, че се зарових в тестовете и информацията, които колегите по света са публикували, за да видя дали тук ще съм спасен. Споко човече, не пиша статия по чужди материали, всичко най-важно, което ще тъжа съм по устанокът сам.

Axis & Allies е инспирирана от едноименна настолна игра. Отново в светлините на проекционните попада Втората световна война.

Това е една що-годе стратегична стратегия от среден клас, която принципно бих изразил преди никојко години, при това с желание, защото В нея има достатъчно добри геймплейни концепции и решения, които ме забавляват. Но също така и достатъчно извервачи, а на моите години чобек трябва да шафу освен ребибо малко останахи на верби и окончания, та се наложи да пропусна.

Рекоменду на игра са три: **Кампания**, **Custom Battle** и **World War II**.

В Кампанията имаш избор да играеш или със Съюзниците (Великобритания, Америка и Русия) или с Оста (Германия

и Япония). След малко ще се спре на тоя редик.

Custom Battle дава възможност да изиграваш тактически произволни битки на разнообразни терени.

World War II побърза добре познатата ни Total War концепция: смесица между походов геймплей – която се придвижваш по стратегическата карта – и реалнобриви тактически сражения – която ги бръзгадаш армии си срещу на бойното поле.

Да видим Кампанията – В нея в едното. Има строеж на сгради, има производство на единици, има отваряне на технологии и техноложки форво, НЯМА добив на ресурси, макар че ресурси има – злато, гориво, муниции. Ресурсите се генерираят от сградите, които строиш – всяка сграда, без сложените да рисуващи, дава никакво определено количество от всеки ресурс. Натрупват се автоматично и изобщо не се називат. Има и един „скрит“ ресурс – лимит на войските (уиркер). Ако искаш да бишеш арска добре представа за тази игра си представи Kohan пренесен в реалната световна война. Концептуално въвежда заляваща ся како не близинца, то поне първи братобечи. Пак има „зони на влияние“, в рамките на които единиците ти се лекуват автоматично и попълват запасите си от амуниции. Самите единици пак са групирани в отряди и не могат да се комбинират персонално, макар че опре ли до битка – всяка има самостоятелно интиериран ИИ и геймплейни цириди. Имат си и показват морал и много като ги набият – багат; трутам опит и видях ги нива. Видовете войски са 4 – пехота, бъзушни, механизирани и защитни.

В най-груб вид това е основата на играта. Геймплейът, както го видях, е същото, като това да подгръдиши максимално широка зона на влияние и постепенно да я изместиш като промишълка, за да имаш предимство при битките – тоест да ги водиш на „свой



терен", където юнитите ти се лекуват, а фронтовите – не.

Ирицата е доста зашибителна, привлаква – много балансирано е всичко в нея, касаещо лимитирането на боя на единиците. Видовите войски подразделяни, бонусите които имат единици срещу други и т.н. Изисква добра тактическа мисъл и предлага занимателен геймплей.

Зашо не я изиграх? Много сечеше брате. Не знам каква машина иска това чудо, за да се играе нормално когато на картата имаш 1-2 съзънка и 2-3 промишъла. Малко гайде и тромбата. Много възхищава в една игра е тайнството на производството на единици. Тук е много по-бабен, отколкото е нужно. Има мисии, в които врагът постоянно те залява – бойбах с 2-3 места до картата едновременно. Цъкаш върху сградата, ако войската не излезе до

стапчично бързо, ти не можеш да я заляши, защото трябва да отидеш в никака гореща точка и да рокочеш бойците си – на ИИ не може да се различи търгъде – реакцията им „по подразбиране“ не е сред симилите им черти. Докато обаче се занимаваш с бойни действия войската се прозивява, но ти диста зает в момента. Вече и не се сещаш за нея. Тя си стои. Сещаш си, че когато видиш, че някъде дрази са те налязиши, а там няма кой да спре врага. И играта се нахъска в постоянно тъкане между различни локации, където има котек, сгради за производство на единици и рисърът на технологии, да не забравяме и местните на сгради и т.н. Това наистина е за хора с по-здрави нерви от моите. Накратко – много симпатична игричка, смяга да е тийб тип и да няма нищо по-добро на хоризонта.

графика

Не е най-красивата игра, нито най-оптимизираната

звук

Не достатъчно убедителен. А музиката определяше ме дразнене

увлекателност

Възможност ако не бях забулвил цял 1 ден в една мисия, сигурно щях да играя доста повече. Става!

дизайн

Менюната можеша да са по-убийни. Картите са прекалено страниарни

6

добра

6+

положение

- + Прекрасно концепцията е интересна
- + Опция за регулиране скоростта на игра
- + Качественото на нива забележимо подобрява ефективността

минуси

- Жалко, че изпълнението не е като концепцията
- Поредствен ИИ
- твърде много „цъкнане“

Vampire the Masquerade: **Bloodlines**



It is a lonely game, the quest for blood, / but still, a body's got the right to dream / and I'd not give it up for all the world....

ABTOP: Duffer

Глынак!

"...какво искаш?" - гласът изпълзя от тъмнината и прокънтя направо в главата му. Там, насреща гробището, малдехът чакаше нещо. "Какво искаш?" - повтори гласът. - Идваш тук всяка нощ - тук, където обитаваме. Какво искаш?..

"Исках да се срещна с Вас - каза младият - Аз... аз искам да живея вечно..."

Изви се Вой - звукът беше едновременно безумен смях, истерично кресчене на отчаяние и писък на болка.

"Това... не е животъ, прогърмя гласът и замълкна. След известно време, в тишината на мрака, младежът разбра, че е сам на гробището..."

Това е история за драмата на един обикновен съмртвен, трансформиран във Вampир по „небнимане“. Стапал част от 13-те кръвни линии без благословията на върховния Принц на клана – престъпление, за което „Гостопадът“ му (Вampирът, който го е „покръстил“) бива брутално убит. Законите на Camarilla са жестоки, но ефективни – това е и провинат урок, който получаваш от принц LaCroix. Той те оставя – теб, The Child (Детето), да „живееш“ и да се разбийш на него.

– преследван от жаждата, търсещ Вечното презгръдката на нощта, ужасен от изгрева – с едно единствено условие: да му служиш. Така започва юсичко за теб в 8 часови игра. С първата задача – дребна нагледа поръчка в Santa Monica, предизвикана на Везелския L.A.

Няма да описвам подробно историческия декор на това шоу на смъртта, кръвта и ужаса. Тук ще ти говоря за Играма!

След като Гробът те изпита през Вратата без гори да ги даде Бъзмокънност да се окоптиши, следва една от най-кадрено изпълнените тупориали, с които съм със съблъскъв в Комплектната игра. Той по гениален начин се вписа в естествения ход на събитията, помагайки ту за минути да се ориентираш предимствата и недостатъците на но-
Вото то проприце като създание на
нощта.

Оптим напътък, изпълнявайки една след друга заповедите на Принца, постепенно ще се оплетеш в една разтворяща пленителна и сина история, която ще те води до самия край и която - обзасагам се - ще запомниш зауважно.

Куест слег куест ще потъваш все по-дълбоко в този странен свят – толкова приличащ на нашето настояще, но същевременно различен и странен; едновременно близък и безкрайно чужд.

Дьявол!

"...ето портретът му! Погледнете
острите му, довъг зъби, хищния блъск
в очите! В едната си ръка тържи дър-
вен кол, в другата – пръзъбец! В гей-
стмитеност ядъвът не съществу-
ва!"

Фундаментът, върху който почива Вселената на *Bloodlines*, представлява леко модифицирана Версия на оригиналните волшебни практики за изстопанство.

игра на *White Wolf Studios*. Структурата им е близка до тазка любимата на *Troika*, *Fallout S.P.E.C.I.A.L.* система, в която комбинирането от „комплект“ основни характеристики формират различните способности на персонажа. В случая близките категории са три: *Атрибути* (Attributes), *Способности* (Abilities) и *Дисциплини* (Disciplines). Атрибути са разделени на *физически*, *социални* и *умствени*, а способностите - на *таланти*, *умения* и *познания*. Комбинираните от подкатегории на тези групи характеристики опищват набора от *Feats* на персонажа – какъв точно умеє и колко е добър в него. Например, показвател *Ловкост* (Dexterity), който е част от физическите атрибути, определя скоростта и сръчността на героя. Способността *Security* (Суверинтън) тъкъ

казва степента на познания за начина, по който работят клоачалките и системите за сигурност. Сборът от тези във характеристики формира едното най-критично Важните *feats* в играта - *Lockpick* (Разбиване на клоачалку).

Финалният щрот внасят т.нр. *Дисциплина* – при спешване на умения, които са уничтожени за всеки Клан. (Кръвна линия). При започване на нова игра ще трябва да избереш един от седемте клана, формиращи Camarilla. За целта можеш да преминеш през серия от 80 просици и, в зависимост от отговорите ти, играта сама ща реши коя е Кръвна линия клониш (подобен похват бяха използвани в *Bethesda's Morrowind*). Другият вариант е запазена територия за RPG-майсторите – възможност да свидетелстваш персонажа си от нутата, разпръсната



 Инструментарий на един маншы





деликатно определено количеството от стармто-възможности и същността на играта със забавени стойности на физическите и бойни умения, но слаби умствени и комуникативни способности. Специалните умения (дисциплини) са: *Celerity*, *Rulence* и *Presence*. Първите две дават свръхестествена скорост и сила, а *Presence* всяка ужас в противниците и намалява ефективността им в битка.

Tremere бледеят до съвършенност по изкуството на "Кръвната магия". Техническите способности са огромни – присъщите им дисциплини са *Auspex*, *Dominate* и *Thaumaturgy* (убелчаващи менталните способности и даващи контрол върху умовете на простосъмртните, а гори и на никоя от по-слабите

Kindred).

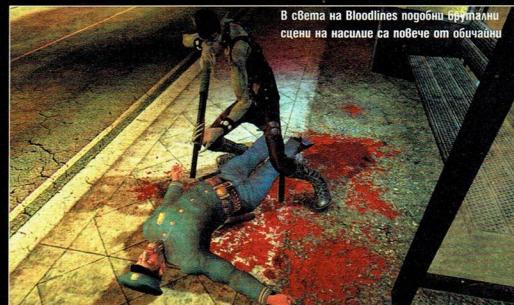
Toeadors и *Venture* са "социални" типове – при тях силно развити са комуникативните умения, но са слаби в менталата.

Malkavian са неизлечимо луди.

Nosferatu – толкова физически грозни, че самият им Външен вид представя нарушение на Маскарада.

Gangrel са експерти в меленската трансформация.

Моят избор падна върху *Brujah* – логиката ми говореше, че колкото и сладко-кудом да си, в битка по-важни са бройте им отвори, не броят езиц. Така започнах със сравнително добри бойни умения, а по-късно мислех да добавя точки за умствените способности. Тук почти всегда пронича един от най-големите плюсите на *Bloodlines* – можеш да забравиш за всички поборни планове тук. В тази игра просто не е въз-



В света на *Bloodlines* поборни брутални сцени на насилие са повече от обичайни

зможено да разбиеш персонаж, който да е еднакво добър във *Brischki*! Това не само придава реалистичен прикус, но и разнообразява геймплея. Отделно е и сериозен стимул за многократно преиграване! Трупното на огън става плавно, като от съществено значение е винимателно да обмисляш разпределението на точките. В пропитен случай рискуваш да пропуснеш интересни безъможности под формата на куестове и цени предмети.

Всъщност, едно от нещата, които най-много ми допаднаха в тази игра е възможността за избор. Вариираните за изпълнение на задача са много и квестовете са повече от един. Нещо повече – играта те стимулира да мислеш различно, като нараждаш със допълнителни точки опит нестандартни решения!

Съветът!

"Знаеш ли кое е най-тъжното", каза тя. "Най-тъжното е, че ние сме вие. Във вашите фантазии, нашият вид е точно като *Brischia*. Само че по-добри. *Nue* не умирае и не остваляваме, не познаваме болка и страх. И жадуваме за кръв, както вие жадувате за храна..."

"А реалността е?" – попита я.

"Ние сме вие – с *Brischi* ваши грешки и *Brischi*, което ви прави хора: *Brischi* ваши спаходи – самотни и обръканни. Само, че сме по-студени. По... мъртви..." – глъгасът ѝ замърка.

"Плачеш ли?" – запитах.

"Ние не плачим" – хладно отвърна тя.

Лъжес...

Съветът на мрака ще те очарова. Но и ще те ужаси, оставяйки те безмъвен пред съдата на винущение на играта. Задбижен от феноменалния Source на

White Wolf Inc.

White Wolf създаделият на игралната *World of Darkness*, описана като „мрачно-драматична“ населена с ужасяващи чудовища – черни магионци, Вампир и Боркоди.

Най-популярната част от него е *Vampire: The Masquerade* (*Vampire: The Requiem* – след последната ребийца) – отблъсквача, мрачна Серия на нашата собствена свят, в която Вампирите не са просто мит.

Според легендите създател на расата е Кайн. Убийците брати си Абес, той получава божествено проклятие и се превръща в Вампир – извършват принуждение да се кръде, уязвят от сълнчева светлина и забият покръстен на жаждите за кръв. Кайн създава първите три архитипа подвойните им да живят от кръста му (процес извънен като *Embrace* – Обръщане). Тринадесетната на 13 кръби линия (*Bloodlines*), които се преброяват във

функцията на Маскарада – правила за повече, целящи да скрият фактът на съществуването на *The Kindred* от хората. *Camarilla* систематично унищожава *Brischi* физически гоизапасявайки на Маскарада. И ето, че в наши дни *The Kindred* са просто съществе, с кето почи никой не вирига. Така, неизвестните, Вампирите управяват света зад кулисите.

На властта на *Camarilla* се пропълняват същите кака: *Lasombra* и *Izombie*, наричани също като *The Sabbat*. Те се скриват за пръсти попомни на Кайн и се бунтуват спрям наложението им от Маскарада ограничения.

През кю New Line Cinema обичаща, че са закулини праща за *Vampire: The Requiem*. Около елементарния бърз филмов франчайз се спряга името на продуцирането Adam Fields (Дони Дарко).

Акционти

- Играта има пет различни забършика, в зависимост от решенията ти.
- Само *Malkavian* имат достъп до редица уникатни (необходими за никой друг клан) опции по време нализания с NPC-тата;
- Само *Nosferatu* имат специален мини-радар, показващ към близо са до нарушащите правила на Маскарада;
- Само *Venture* могат да използват специалното умение *Dominate*, за да влияят на собственника по време на разговор;
- Бискини нива на умението *Seduction* дават достъп до „блезантна кръв“ – иществи маски по кървобие – само им слизат и са твърди;
- В играта има такъв набор от бойни дъждове на кълкави позиции;
- Кликането подобрява точността при борбите с огненстремни оръжия;
- Докато превърхват, свободно можеш да използваш никако от специалните умения (*Disciplines*) с нападателен характер.



Malkavian in action...



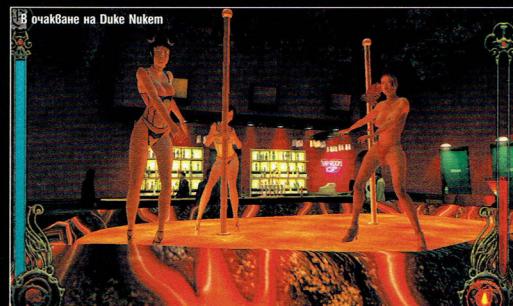
Valve той ще те дари с красотата си. Вниманието към детайлите е не просто впечатляващо, а стъпка във възможността да си изживеши пътешествието на лайкина на един обладан от жаждата за кръв готически мегаполис с тоналности на синьо и зелено, но арктически забавни закачки с какво ли не: от заявики с легендарния Кебин Митник до ефектно подговарящи се цели на простирущите се улици. Атмосфера ли? Тук ти е толкова пълна и настичена, че промигащи пръсти през скриването на монитора ще докоснат сърцето ти.

Въпреки че възможностите на платформата не са оползотворени докрай

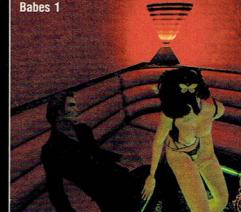
(набледната е на визуалната част, а неща като физика, разбиране и моделиране на персонажите са останали на заден план), с убърнатост търсят, че Bio-odlines ще те пополни в една от най-интересните игри на вселенини, в които е стъпвал виртуалният ти геймърски крак! Всъщност всичко е във възможността да си изживеши пътешествието на лайкина на един обладан от жаждата за кръв готически мегаполис с тоналности на синьо и зелено, но арктически забавни закачки с какво ли не: от заявики с легендарния Кебин Митник до ефектно подговарящи се цели на простирущите се улици. Атмосфера ли? Тук ти е толкова пълна и настичена, че промигащи пръсти през скриването на монитора ще докоснат сърцето ти.

Когато за пръв път стъпих в Downtown например, получих от пред-стъпвателя на бунтовната групировка The Anarchs (противопоставящи се на Camarilla) куест, свързан с тайнствената зараза, разпространяваща се из Л.A. Малко по-късно, докато обиколях из града, попаднах на един от старейшините на клана Tremere - продължение на задача, която бях получил още в Santa Monica. Оказа се, че и той иска от мен да разследвам мистерията около заразата. Когато разбра, че вече водя такова разследване за "конкуренцията", вместо да се възмуще, нито чуми ми да го възмуща самият съмбринг, че една награда от две места за една и съща работа - мечтата на наемника! Тази свобода на действието, комбинирана с интерактивните опции на ситуацията и генерация на диалог

В очакване на Duke Nukem



Babes 1



Бяг чест на Troika! Още един южноголемо "Брабо!"

Kula!

"Изгражданата от камък и отрова,
без зъб и изглег

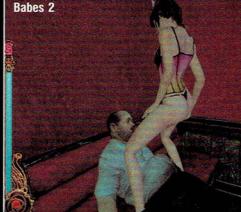
*Отигдана, отровна ханка
(по-добре да бъда вин в пощата)*

Механиката на света, разбира се, не се изчерпва с графиката. Отбележвам, че саундтрекът на Вампирите придоби култова статус още преди да беше излязла самата игра. После - преди досега си със Света на мрака - търсях, че не се е появил още електронно за гласие, от което да ме побият тръпки и кое то да ме накара да се посера от страх. Така беше, покато не стъпих в обитавания от гнездо полъзгател Ocean House Hotel, а по-късно и в изоставената болница в Downtown. Три думи: звучите са абсолютно феноменални! За войт актина просто не ми оставят суперлативи. Обърни специално внимание на актрисата, която озвучава сестрите Voerman - когато стишеш до този епизод, ще разбереш за какво точно говори.

Mag!

"Политами слугата на граф Сен-Жермен, действително ли господарят му е

Babes 2



на хилада години, както гласи тъмната...

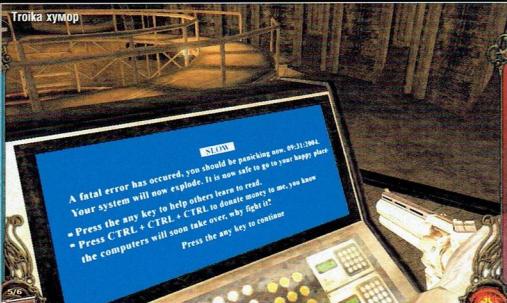
"Откъде мога да знам? - отвърна лакейт - Аз служа на господаря си само от приста години..."

През повечето време ще следиш действието от първо лице, макар свободно да можеш да превключаш и на трето - примерно при ръководните схематки. За пристрояните, разбира се, е много по-подходящо да наблюдаваш събитията през погледа на персонажа си.

Лично моята оценка за бойната система (която много от западните колеги побързаха да опложат) е положителна. Не мога да отрека - съществува логика в търсещите, че играта малко отлага от факта, че едн типично 1st person енжин е използвана за 3rd person битки, но от друга страна, хей - това е ролево заглавие, не Half Life 2! Още по-вече, колкото определяне не е фокус в играта - целият експиримън тук постъпва от изпълнение на куестове и подкуестове. Мелетата по-скоро са блъсъри „за цвят“, колкото да внесат колорит и да разнообразят геймплея (особено битките с босовете).

Леко неприятно: впечатление прави липсата на баланс между различните видове оръжия. Задемиза се превес на хладните оръдия и реколпашки бои - ко-

Troika xymop



Babes 3



Само установих по трудния начин, опитвайки десетина пъти да мина една мисъл с помпа, при което ме пребиха както куче. В пристъп на отчаяние пуснах във въздуха сърдечната си музика. В действие малко ломрещи и ритмици, дописани с 1-2 "дисциплини" умени за побиране на силата и ловкостта и във всички мисии като на шега. Оказа се, че от огненострелните оръжия полза има много, а свидетелството склоне (Perception, Fighting, Ranged Combat Feat).

Играста страда и от липса на разнообразие що се отнася до предмети, държания, артефакти и прочее, което е вълс, и минус. Рядко ще се налага да речеш из тонове екипировка, заринала инжентера ти. С него се бораби лесно, като е много добре организиран и



Ей ги - винчестата братя-рускащи. Значи аз трябва да съм в ролята на ламята...



свикнала да съвръзва с *Troika Games* – бъдъка история с бранични дилози – едновременно разтворбъзано-траргични и исторично-забавни; униканни възможности за развитие на персонажа, безланица от огромни свободи на геймплея; смазващ с детайлността и мащабите си свят, насыжен с гостъри палитра от оригинални герои с неподражаема иниги-видуалност – Бечко тоба ме кара да се чувствам в своя юни.

На прощаване обаче, се чувствам за-
дължен пред рецензентската си съвест
да спомня за никой от несъбрешен-
ствата на този, иначе прелестен, про-
дукт. *Bloodlines* не оправда надеждите
ми за перфекционизъм. Характерното
за *Troika* изобилие от малки, но досадни
блъбове се напрата отново с пълна сила.
Добрата новина е, че поне не се
сблъскваш с нито една кардинална грешка,
които да не ми позъболи да забърша
играта. За сметка на това, проблемите
с клипинца са "на килограм", а някои
от скриптовете се дъгнат яко. Към
спълка с минусите също прибави и убий-
ствено високите изисквания - сърдеч-

ището с другото актуално Source за-
главие (*Half Life 2*) определи не говори
добре за кодерските способности на
програмистите. Дори на същински то
серийна машина (тестувано на Athlon64
2800+ / 512MB DDR400 / Radeon 9500 Pro
128MB) сърбят на фреймрейт 8 нико
в ужасяваш, а времето за лоу-
динг между нивата - отпечатано със

Изкуственияят интелект също трябва да изпълни сериозни задачи. Така и не се примирих с факта, че прекалено лесно изтеглях бравотите в зорб, гори и при съдбинително нисък показател Stealth. Накоу от босовете са откровено ма-
луоми - особено грозното в канами-
те, която ме замерише с трупите и
познати Вареди.

Това не са колосални проблеми – кръпка (patch) или във временно можат да ги пратят в небитието, превръщайки играта не просто в шевювът (каквото тя е безспорно е), а в истинска класика, задължителна за всеки, който нарича себе си RPG-Master! А и не само за него.

графика

Source! Разнообразие и богатство на интериора и екстериора. Но също така и ниска детайлност на текстурите.

3Byk

Безскрупулно смазваш! Атмосферата е по-голям дължник на звука, отколкото Ирак на България. Една дума: „Професионализъм!“

Увлекательности

Потопиши ли се Веднъж в мрачния свят на Bloodlines, изплуването не е невъзможно, но е дяволски трудно.

gusauR

Интуитивност на геймплея, добър дизайн на нива-та, удобен интерфейс. Има изънки, но те попътват в общата картина на удоволствието от играта.

3

+

9

nahezu

- + Страхотна графика
- + Невероятно озвучение
- + Включва Всичко, което би желал еднинският RPG фен от изра от жанра

MUHVGU

- Доста бъгава
Ужасяващи системни изисквания



NEED FOR SPEED Underground

АВТОР: Mrak

Eat my dust!



Cъли читатели, още в началото исках да ѝ кажа – това не е статията, която исках да напиша за тази игра. Още когато разбрах, че се задава NFS:U2, си я запъях за списване и крохи плахните за тоба как пак ще твори с удоволствие и лекота. Но нещо не се получи.

Не, че е лоша игра, съвсем не – има си весчко, което може да се похвалият с едно NFS. Просто не е това, което исках да чувах. Вътрешността на Българозацо 2 е Българозацо и такъв, каквато трябваше да го видим преди година – дооправен и доизпитан. Но самотното новоиздадение

Българозацо на българка в заглавие опредено не струва петдесет долара. Можехме просто да отпечатаме отново статията за предишния NFS: Underground и в едно каре се да побабим какви са новоиздаденията и тоба би било достатъчно обективни. Тъкюю, настинка. По-натуру опицвам с подробности на какво се

гради тоба – подчертавам – **лично мнение**, покъннатък че имате възможност да разберете какво мислят за играта и някои от колегите.

Need for Speed: Underground 2 е осмото продължение на Need for Speed поредицата, и първото такова на хипа им от минагаща година Need for Speed: Underground. Както EA бяха обещали, новият подземен свят е по-голям, по-пътрист и много по-разнообразен. Да започнем с

Голямото Евала

За тази игра пичваме от EA създали цял един град, който обикновяне в тръстени на състезания и магазини, където да подобрявате визуално и технически своя автомобили. С други думи – за търси път имате реална свобода в чисто религиозен смисъл. Можете да си разходжате и да искате, да спирате тук и там, да си създавате и да наследявате на електика или да си търсите магазинчета до пристъпък. Грабът е

инфо

EA са в процес на разработка и внедряване на нова технология в NFS:U2. Тя се изразява в следното: при пускане на играта тя ще се събърза с интернет и оттам ще си стори реклами на различни фирми, които в последствие ще се появяват на билбордовете в самата игра. По този начин от EA искат да привлечат повече рекламиратели, като им предложат възможността за по-спортно обновяване на актуалните им оферти и продукти.

ре~~в~~ло

разделен на 5 квартала, като всеки един от тях е връхвен от реални ърбън локации в САЩ. Трябва да видите, че безцелното каране сред трафика е изключително приятно, тъкмо подобряващо шофьорските Ви умения, занимание. Още по-любопитно е, че редом с Вас из улиците бродят и други „нощи рейсинг маниаси“, които можете да се „държат“ във състезания от типа „които избегват на 100 дължини от гуги, печели“. Грабът има много подобрена карта, на която са отбележани всички открити досега магазини за търговия, както и достъпните Ви в момента състезания и специални мисии. Ако решите, че искате да стигнете до определена точка, но не Ви се губи време в разглеждане на картата на всички кръстостопи, можете да си активирате GPS системата. В този случай ще се появи една стрелка, която ще Ви указва в каква посока да караете, за да стигнете до желанията цел. Интересно е, че след като спечелите състезание обикновено, се получават съобщения, в които ще видите, че в кой район можете да откриете нов магазин или ново състезание и така на Вие остава само малко да побихоме и да намериме въпросното, за да бъде маркирано то на картата.

Ти кой си, къде си?

Съществува е простишък – след като ставате нумеро уно в тръбата част на NFSU Ви правят кофти номер, изразяваш се в опит за убийство. Като изли-

зате от болницата, се събравате със старата си приятелка и тя Ви праща Ви нов град при друга маща (в ролята Брук Бърк), която ще трябва да се покаже – срещу нови противници и събитията ще разкривате кой, аржебя Ви е подляя Богата. Историята в играта е представена чрез филмчета в любопитен, комикус стил. Което си е нюк съвсем остроумно, защото хем е добра кула, хем така няма да може да се насладите на чистия Визуален чар на Брук Бърк, която наистина си заслужава преди да мине през филмът, за да изглежда нариодувана. Тък и в комикуса липсва динамиката на истински гъвкавището се картички.

Общо взето от самото начало тръгвате с никоя слаба каручка да се бутате по състезания, точно като в предишната игра, и с течение на времето откъмъвате все повече части и откривате магазини, за да направите колата си още по-сична и стилична. Отново пари за закупуване на части и нови автомобили печелят от състезанията, но тук има и едно нововъведение – така наречените Special Events. Такива са, примерно, снимките за списания или за обложки на DVD-та, които ще Ви носят финансово бонуси. Друго и още по-интересно нововъведение е, че след като славата Ви се разнесе, ще започнете да получавате оферти за спонсорство от различни фирми. Те обикновено изразявати се в „Спечели тези и тези стартове и направи кола си базулът рейтинг от еди си конко“. И като заговорихме за състезания – и тук има никако промени.

Леко вълча на забоя



На старта!

Освен познатите Ви от предишната част Drag, Drift, Sprint и Circuit, в NFS:U2 ще откриете и гъвни състезания – Street и Ultimate Racing League. Първото се изразява в каране на кратка, затрагена и доста наулуна писта, като целта Ви е да вземате забойте Възможно най-често и най-бързо да преградите на пистата, за да нестанте време. Второто е „голямата риба“ – състезания срещу екипа на подземния свят на заредени писти в стил на ТоСА шампионата. Лично за мен това беше едно от много добрията попадения в играта и съм сигурен, че всеки фен ще го очни. В останалите състезания се рязки промени няма. Drag-ът никак си не е на нивото на този от първия Underground. Имам чувството, че изледва по-бавен, а и препятствията на пистата са доста и често се случва, ако никак застане пред Вас, просто да нямате удобен момент да го изпреварите. In Drift а бече карата срещу противници, вместо сам на трасето, което е доста по-забавно, още повече, че можете да ги използвате, за да печелите повече точки. Друго нововъведение е, че нитро-тук вече не е за еднократна употреба. То се зарежда в процеса на каране, след като направите някако специално изпълнение, като power slide, draft, burnout или близко разминаване с никак. Така можете да ги прецените като и към нитро га използвате и ги си го направлявате.

Състезанията са доста място разнообразни и определено в отпаднати моменти на повторяемост от предишната игра, като общата фълъжна на трасетата е увеличена на 4 пъти. Така че сега ще Ви се случва същинско, редкото да карате по един и същ марш-



от повече от два пъти. Но за участвайте в тези състезания, естествено ще трябва

Автомобили

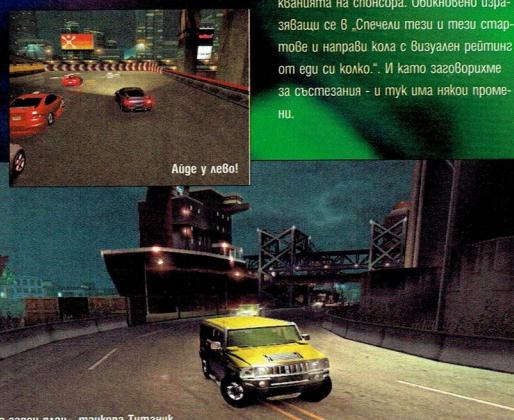
В новия NFSU изборът от марката е потресаващ. Над 30 автомобила са на разположение, като започвате от пристрастяването в играта Peugeot 206, Ford Focus, Mazda Miata, минехе през зверовете Toyota Supra, Audi TT, Mitsubishi Eclipse и същиме по нововъведението – джипове като Hummer H2, например. Любопитно е, че с джиповете можете да играете circuit срещу други добри по интереси писти, които няма да ги бъдат достъпни за нормалните автомобили. Това и с последното нововъведение при състезанията, а именно – SUV.

И все пак, какъвто и да е автомобилът Ви, за да сте номер едно на улицата ще трябва да приложите големи състезания.

Бързейди

Е тук вече става страшно... Магазините, за които Ви споменах, биват няколко вида:

- 1/ за удрейди на свидетели и изобщо за чарове, ливящи бърку преставяне на автомобили;
- 2/ за бънни надстройки, като спойери, камчици, прагове, фланци и т.н.;
- 3/ за покъпане на нови автомобили;



На заден план – танкера Титаник

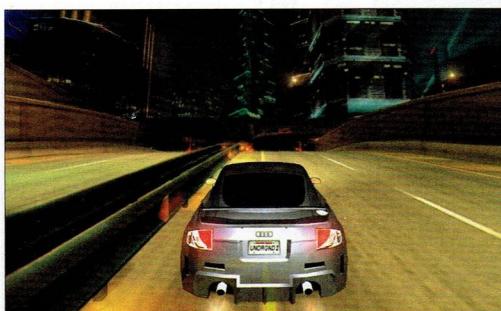
Един град, един автомобил, един болан и един свободен тъж

Аз не съм точно познавач и върл фен на аркадните скоростни фиести поизграждани от въже на вътър, колкото да видя за какво става дума. Но е трубо човек да устои на изкушение то, когато един от бърхолите модели на Logitech кротко е кацнал на бърбото – надлежи закрепен и инсталран – а играта, която мами погледа от екрана е NFS: U2. Тук ще прочетеш всички члененията на един лайк със скромни претенции в областта на редъръти. Не мога да кажа колко по-добър или лоша е новата игра от старата, но мога да кажа какво преизвършва е NFS: U2, когато си заг качествен болан.

На тръба място, говорим за съвсем различна игра. Колкото и добре да управляваш с клавиатурата все пак клавишот не е в състояние да реагира на сила на натиск. Той предизвиква константна промяна за единица време – било то забой или ускорение. Така че усещанията, които се прекийдват, в която и да е редърът игра, е далеч от потенциалната геймплеен заряж, който тя носи в себе си. Волантът позволява многократно по-разко да наущи кормилото, да усетиш и овладееш контролът над колата по начин небъзможен за промята управление с клавиатурата. Педалът за скоростта реагира на натиск и контролът върху подаването на газта и ускорението е несръблино по-преизнено. Същото въжи и спираките. Скоростните са удобно изведенни с гъбе лопатки на самото кормило и съмната им е азки удобна. В крайна сметка – воланът позволява да се сраснеш с колата и играта. Какво означава тобът в настоящия случай? Причината NFS: U2, както и превестивните му, е доста аркадно заслабие и фактът, че въпреки това

то успя да ме зареди с огромна гоза усещане за реалистичността, която е изненада искрило. С болан действително започващ да чувстваш автомобила – физиката му, побежението, степента на стабилност, повратният състав. Като шофьор, спокойно мога да заявя, че от един момент напатък, след като вече си чувстваш със свои води в играта – че констистрана потресаващи приливи в побежението на бъртуалния бензинов звърз с начинът, по който се държи (или си държал) реалистичният автомобил. И тозава удоволствието наистина става бърхолинът Всичко придобива друго нюбо на внушиене – усещаш как да кадървашът потропва под гумите, кормилото вибрира в ръцете ти, срещата с борбата или неравността Всичката вътъхва живот на „гебрека“ в ръцете ти и трибъа да го спасиш по-силно, за да не го изпушни. Всеки различен типен е кара да се „държи“ различно и подсигува чувството за реализъм. Феноменална тръпка има и в начиня, по който Воланът се „вътъръва“ при високите скорости – точно както е и при съвестмалчаните автомобили. Всички маневри с течение на времето стават все по-интуитивни и лесни за изпълнение, а това позволява да се слееш още по-пълно със ставащото на екран и да поискаш да изпиташ възможностите си с още по-дръзки изълвания. А когато започнеш и да уставиш вътъх... е, това вече е балсам за душата. Колкото до усещането за скорост... как мислиши, дали по-добрият контрол над автомобила ще ти позволи постигането на по-високи скорости? Дали по-добрият контрол ще ти позволи да изпребарваш още по-безумно, още по-присково, още по-опияняващо диво? Не човече, ако не си опитвал тази игра с болан, ти просто не знаеш какво означава скорост!

Freeman



По Периферията

текст: Duffer

За да „усетиш“, игра като NFS:U2 испинана е в качествення болан, евентуално с педали и задържателно с обратна бърза (force feedback) (FF).

Воланите при всички случаи се делят на две арти:

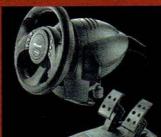
1. Евтини/съвърхи;

2. С отреден лост за скоростите/без такъв. В единия случай смяната скоростите с мини-стъпкове (или бутони) на често разположени отпред на коромиди. В другия разполагат с прикрепен към болана (или отпреди се) скрости лост (никой от по-съвършите модели имат гори ръчка).

Педалите: обрече си да ги има, да са здрави (това е замисъл и за конструкцията на Волана) и с каверно реализирано закрепване. За Воланите с FF закрепването е от съществена важност - по-качествените се захващат за ръба на бърбото със здрави, стабилни брошки, за да не се намага да гони кормилото по масата, когато започне „еквилирът“.

В случаи, че желаш да се сръбчи с Волан, в смешаващите редове ще ти пропорчим 4 решения обхващащи долния и горния ценици билайн, които съмните за най-удачни.

Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel



Комплектът педали и болан (няма лост за скоростите), с бутонна отпред и гъба отпад за аналогично разположени на лостовете за пребъркване на скоростите в стил „Формула 1“.

Мъсъве:

Принцип (FF) ефекти (лътъръ, на отстъпите забъди „отпуснат“, при движение скрости отпеки). В по-новите заглавия поддръжката на FF е по-добра; Стабилно (бинтово) закрепване на болана, подложката за педалите е с сумени крачета, за да не се пъзгат при интензивна употреба;

Минус:

Търфе пластмасов; Съкъл за това, което предлага (около \$150 без ДДС).

Thrustmaster Enzo Ferrari Force Feedback



Комплектът педали и болан (няма лост за скоростите) (отпеки се, може да бъде отлято или отпесено). Класика в жанра! 6 функционални бутони + 2 стъпка отпад на болана. Блокът с педалите е малък лебедовър - уძължена конструкция, ориентирана и много стабилно закрепване

Пълнозад. Репродукция на оригиналния фирмени дизайни на Воланите на Ferrari.

Мъсъве:

Много добре обмислена система за закрепване; Болат набор от 8ъзможности (бутоните могат да се програмират съвместно за индексни функции)

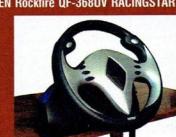
Страхотни FF ефекти:

Примична цена (около \$100 без ДДС)

Минус:

Предимно пластмасов; Малък ъгъл на въртене (до 250 градуса);

SVEN Rockfire QF-368UV RACINGSTAR Vibra



Комплектът педали и болан с Върден лост за скоростите. Не е достатъчно ергономичен и удобен (местата където обикновено се хъзяши болана са узръщани, при прекорюване 2 продукта са).

Мъсъве:

Лост за скоростите; Евтин (около \$40 без ДДС);

Минус:

Няма добро закрепване на Волана и на педалите; FF ефекти са реализирани с един серво-мотор, а захранването му е зле разчленено - при интензивно наподобяване грее много;

Logitech MOMO Racing



Комплектът педали и болан (няма лост за скоростите) (отпеки се, може да бъде отлято или отпесено). Класика в жанра! 6 функционални бутони + 2 стъпка отпад на болана. Блокът с педалите е малък лебедовър - уძължена конструкция, ориентирана и много стабилно закрепване

Мъсъве:

Уникални FF ефекти! При съброязаните с по интензивно друсене, игра производителят препоръчва софтуерният контрол за съната на FF да го се настройва на побег от 60-70%!!!

Страхотни дизайни;

Много стабилно закрепване

Минус:

Съкъл (около \$160 без ДДС).



Medal of Honor Pacific Assault

АВТОР: Alex III

Режисърска Версия на Войната. Пуканките и кока-колата се купуват отдельно.

Беше само въпрос на време да се случи и с компютърните игри. Днес имам съмнителната чест да представя заглавие, което като филмите има режисърска версия. Да не мислиш обаче, че между нормалния и режисърския вариант има бог знае каква разлика - играта си е същата. Само че DVD версията в кръстена не „специално“, „колекционерско“, или „разширене“, издание, а „режисърско“. Демек - нормалните игри се правят от програмисти и художници, но ТАЗИ е различна. Тя има нужда от режисър, тя е своято рода филм, тя е изкуството. Ахе.

Всички знаят какво е Medal of Honor. Успехът на първата му част проправи пътя за безброй реалистични екшъни от първо лице за втората световна война. Естествено, на Electronic Arts не им пръбяща много време, за да подсияят вълната и резултатът е в ръцете ни - Pacific Assault. Както подсказва заглавието, тази част на поредицата се занимава с бойните действия в тихия океан. По-конкретно - с операциите на американската морска пехота и битките ѝ с японците. Съвсем конкретно - със събитията на реални Томи Конин, от тренировъчния лагер до завземането на остров Тарафа, практически последната голяма битка

тази част на света.

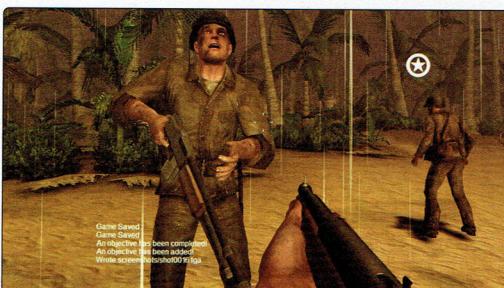
Играта започва заблуждавашо забавно. Макар сам по себе си бащано и превъзпроизведено начело, тренировъчният лагер в Pacific Assault притежава чар. Последната игра в малко неочаквана вид на тамошния сержант и по-точно на речта му към новобранците. За събери минути екранът време то успява да разбъги истината по фундаментални въпроси като създаването на света и гадероба на бог.

Впрочем, тук объркът малко хронологията. Тренировъчният лагер е начало на събитията по последното творение на Electronic Arts, но не и на самата игра. Още сървите си карди тя успява да скрои номер на неподозирания потребител, като вместо с първото започва с последното си либо. Без предисловие играчът се озовава в штурм-

ва амфибия на някакъв безименен бряг, а срещу паметничната картечница в ръцете му стои шаката миноомилшонна японска армия в пълен комплект - боинищте, картечнищите, ордигията - всичко. Естествено, съмртта не закъснява, но за разлика от стандартното предложение за зареждане на запусната игра, Pacific Assault продължава с наризи „три години по-рано...“ и мутрата на гореспоменатия сержант в тренировъчния лагер.

Горе-долу по това време човек започва да подозира, че нещо с играта не е наред. Съмртта е краят, по-окочателен край за история, разказана от първо лице (каквато е Pacific Assault), а не мога да измисля. Дали събитията ще ме пребегнат през тригощи тропически боенни изпитания само за да умра на брега на Тарафа? Може би тази

съмрт съвържа някакъв бъзбищен геройзъм, скрит засега от невежия ми ум на току-що платил 50 долара и очакващ да получи побобашо количеството забавление средностатистически потребител? Въпросите се трупат и напрежението расте. За да не прегизвикам сърдечни разшиби сред по-нежната половина на аудиторията, също изматчом до края на историите и ще поднесем отговорите бернага - никакъв бъзбишеност няма на Тарафа. Героизъмът се съвържа по-скоро в непоклатимото упорство и инат, които единствено могат да те докарат до финансите надписи само за да разбереше че остробът е просто по-редното ниво и там, естествено, никаква изъвършена смърт не те чака - само Виртуална праамериканска слава и възприятие на обичените. Безбройните съмрти са потъналки в небитието на още по-безкрайните рестартирания, вторите предизвикани от първите. Началото на играта е просто ефтин сценичен трик и ако очакваш да получиш логично обяснение за разминаването между него и деяя ви-то 8 края на Pacific Assault, ще те посъветвам да по-търсии другаде. Вероятно айтортите са преподлагали (доста основавано), че десетината часа досага между гъвките посещения на атола ще са иззидали от кашата на ума ти каапаштето за



ФИЛМЧЕ
НА ДИСК

Game Saved
Game Saved
Game has been completed
All objectives have been added
Write screen to disk0019.lga

Write screen to disk0019.lga
Game has been completed
An objective has been added



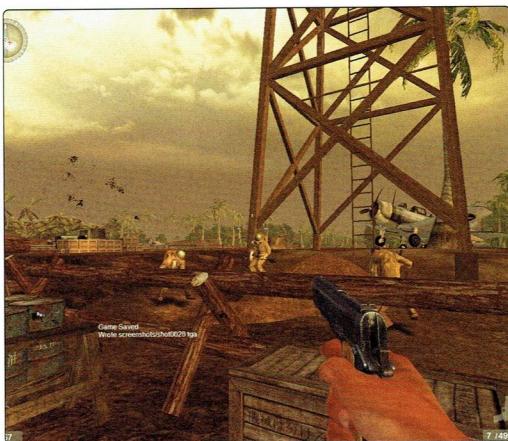
логично мислене, или поне ще са убили интереса да разсъждаваш върху тях. Или пък са смятали (неоснователно), че ще бърз засленен от покриване бляскът на творчеството им до такава степен, че щомиши с паднало че не и няма да ти мине през ума да питаш каквото и да е? Още една загадка, с чийто отговор, уби, не мога да облечка озадачението читателя.

Играта е абсолютно линейна. На някои места оставя впечатление за възможност за избор, но илюзията бързо се разсеява пред лицето на японския каратекар, който моментално те убива, бодливата тема, която прегражда на 8 клин, ни в рокавът път му, или иначе съвсем никата и полегатата стена на окопа, която се оказва непреодолимо препятствие за яйно неродостъпчии тренираната ти особа. Почти шамото действие се развива сред тропическа гъкнала. Това обаче не е гробата имитация на джунгла, която срещаме във Виетнама. Ниймати са умело направени с идеята да не можеш да крийнеш от правия път, но при това да не се чувстваш визуално ограничена. Растилността по естествен начин покрива границите на пространствата и създава почти пълна илюзия, че наистина се напираш на стърният сред тропилите морета. Дърветата хърлят шарена сянка върху хората и предметите. Водата в реката тече като истинска и труповете даже плуват по течението - разкош! Холивудският блесък на визуалните ефекти в толкова силен, че може да е добре цял несъвърхалитет да играят със сълънчеви очила, за да не останат заслепени от лъсткото. Защото, каквато в сияния на Холивуд, гланцът е само на побърхността, внимателно нанесен върху иначе доста напуканата побърхност отдолу. Старият енджен си казва думата - колкото и да га

работва, Quake 3 Arena никога няма да излезе като Crytek. Поставена до *Far Cry*, джуналата на *Pacific Assault* бедната се смаява и недостатъците ѝ блъсват сърънна сила. Като оставим настрана подробните като требата, плоският терен, големината на откритите пространства и освещението, ючики доста недороглиани в играта на *Electronic Arts*, и съсредоточим изцяло върху влиянието на обкръжаващата среда върху геймплея, откриваме във неща: 1. през 90% от времето не виждаш ли сърди краки пред носа си сред гъстите листа, и 2. зарядът тоба през 90% от времето умираш без да си разбрал кой и откъде стреля по теб.

Явно е, че играта е правена с идеята за непролегнатата ръката. Враговете от време на време се сещат, че не могат да те видят заради растилността и престават да стрелят по теб. Проблемът е, че сметката, която решава кога точно да заубута визуален контакт, има нужда от сериозна борбомка. Нукак ни са редки случаите, когато японският огън минава през пътната стена от листа, за да го дотпише в уж сигурниото му укритие. Най-различното обаче е, че сърпътта не извърши моментално. На нормална степен на трупност противниките куршуми правят по 5-10 точки щета, и вместо те да пратят в забързането с по един-гъв изстрела, гадните японци те оставят тъло да въртиш глава и фълът да се чуши откъде, по гъвломите, избърза огънят, който бавно, но неизбежно те убива. И въвобще, *Pacific Assault* има проблем с клипинга. Случвало ми се е да опре гръб до стена на къща сама за да започна да получавам удари с прилагат от японец вътре в къщата - ПРЕЗ стена. Пали са.

Добре, нека оставим настрана техническите подробноти - видяло се е,



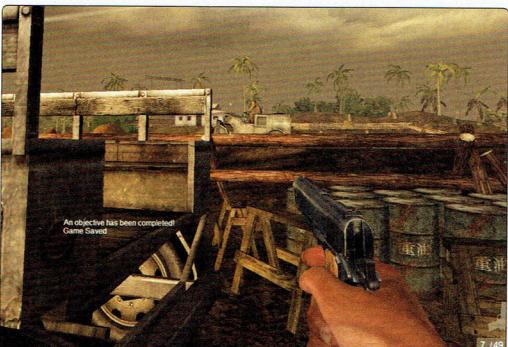
че те не са силата на новия MoH. Разгадката на въпроса защо в *Pacific Assault* практически няма геймплей се крие зад типичното количество мрежа, хърлено от EA с цел да възпита Холивуд в мониторите ни. Въсънност, какво може да очаква човек от заглавие, правено с участие на Стивън Спилбъръ? В неогюбити фими да не би да има геймплей? Точно по същия начин *Pacific Assault* представява поредица от кътсени, направени с цел да постигнат възможно най-силен драматичен ефект, избучен от холивудски музикални и споени в едно цяло от - какво? Най-жалкото подобие на игра, излизало от лосанжелските студии на EA от поседището на насам - ето какъв. Действието следва модела „вървим в тъмницата, мъжата и земенината, следвайки единствения възможен път, после залягаме и се чуим откъде стрелят по нас, след три рестарта наid-сенте се ориентираме къде е в по-редното японско сено, избиваме ючики в него и побържиме отначало...“. Бойните ти другари в играта са пълен майд-

тан, не могат да стрелят на повече от два метра пред носа си. Хубавото е, че са бясърмни - като паднат на земята изва докторът, бие им морфинче и ги видя веднага, така че поне за отблъкане на огъня стават. Да не решиш обаче, че и за теб ще се полага подобна гръшка - във всяко ниво ти се разрешава да се лекуваш точно четири пъти преди да ту изчезне зградата осигурювачка. Ако след това паднеш на земята - пропадаш, рецикъл Конлик. За сметка на твой какъв-речи единственят маринец, загинал пред очите ми преди последното ниво (освен мен самия разбира се), беше един, дето се хвана на мина в един японски окоп - егати, той не беше ли гледал фими за Виетнам, за да знае, че ъзлите минирами ВСУЧКО в скапаната си джунгла?

Така му се пада.

Цялостното впечатление от игралната част на *Pacific Assault* може да се опише с израза „непрекъснато обкръжаване и нерумене...“. Откъде, по дяволите, стрелят по нас този път? В клоните на кое точно дърво в по-редните снай-





перист, който, естествено, стреля точно по мен сред цели възвод? Как да се справим с поредната картечница? Такива въпроси изникват в главата на човек по време на игра, но отговорите обикновено се намират на цената на няколко смърти. А картечниците - о, тези картечници! Когато стрелят срещу теб, те явно разполагат с безкрайно количество патрони, макар че то ефект ли им е особено нужно като се вземе предвид, че те убиват с един-два изстрела без значение колко здребиш имаш. А към втората половина на играта започваш да срещаш картечници в бункери, и за тях понякога даже снайпер не помага - картечницата може да стреля по теб без мерачът да

тне възка и съответно без да можеш да го убиеш. Като цяло картечниците (и Въобще всичко в нивата) са поставени просто с цел да ти загубят време, докато се справиш с тях. Няма хитрост, която да може да ти спести усилия. Няма заобиколен път, няма тактика - просто трябва да се ре-стремиши доспашът си брой пъти, докато накрая ти „върхе, и най-сетне я разкараш оттам. Това може да е доста реалистично - Вирно, че враговете ни ща построят укрепленията си така, че да можеш да ги заобиколиш, и ще се опиташ да ги пречакаш на всяка цена. Непрестанното обръщане и фрустрираща също са типично казармено настроение, но все пак идейта на изра-

та е да ЗАБАВЛЯВА, а не да те ядосва и да ти губи времето. Нямаше да е зле, ако EA се бяга септици и за това, освен за величеството на американското знаме в последната коятсмена.

Какво е един шутър без оръжия? *Pacific Assault* е доста близо до отговора на този въпрос, особено в началото си. Първото истинско ниво (след тренировъчния лагер и Първ Харбър, където играиш нещо средно между покарникар и зенитчик, но и морски пехотинец) представлява ношна джунгла, а ти си въоръжен с револвер и бинтобий модел хиляда осемстотин и някаква година с ръчно презареждане. Нито можеш да видиш някого в тъмнищата, нито имаш шанс да го улучиш, ако все още пропъявя признания на живот (т.е. малко от малко мърбя). В общия линии пешемъшата тактика е да влизаш на японището в ръкопашен бой и да ги убиваш с приклад - идея, подхождаща за фантична игра, но не и за шутър. Хубавото е, че можеш да взимаш от земята всяко оръжие, което намериш. Лошото е, че можеш да носиш до гърбе оръжия единобременно и понякога изброяне не е лесен. Добро правило е да пазиш по една пушка за близък и една за далечен бой. Снайпер се възима по-раздигнат, стига да успееш да го докопаш - той е единственото що-годе сигурно средство да си спрячи с картечарите. Иерата обаче има склонността от време на време (в началото на нивата, но не на ВСИЧКИ нива) да ти взима намерението с пушка на чело пушки и да ги дава някакви други, по нейно усомнение и най-вероятно по-скапани от тези, които си имат. Иначе арсеналът е принципно реалистичен - винтовки, револвери, пистолети (Колт

и някакъв японски клонки на Валтер), полуавтоматични бинтобии (Гаранд и т.н.), картечници (BAR и някаква японска с щук, която май в „екскузибна, за ревъжъсърката Версия“). Стрелбата с тях обаче е доста трудна - имат разсеяка, а освен това извръщането за прицелване става с леко забавление, което прави рефлексната стрелба тип *Quake* невъзможна, а движението се вразоева с практически неизвършили за неуважително оръжие. Отново донякъде реалистично, но пак не особено забавно - да не говорим, че все пак игристе предлагат възможност за наструване на умение от страна на играча - което тук става безпредметно, защото стрелбата по статични мишени е елементарна, а движението се цели до края остават в сферата на фантастични.

Върхъ на творческия светофорътеж обаче отворите на *Pacific Assault* са достигнали в предпоследното ниво, където играта се пребръща в н побеши, ни по-малко от самолетен симулатор. Ето случката - по някаква причина възеше отпелене решават да го транспортират по нивата му база на борда на леки бомбардировачи - пилотите караха, а вие си стояте на задните седалки и се наслаждавате на гледката. Но щеш ли, отнякъде изникват японски изтребители, и на маринищите (в това число и на теб) им се налага да хванат задните картечници и да се пребрънат в зенитчици - прилична вече задача, до този момент сигурни ще имаш няколко десетки японски самолета на сметката си. После обаче пилот на тъй бомбардировач го раняват и той скочи с парашут, оставайки те да се опра-



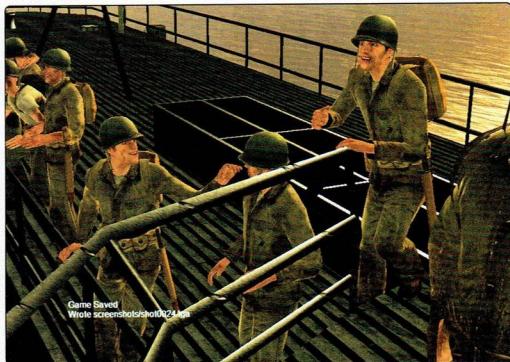
Вяр със самолета както можеш. За зла беша се оказва, че парашут за теб няма и ще се наложи да пилотираш. В този момент събитията наливат в зоната на здръжка. Редник Конин излиза извън кабината на неуправляемия самолет, изкатерва се по фонара (грав-три метра движение срещу вятър със скорост 200+ km/h) и сладко стъпка под огъня на вражески самолети), сядва на мястото на пилота и почва да кара. Това не стига - венага му заповядват да води въздушен бой с бомбардировачи си срещу японските изтребители. После има един остроб, където сред зенитни огъни и лаердасата вънна вражески самолети трябва да унищожиш радиокула, летище и малко пристанище. След това извърши на японски самолетоносач и разрушител (и още самолет), по което време се оказва, че самолетчето ти носи торпедо и бомби, с които ти заподобяват да попопиш корабите. Не се отчайвай, ако тежките бомбили се окажат недостатъчни - върхната ти .50 калибра картечница ще прати самолетоносача на дъното като гбе в гбе - нет, трябва само да стреляш по него достатъчно бъло време. А накрая, за какап на всичко, че ти обясняват как да приземяваш хърчиците си на палубата на (този пот американски) авионосец. Добра работа за един слебодег, а?

В този момент човек започва да се пити за какво са били изразходвани хилядите човекодни и десетките хиляди долари, отшли за изучаване на историческите събития, бойните машини и събиране разказите на участниците в събитията. Тоест, събирането на информация е похвално, но ако не я използваш за нещо смислено, ами си съчиня-

ваш неспособност от сортма на описаната в горния параграф, логично е да ти даваш въпроса защо си си дал труп да изучаваш каквото и да е. При това не става дума даже за ирационалността на събитията, а чисто и просто за геймплея. Ако от шутърти можеха така просто да се правят симулатори, хората нямаше да глумят години, за да пишат специални енджини, ами щаха всички да бачат с Quake и Unreal. Управлението на самолета в **МонРПА** е абсурдно. За да се справи с него, човек трябва да употреби около час за да се уч. Но някаква причина мишката е инвертирана спрямо останалата част на играта и това обръща още повече.

Естествено, че никаква физика и летателна динамика не може да става българос. Грозенят (в програмата и в коячата ти) обаче е дължината на мисията. Няма начин да си поправиш самолета по средата, щетите се прутат и някога към края като нищо да установиш, че трябва да се рестартираш отначало. Тук ще дам малък хинт - пускаш montra.exe с параметър „+set developer 1“. Конзолата се отваря стана-дартно с тигла, а когато да безсъмртне е „...дог...“ Това е случај, че ти е писано вече да преиграваш, разчитайки на косметика.

За някои хора сигурно ще дойде като шок новината, че вече не сме 1990-та година и игрите трябва да предлагат нещо повече от красиличка графика и драматични късписци, за да блечатят. Глабната характеристика на една компютърна игра е фактът, че е игра, а не, че действието се развива на монитор, наподобяващ телевизора. Игра-тата трябва да предлага геймплей, възулити ефекти и филмчетата са



Вторично. **Pacific Assault** илюстрира на-зледно какво се случва, когато си направиш определящи - получаваш нещо от сортма на „Рамбо 3“, с търпейдати ефекти. В една на никомо кино сигурно щаха да използат от възхищението пред тази шедовъръ, само че през 21-ви век нещо подобно предизвиква само отегчен прозябки. Разликата между компютърната игра и филма е,

че в играта играчът - човекът - има решаващата дума в свят, създаден, за да го забавлява. Филмът е въвежда се картишка, направена да внуши идеята на създаващи си на зрителя. Нека не пребъръщаме активния играл в пасивна марionетка-зрител. Вън режисьорите от игралната индустрия! Долу Холивуд!

(Или, казано на нашему, всяка жаба да си знае зъбла.)

графика

Quake 3 срещу джунглата срещу Холивуд

звук

Репликите са добри, сценарият за тях - не особено

увлекателност

Трагедия.

дизайн

Щеше да е добре, ако всички режисури имаше и геймплей

8

добра

7+

положение

+ Още камса за западните краища - спо-
вади този играч в търпението

+ Въвеждането в режисьорската Версия

музикална информация за войната,

режисьорски, филмчета и коментари

+ Иг-сезон филмчета

-

- Непролистуваема джунгла

- Повтарящи се епилогови и еднообразни

геймплеи

- Никаква емоция, която се щракаш, допъ-
лнителни коментари на режисьорската

Версия

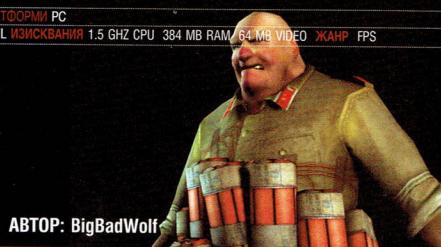
6

МИНИСУ



Painkiller: Battle out of Hell

Още едно малко от същото, моля



Hе мина много време от пролетта, когато ни удари Painkiller. Слопнимите за „епично-то“ пътуване до Ага са ни все още пресни. То бе съврзано глайдно с избиване на плънница или изчадия и никако досадни, но много добре измислени бои. След края на сингъл експеримента играта се опита да стане мрекобих, саромояся се колосално и всички я позабравихме. Докато преди гвата-три месеца CPL измененадвашо не решаха да обявят, че именно тя ще е играта за техния „CPL World Tour“ с награден фонд \$1 000 000. Горе-дому по същото време – със или без Връзка с горното – People Can Fly и Dream Catcher обявиха, че болкоуклонявашите ще се съединят с експанжън, озаглавен Battle out of Hell.

Какво му трябва на един експанжън?

Мисля, че царете на експанжъните, и компанията, която по обясними причини ми е най-много в устата тези дни – Blizzard – са ни научили на лоно едно нещо. От всеки експанжън се очаква едно единствено нещо – още от същото. Е, посоките братята от PCF са се справили чудесно. Но позоведете си разкажа по-подробно.

Както можете да се доссетите и от името – играта започва там, когато съвръзан оригиналната. Нашите човек, Данъл Гарнър, току-що е убъл зия бай Лушфер и тамън да тръгне за Рај, че да се събере с жена си и – о и занега – се поглавява нов кисел демон, който

решава да го изка... убие. Причините за това грастично решение на нобопоявил се на сцената грозник тънам във фъбъка мистерия (актю и някои други неща в играта, но за това – погоду). Но тя и историята в оригиналния Painkiller беше убийствено тъпка, така че надали някой е очаквал оскаруйдовски сценарии похвати.

BooN ще ѝ предложи им едн епизод, разделен на десет нива. И тук People Can Fly почти успяват да гостят това, което ни обещаваха – „ништо една побратица се текстуира“. Седем от нивата са коренно различни като архитектура, стил и арт. Даже бих отишъл дотам, че ги нарека превъзходно направени. Като се започне с призрачния приют с полазиращите отвсякъде дечица, премине се през демоничния дунапарк (населен главно от всички братовчеди на То и друга агриско-карнавална палач), града на мъртвите (куето е помъртв с замъбита, огромни железни паяци и едри дебелаци с ножове, които много приличат на нагръхнатите замъби от Doom), лабораторията (погответе се да избъете тонове българошки, руси мешински експли, които застрашително се приближават към Вас със спринцовки в ръка) и се стигне чак до моето любими ниво – Ленинград (избрата Версия на руския град, където под звуците на „Гимн Съветског Съюза“ ще избъват замъби с автоматами от втората световна и танкове). За съжаление, има и няколко нива, които се дънят – като Колизеума, примерно – и, поне за мен, не стъпват и на малки прости на останалите в играта.

Разбира се, и на фронта на оръжията имаме нови попълнения – също томкова изтрещи и в същото време безумно яки (спешално за солова игра), както и в Painkiller. Те са дбее – едното е смесица между придобивия известност кол-лаунчър, срабнатично стапандарт гранатомет и снайпер. Кол-лаунчър, защото изтръва по 5 кола почти в посоката, в която го насочиш; гранатомет, защото алтернативната стрелба изхърля десет мини гранатки, които нанасят чутубни поражения, ако гръмнат където трябва и снайпер, защото... ми щото има зум. Второто е сбор от картчничка



Какво си се захали, ти си следващият!

ми допадната. С дбее суми – продължението има повече от това, които му липсваше на оригинална – разнообразие. Може да новостите просто са концентрирани по-натъсто върху едрица игрално време, но фактът е че на ли-

ми допаднаха, но по-мощна от чейнънга, закачен за ракетомета и огнемет (време му беше и на пенкила да се сбое с таќов).

Текстури, Комунистически химни и Hawok

Играта определено е получила известен фейслифт благодарение на експанжън си. Той се изразява главно в няколко нови визуални ефекти, които тък на своя рег освен че ги правят по-приятни за окото, тормозят машината ви. При мен оригиналната Painkiller летеши при всякаакви напрушения от брагове, докато BooN при всички включени експри има навъда да заблъча ви на някои по-големи мелета. Което определено е разни. Може би тък е време да тъпред, а (ало, Глабиня, не се ослушвай на тебе говори?) За Хавока няма какъв да ти говоря, там всичко е много добре известно – превъз-





ходната rag-doll физика се завръща в пълния си блесък, а Вареки, бурета, сандъци, бази и саркофази за троене по нивата не липсват. Саундтракът също е нов и освен добре познатите ни агресивни жици и електронни парчета, ще чуем и едно доста добро попадение, което сломеня по-горе – химна на Съветския Съзъд.

Нищо не е перфектно. Най-малкото тък BoоН

За съжаление, играта си има същите проблеми, съврзани основно с малкото време за разработка, отпуснато на почистване.

Нешто, което най-много се набива на очи, можа да определя само като „неподгответелност“ или дори „нелогичност“. Веднага давам един пример – на края на нивото с мъртвия град се срещат с един огромен механичен паяк. Същият като другите гъби-тири, с които сте борили по-рано на същото ниво. Единственият проблем е, че за да убийеш конкретно този, трябва да направиш нещо много по-специално. За съжаление, това не е индицирано по никакъв начин, а пакът породи пу-



по него (като жена в мензис, колега; нали съм ти казвал да не върбаш на нещо, което кърви 5 дни всеки месец тък не умира – бел. Snake).

За сметка на това, на нивото с Колизеума, пак на финала, се срещаш с един ефир тип. Този път, обаче като стреляш по него, той не хърля кръб (можете нямат мензис, колега; 8 редки стомахино-чревни случаи обаче имат мензис – бел. Snake) – подсещане, че трябва да събрши нещо, преди да започнеш да го стреляш. След гъваденето-минутното лутане (това е без да взимаш пребий николко по-лоушца от поне две минути) най-накрая успех (доста случайно, между другото), че трябва (внимание – спойлер!) да изгасиш един огънччета в средата на арената и тозава вече можеш смело да си опушаш чичката. Е, хайде сега някой да ми каже, какво общо имат никакви напалени сечки с един средностатистически демон.

А като съм на племата, нямам как да не спомена, че посвещаването бос се убива по още по-безумен начин и от Саманта в предната игра. Първият пот като усях да му влезе кръб, гори не разбрах как става! Но, нека да не издребнявам и да не спойлявам побеже.

В BoоН присъстват и няколко момента, които поради липсата на по-добър термин, ще охарактеризирам като „Jump 'N' Run“. В единия просто трябва да се засинеш достатъчно и да прескочиш няколко дупки. Кое то не ми е много ясно как точно ще успее да направи някой не-фен на жанра (и на



екшъните, и на JR-R-ите, въвъншност),

на мен поне ми отне десетина опита. Не че се опитвам да се праъв на Велик – Винаги съм скочав доста скакалъчки и на Quake, и на Painkiller, но поне съм въоръжен с добра гейм подготвка и повече опит от някой човек, който просто иска да си изиграе сингъла на играта, защото му е гот. Тък и подобни аркадни изпълнения никога не са били особено лесни при позиция на камерата от първо лице. Нека не забравяме и затънкителния лоудинг от две минути, след като не успееш да направиш скока, и се получава една гордостна изрибоенасна смес.

Накога тук трябва да спомена и гордата завишената трудност на условията за отключване на карти – „Не поемай никакъв гемидж“, „убий по-малко от X хиляди“, „Попадни в Демон Мугу точно 5 пъти“ и т.н. Това все пак не е Олимпиада, а просто игра.

Онлайн kломек и последни гу-ми

графика

Добавени „бонбонки за очите“, чудесен арт (отново)

звук

Хесток саундтрак и ужасяващ глубок (зашо все на мен?)

узлекателност

Можеш да я изиграеш и на един пък, ако не те спрат доупомените решения

гизайз

Прекрасен левът дизайн и няколко повече от странини решения

Отново сме свидетели на така добре известната ни от преги няколко месеца „афера лейпцигъл“. Играта има още по-стабилно бъдеще пред себе си (CPL World Tour, който сломеня по-горе), а отново няма почти никакви сърдици за нея и почти никой не я играе онлайн. Неподходящ, който беше основният ѝ проблем, е изчествен, а PCF обещават Linux сървъри до Коледа, така че с малко късмет нещата на този фронти могат и да потръгнат.

С кое то тази статия общо взето приключва. Какво да ти кажа като за финал? Не е голяма философия – ако ти е харесалът Painkiller, ще ти хареса и този. Единственият наистина сериозен недъг на играта е неяната вължина – малко косичка игба. Ако тък случайно не си играл оригинална, като нищо можеш да се върлоши и от експланка. Така или иначе нищо не си изпуснал като история. А тък български сървър вече има, замова ако искаш просто да попуциаш, никой не може да те спре да го направиш.

9

8+

8

7

7

отлична

плътосове

- + Тонове папач за избиване
- + Побече от добър арт и левъл дизайн
- + Има химна на Съветския Съзъд 8 официалния саундтрак

МИНУСИ

- Jump 'N' Run елементи
- Прекалено кратка и лесна





Immortal Cities: Children of the Nile



Пирамиди, Фараони...

АВТОР: Ikarus

Gрадостроителните симулатори 8 побежето случаи (освен по инерция) биват асоциирани със SimCity: избери произволно трицифрене число. Някои безспорно помнят как преди години се появява една компания и прездава гостопримството на Slim Shitty. Разбира се – Impression Games, които това време работеха под шапката на извънредно правилният типове от Sierra. Първият истински успех гоуи с Caesar III (игра, която трошила ми гарантни ниски срочни оценки), последвали и още. Поредицата доближи играта до случващото се в управлението от него град и въведе така желаната историческа перспектива. Въпреки това непрестанното предвъзкане на едни и същи геймплейни концепции в различни исторически периоди доведе до неминуем край – закриването на *Impression*. Основната част от екипа си бранка шапките и основа собствено геймстюдио – *Tilted*

Mill. Скоро след това обявиха и първата си игра. Именно тя е предмет на настоящото реbъ - *Children of the Nile* (CoT).

По същество, моля

Children of the Nile може и да се води духотън на наследник на *Pharaoh*, но в никакъв случай не е същата бира. Това, че вече е „облечена“ в 3D не е най-важното. По-съществено значение имат промените в цялостната концепция на играта. За да подчертая разликите, ще приложим както беше положението във *Pharaoh* и поредицата като цяло – трябва да построите град, който е едновременно добре смазана икономическа машина, но и задоволява нуждите на хората. Идеята беше проста – колкото по-добри къщи, колкото повече данъци за вас. Къщите се побораваха, когато около тях се строяха необходими за благоустройството на жителите неща – от

пазари за храна до болници, храмове и места за развлечение. Цялата механика на геймплея се въртеше около три неща – жилищни сгради, които платят данъци, обществени сгради, които имат нужда от работници, за да функционират, и фържавна хазна. Акцентът ладаше върху сградите, а хората бяха просто ресурс. Значи, разполагате ли с хора, градът става все по-благодарение на работната ръка става все по-добър, краси и богат, сградите – все по-хубави и побиращи повече хора, което на сърб ѝдии до повече обслужващи сгради... Колкото повече, толкова повече, както е казал Мечо Пух. Въпреки всичките си предизвикателства обаче, предишните игри накрая просто се свързаха до наизустяване на алгоритъма на всичко и създаването на перфектни и практически безотказни механизми за по-стриктоването на града-мечта. Тук това не е така!

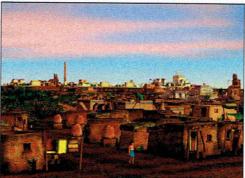
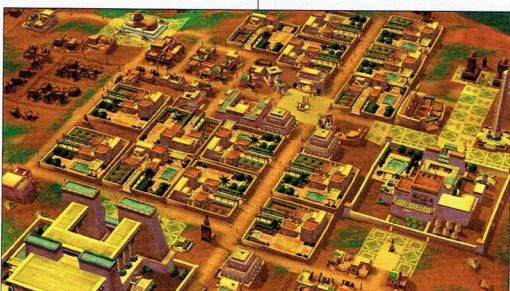
По същество идеята относно е да се построи „работещ“ град и да се постигнат определени показатели, но този път акцента лада изцяло върху хората. Докато преди всеки можеше да работи всичката работа, стига работното място да не е вътре, даден, то сега всяка отделна професия изисква определени хора и това води до класово разграничение – в зависимост от работата.

Гребнакът на обществото са *фермерите*. Къщите им се разполагат близо до Нил и те се грижат за засяването и прибирането на реколтата след ежегодното разливане на реката. Парите са отпадали като ресурс, заменени са с храна, която се ядява и един вид парична единица. С други думи – натурална размъна. Това съвсем не значи, че фермерите са богатите. Дори напротив.

На следващото стъпало са *занаятчиците*. Те снабдяват града както с обичайни пособия като гравити и сандъци, така и с луксозни артикули (сандали, мебели, парфюми и т.н.). За целта те сами си набавят ресурсите и след това произвеждат стоката. Те не произвеждат храна. Получават я като заплащане за предлаганите от мях стоки. Също наречем, условно, средна класа.

Николко думи и за *аристократията*. Търпитещ на обществото – живеят в огромни къщи, нуждаят се както от обикновени, така и от луксозни стоки, развлечения, гробници и какво ли още не. Шокиращото е, че на пръв поглед те не вършат никаква реална работа. При повторен оглед се вижда, че това наистина е така. Само също благородните надзират фермерите. За да увличате добивите си, ви прибавят повече фермери, а техният брой е пряко свързан с броя на луксуните семейства. За да се разраства и просперира градът ви, се налага да хранятутите все повече и повече от капризните типове. В замяна те ви дават част от добива като данък, който директно влеза във фържавната хазна. В нея, освен храна, има още един ресурс – тухли. Всички сгради в играта се правят от тухли, което ни води и до следващия клас в обществото.

Държавните работници. Майсторите на тухли, строителите, работницищите на строежите, писарите, жреците и военният – всички те са фържавни служители и изпълняват поставените им задължения, но не произвеждат стоки, които могат да разменят с търговците. Поради тази причина храната си я получават от фържавната хазна; на практика това означава – от пекарните. Цялото това общество има нужда от религиозни храмове, болници и т.н. В мях, разбира се,



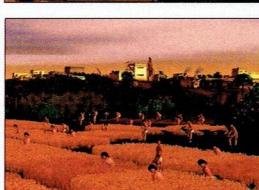
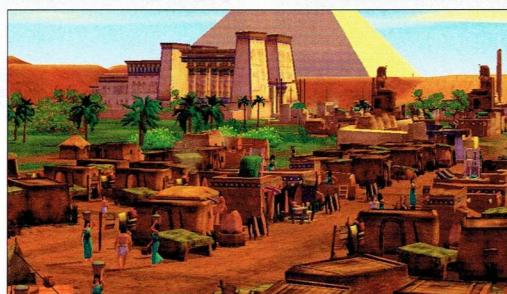
могат да работят само образованi хора, а те не са много. За целта първият ѝ кръг трябва да обучи нови кадри в училище, като те обикновено произхождат от аристокрацията. Да имате достатъчно хора за всички постове е нещо, което ще ѝ се случва много рядко. Но самото им пристъпие не означава, че те са безусловно предани на Вашата администрация. Так стигаме до още един много основен момент.

Имаш ли пари..

Властват ѝ се крепи на три нива – храна, тухли и престиж. Наличните ѝ изобилия на първите гъба ресурса по никакъв начин не гарантира третия. Престижът е извънредно важен, защото от него зависи колкото от образованите хора ѝ града ѝ ще работят за Вас. Може да имате и 20 от тях, но ако се ползвате с нисък престиж само 1/3 от тях ѝ ще служат. Увеличавайки абсторитета си, ще можете да наемете повече мърди глави, които да обслужват училищата, храмовете и т.н. Проблемът е, че самият престиж бавно пада с времето и със неизвестни непрекъснати гейстовия за поддръжането му. Печели се по няколко начина – като праймът върху си по-тузарски, печелдъц битки и изугайки обелиски в част на побегата, както и със строеж на величествени монументи, гробници и пирамиди. Тързият също носи престиж, но за това – след малко. Звучи лесно, но тук ѹѓва неприятният момент с времето, което не престанно ѝ притиска. В играта има смяна на ден и нощ. Един пълен цикъл ден/нощ отговаря на един сезон. Сезоните имат своя страна са три. С други



Грандиозен храмов комплекс и кръби текстурни.



думи – изминат ли три дни, започва нова година. Да не дава Озирис да се спомне фараонът преди да му е готвена гробницата – заминава ѝ половината престиж, напускат ѝ образованите хора, и оттам се сещаше... Ефектът на доминираното луксъри града ѝ ще е отрицателно време. За какап, всичко от малка пирамида нагоре се строи бавно и с много ресурси. Кога точно ще сънне крак фараонът няма как да знаете – може да е на 30, а може и на 50. Иначе след него наследява синът и на практика играта съврви, просто се добавя една римска цифра в повече на новия Владетел. Въпреки това обезсърътването (строеж на гробница) на Владетеля ѝ винаги е сериозно торчка в дневния рег.

В грижата за града ѝ има и един

последен, но невероятно важен детайл. В СоТН изчезва старата концепция за доставките. Всички сгради, предлагат услуги и стоки, вече не разпращат храна от врата на врата. Тук нещата са различни, защото във Всичко кояш живее само по едно семейство – баща, майка и дете. Това важи както за фермерските, така и за богатшките къщи, а също така за застраховите и почти всички останали. Изключение правят жречестве и военниите, които не се женят. Идеята на тази нова концепция е, че всяко семейство само набавя необходимите си ноща. Например докато тързът събира сурбийки и трабви от няя папирус, жегата отива на пазар, като се разхожда на крака до всеки магазин или място, откъдето има да вземи нещо. Демето пък помага тук и там. Досещате се, че колкото по-далеч е дадено място от дома на тези хора, толкова погъв време ще отнеме набавянето му. Може да се стигне дотам, че на тъжа да не се оставлява време да отиде гори до храма, без значение, че такъв може да има на съседната пряка. Тук ще вметна, че поглането на пътища в СоТН е безсмислено, тъй като никой не ги ползва. Вашите поданици винаги целят направо и се справят много добре с това.

Не можете да решите проблема с времето за придвижване до Всички

необходими места просто като построите тонове магазини. Първо – защото те самите също трябва да се обслужват и това пак е свързано с достъпа ходене, и второ – защото когато нападнете работници, например, тя ще бъде заета от прости фермер. Това, както се сещаше, означава един фермер по-малко, или с други думи – един производител на основната разпищителна единица временно няма да я произвежда. Няма нищо лошо хората да прогресират и да си издигнат в социалната стъльбица, но тързът много строи (особено грандиозни) на обществени сгради, точно преди прибирането на реколтата, може да се окажат горчив урок, щом останете без селяни.

Не знам дали долявяте вече как новата концепция набърза Всичко по един много кръкъв начин. Внимателното планиране на града, при това напред във времето, е задължително за успеха. За да се минимизират разходите на семействата гори с напредването на играата – но се старате да разраствате полиса. Правете малки градчета по картата на мисията – така ѝ ще е по-лесно. Апропо, играата е Всичко друго, само не е лесна и лека за усъвършенстване. Трябва обучаващи нива обаче достатъчно добре ще ѝ подгответят за абсолютно Всичко, а кампанията след всяка успешна мисия обик-



Жрец да си в Египет. На преден план – кирпичени колиби.



Новите на великия фараон Иакус I, все още дишаш през 2004г.
Наситна безсмъртни.

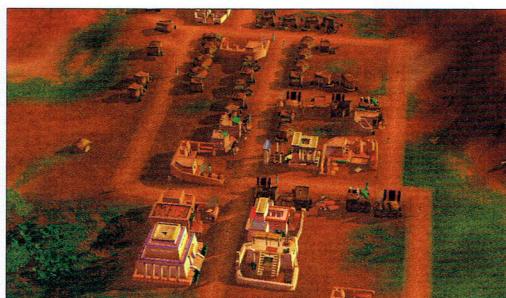


новено Ви предоставя три следващи сценария, всеки от тях с различна труда и задачи. Отделно от кампанията има и множество единични сценарии. Картало, поне аз, оценявам радикалните промени, свързани с начин на работа на града, като повече от положителни. Но, както обикновено, нищо не е лишено от проблеми и недостатъци...

Положението в международно

Слава на Ра, световната карта почти не е пипана. Всичко е както преди – има разни други грабове и проблеми, които са готови да тързуват с вас. Тук това става с напутвана размина и те заменяни едни ресурс за друг. Нещата, да си призная, ми се вижда малко спънати, защото това е ограничило до минимум възможност-

та да определяме от какво и колко да се внася в града. Но не е болка за умиране. Войска също има, но сега трябва да разполагате с и командир и като я пращате на някое горещо място, изгражда премията каквът са шансовете за успех и дава предложение. Самите битки не се водят от вас, което е малко странно, особено като се има предвид, че заглавието ползва модифициран Empire Earth енжин. Аз госта се страхувах от перехода към 3D, но картиката е положителна. Можете да Ѹвртите и зуумвате с камерата под всекакъв ъгъл, както и да проследите всеки от гражданите си. Много усилия са били възложени в тази насока, но тук стремежът към леденнично изобразяване на всичко, ставащо в града, е довел до неминуема загуба на графичен дентайл. Нещата не изглеж-



дат толкова симпатични, колкото бяха в добърите игри на *Impression*. При звука нащата са подобни – хората ръсят лафчета, когато са маркирате, но те никој са толкова информативни, нито толкова весели, колкото бяха.

Далеч по-съществени са проблемите с интерфейса. Въпреки че е много удобен, в информационната си част той куца зверски.Ще има моменти, в които ще се налага да паузирате играта, докато успеете да намерите какъвто е проблемът с религията, например, и кой от какво се оплаква. За глабобопията ѝ

хората, неодушевляващо понятие, кога за изборуни неща, които все така или иначе все сме им предоставили. Също ѝ се сърдят не заради настоящата ситуация, а заради факта, че не съвршили нещо по-рано. Да, това СА проблеми на победенческия модел, но които може да се направи постта. Но пък можете да приемете, че няма начин винаги всички да са доволни. Така предизвикватстват бори по-гори по-гори.

Време е за заключение.

Children of the Nile е една

графика

Напълно удачен переход към 3D. Никој дребни бързеи ще ѝ притеснят, както и нуждата от съдържание машина.

звук

Музиката е приятна и пасва, а хората по улиците имат какво да ѝ кажат. Повече от забързано.

увлекательност

Всички наслаждате се на игра, никак отпланирайте феномен като мини съвсем няма да мозат да откоснат.

дизайн

Менъмата са добри, но информационните екрани куцат. Леко организирайте гърбата постта от атмосфера на предвид.

много сила игра, която със сигурност ще се хареса на почитателите на жанра. Ако досега не сте се гохвалили до този вид заглавия, може би това е правилното начало. *Tilted Mill* не са случайна компания и се надяват, че *Colt* е само търбото заглавие от предвидцата *Immortal Cities*. Обещавам ви, че ако се гохоснете до своята на гръден Египет, и ѝ ще се наядвате на същото.



8

отлична

+ Платформа

+ Погодавашо завършване за хората от *Impression*

+ Познатата предвидца с нови и разкошни игри

–

МИНУСИ

- Реализацията на тези игри не бива

е на желаното ниво

- Никој дребни бързеи, проблеми

с цялостния дизайн и AI-то

World of Warcraft

ABTOP:BigBadWolf

Играча срещу свема

В рамките на голям брой, преди толкова чаканата от всички на европейска премиера, ще обременят задълбочено външните на геймата основни аспекти на играта – борбата срещу чудовища и съответно, в следващия брой – срещу хора. Правим всичко това, за да може на теб да ти е по-лесно да избереш герой, който ти допада най-много и да не губиш време в безцелени тестове.

Разбира се, играта е толкова огромна, че няма място физическото време да пробваме всеки възможен герой, затова никоя от впечатленията са направени от втора ръка и няма как да гарантираме за 100%-вата им истинност. Ще разлагаме всеки клас, синтезирайки с по няколко изречения как се справя сам срещу животните (solo) и в група с други играчи – за Instance-и и по-тежки и елитни квестове.

Warrior

Слаби възможности за solo – можеш да убийеш само по гве-три гадуни една след друга, при това – само ако са на твоето или едно-гве нива по-надолу.



Люша крабът – люша крабът, долу, долу казах!

Няма класово умения за лекуване, както и такива за нанасяне на много поражения. Ако мислиш да играеш сам, това определено не е твойт клас. Ако обаче искаш да играеш с приятели, **Warrior-т** е безценно! Най-добрият **Tank** в играта! Има няколко **Crowd Control** умения, които са победни от добри, а **Taunt** може да държи външнинето на единична гадина прекрасно. Накратко – тежък за игра клас, труден за level-бане, но беззенчен за доброма група. За този клас е повече от задължително *First Aid* умението.

Priest

Може да се оправи самичък, макар да изисква добър *meatwage* горе-долу до средата на играта. С възможностите си за лекуване и защима, относително добро поражение и няколко добри *DoT* (*damage over time*) магии, плюс заклинанието *Mass Fear*, е почти бясъмртен. Може да не убиеш животното, когото те напада, но и то няма да те нарани сериозно. Истината за „*Попа*“ е в груповата игра. **Priest** е най-добрият лечител в играта. Без него е невъзможно да се играе в НИТО едни *Instance*, а изпълне-

нието на елитни квестове е в над-добри случаи тежаво (ако квестът е на нивото на партишо или по-високо – не възможно). Разделящият на *Holy* фара **Priest** е най-търсеният герой, особено като се има предвид, че притежава и едни от най-добриите бафове – *Power Word: Fortitude*, който покачва *Stamina* (т.е. жизнените точки). Накратко – трупна соло игра, в група – абсолютно задължителен.

Rogue

Много добри солови възможности – може да убива по три, четири *Moba*, до гве-три нива по-долеми от него, с малко късмет се оправя и с елитни животни на неговото ниво. Невероятен DPS (*damage per second*), със сигурност най-добрият физически *DD* (*damage dealer*). Ако познаваш класа, можеш да гостиниши до 60-о ниво без да блеваш в група. Ако все пак покълнаеш да блеваш в парти – добрити играчи знаят – в една група чинаги има място за крадец. **Rogue** има едно от най-добриите *pulling* умения – *Sap*. Като се добавят и добирате поражения, които прави – няма да си без работа в групата. Единственият клас, който може да отваря заключени съкровища без *Trade Skill*. Накратко – съвсемително лесна solo игра и доста голям КПД в група.

Mage

Прилични възможности за solo – освен възможността за золо – освен възможността за предвид, че с уменията *Conjure Food* и *Conjure Water* може да правиш собствени храна и вода. Тези две магии правят играта с мағоски особено лесна и гладко – **евтина**. Ако добавиш и всички *chill* и *frost* ефекти, които забавят или направо спират движението на *Mobobet*, самостоятелността на Мага става висока. Намранинето на група няма да е особен проблем. Благодарение на умението *Polyomorph*, мағосникът в един от надеждите класове за Instance-и и елитни квестове. Освен това той е и най-добрият магически *DD* в играта. Всички кастри са ще те обучат за бафа му – *Arcane Intellect*, който дава *Intelligence*. Накратко – евтина и донякъде лесна solo игра и огромно КПД в група.

Druid

Хвашаш един почти-**Priest**, добавяш щипка **Warrior** и гве членки **Rogue**, размесваш хубаво и получаваш **Druid**. Повече от добри възможности за самостоятелна игра – благодарение на възможността за почти неусетно преминаване между тези три класа, както и зариди магията *Entangling Roots* в комбинация с добри *DoT* и чудесни лекувачки магии. Проблемът идва, когато трябва





„Теремус смитинг агент... даже не разбирая откуда добре

са си намериши група. Ти не си по-добър от нико един от споменатите по-горе класове. Единият от шансовете ти да влезеш в парти, е то да не може да си намери Priest за лечител – доста често срешан проблем в бетата, но при официалния пуск на играта и напълвателно на сървърите вероятно ще отпадне. Другият е да си намери парти, която да те експлоатира като вторичен лечител с доста добри възможности да прегазва кастърите, ако Tankът изпъсне някое животно. Другият притежава и качествения бф *Mark of the Wild* (добавя армор, статистики и резистанси). Накратко – добра соло игра, няма по-лесност в група.

Warlock

Пребъзходни солови възможности – все пак имате *Pet*. Прибавяме и *Fear*-а, пребъзходните *DoT* магии и едн-ба госта добри лични беба. *Warlock* се спрява чудесно самчик, като гори може да напръшка гъбе, до три животни едновременно. Проблемът при него е, че има съмнителна роля в група – ебентуално може да влезе като пети човек, но вниманието може да се намери госта по-добри възможности. Накратко – пребъзходна солова игра, няма ясно изразена роля в група. Като бонус за *Warlock*-а е безплатният *Fellsteed* – нещо като съзен кон, който може да се привлече след 40-то ниво.

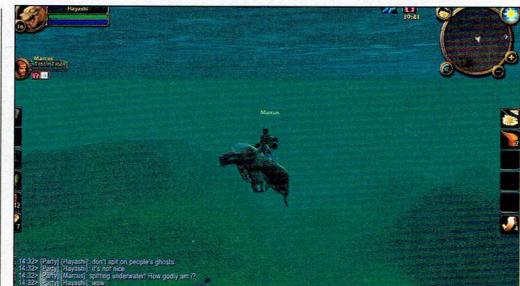
Hunter

Трудни ми е да ту доборя за лобица, без да побърjam горния параграф. Отново разполагаш с *Pet*, отново си с по-вече от добри възможности за solo и, да – позна, отново няма реална полза от теб в група. Точно както при *Warlock*-а,

имаш добри *Damage Output* абилиитети, но липса на каквото и да било съвършено възможности. Основната разлика между двата класа е, че единият различава магии, другият – на физически поражения, която в зависимост от ситуацията може да е добре или зло. Накратко – пребъзходна солова игра, няма ясно изразена роля в група.

Paladin

Престижният клас на „съглашенето“ – чудесно solo, преминаваш като танк през всички форми на немъртвие и се оправяш госта добре с останалата сила. Благодарение на промените в последния patch преди пуска на американските сървъри и реинкарнацията на *Seal*-овете (наричани също *Blessing*-и), които траят по-дълго и са госта по-полезни, *Paladin*-ът има и новооткрита ценност – за всяка група.



Прибавяме възможностите за лечение и аурите и получаваме една машина за убийство, която за разлика от *Hunter*-а и *Warlock*-а работи прекрасно в група. Накратко – най-често срещаният *Alliance* клас. Има и безплатен кон (на другите класове това удвояваме струва 80 злато).

Shaman

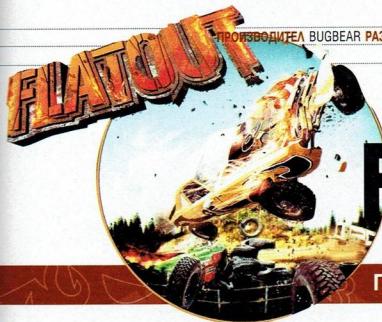
Помниши ли първото изречение от първата страница за *Druid*? Сложи го и тук. С единствената разлика, че комбинацията от лечител, боец и магъносник при *Shaman*-а е доста сполучлива, твой като това все пак е отговора на *Horde* на *Paladin*-а. Самостоите Шаманът разчита на магии за директна щета и

такива, които добавят ефекти върху оръжието (забавяне, допълнителни атаки и *DoT*), а в група полезността му е поне колкото на *Paladin*-а, ако не и по-висока. Отново може да се използва като вторичен лечител и благодарение на *Totem*-ите му, които дават бонуси на приятелски играчи – подобно на аурите на *Paladina* – КПД-то се качва още по-вече. Накратко – най-често срещаният *Horde* клас, пращи си изводите сам.

За днес – толкова. Имаш достащично материала за размисъл. В следващия брой ще дадем подробности и за PvP. При нужда от повече информация посети българското онлайн WoW Community – <http://www.wowbg.org>

Речник на използваните в статията термини

- PvP** (Player vs. Player) – Битки между играчи;
- PvE** (Player vs. Everything/Environment) – Играчите срещу своята обкръжението, т.е. срещу NPC-матрица;
- DoT** (Damage over Second) – Поражения за секунда. Мирка за ефективността на твоя амака;
- DOT** (Damage over Time) – Поражения, нараснати от отрицателен от време (а не наредък), например: 150 dmg/15 секунди или 17 dmg/3 секути 3 секунди;
- Mass Damage** – Едновременни поражения Върху побеже от едни противници;
- Crowd Control** – Средство за различаване/изкарване от битката на по-големи напротивници, обикновено със насане на праика щета;
- DD** (Damage Dealer) – Персонажът, който нанася пораженията;
- Tank** (**Tank**) – Персонажът, който спомага за поддръжане на групата и по-вече;
- Healer** – Лечителят в групата. Ролята му е да поддържа останалите играчи живи;
- MoB** (Mobile) – Управляем от компютъра противник/нейтрално същество;
- Aero** (Aero) – Аресиен противник, който напада в момента, когато забележи играча (а не неутрален, който чака да бъде нападнат);
- Buff** (Buff) – Попълняваща магия, която стои същинско дълго време върху героя;
- Hex/Debuff** – Ослабляваща магия, която налага характеристиките на противника за определено време;
- Pet** – Компютърно управляемо приятелски настроено същество. Може да е постоянно или привлечено само за една битка;
- Seal** – Паладински *Hev*-ове. Касът върху Брага и от тях зависи какъв ефект ще има отредена магия, като например;
- Blessing** – Паладински *buff*-ове. Върху всеки играч в гаден момент може да стоят един *Blessing*. *Pulling* – Избрътане на едни противници от цяла група, за да бъдат убити отменно. Праши се с магия или с малкообщно оръже;
- Kiting** – Благодарение на стрелкови оръжия, магии и склонове серии избици обсега на Браг (бид тои човек или моб) и го биеш.



ПРОДУКТОВОДЕТЕ BUGBEAR РАЗПРОСТРАНИТЕА EMPIRE INTERACTIVE ПЛАТФОРМИ PC ЖАНР АРКАДЕН РЕЙСЪР ИЗИСКВАНЯ 1,2GHZ CPU, 256 MB RAM, 64MB VGA ПРИЛИЧА НА INSANE



реъю

FlatOut



Пази се от пътя!

АВТОР:Mrak

FlatOut е от шарите, които след като ги пуснеш се обаждаш на всичките си приятели да им кажеш: „Ехаме га видите какво намерих!“. Израма в неочевидки забавна по един простичък начин и сега ще видясаш защо.

Откроично на фирмата, кръстена на Вирус – Bugbear е малко нестандартен редът. Като илю се създавате срещу противници по затворени трасета, на различни терени. До тук нищо ново. Интересното е, че противниците са изключително агресивни, а пораженията по колите толкова много и дейтайнни, че никога няма да ги се случи да финишират с кола във вид. В кийто е била на скрата. Изгражда събужда онова позабравено чисто и първично удоволствие от разрушението, което така много и сплавша в ръските напоследък. Просто красотата на изкривените ламарини, откъснатите прости и ляпящите предни капаци беше оставена на заден план в последните игри. Тук, за да забършият на пръбо място, трябва да се бърскат здраво – натрупването на нитро се стовара с катастрофи. Яко! Потрошат колата, за да види по-брз. Въпреки целия театър на разрушата, автомобилът при всички положения ще финишира. Съблъсванията не оказват сериозно влияние върху побежението. Дори и да се запали гвигателят, колата пробължава да се върви така, съкаш нищо не се е случило. Автомобилите са напълно измисленi, с имена като SpeedDevil или King of the Road. Колите се отливат и по

показатели, таќа че уж по-готините ще трябва да си ги отключвате. Честно казано разликата между тях не е в фрапираща, таќа че спокойно можете да си карате и с тази, която щи харесва най-много на цялото.

Тук и твой споменав цялото, да кажа и няколко думи за графиката. Шарена, готина, без да блести с никакви модерни ефекти със сложни имена, непретенциозна и много приятна. Съвсем в тон с несериозният дух на заглавието. Това, което прави особено добре впечатление е интерактивността. Както в Xrand Rail-ly, за което щи разказах преди голямия и тук Всичко, което е около трасето се държи съвсем адекватно. Бетонните падини можете да отместите малко и с центра на големи поражения, докато дървените реками и оградки се чупят лесно и забавят колата съвсем малко. Гумите, наредени отстрани се разпъват из трасето, като минете през тях, а икона си закачи за колата, че я забави и ще пречи на карането, докато не се отвръти от нея. Но всяко едно от 36-те трасета в играта ще срещате разпръснати никакви препятствия, които да можете да използвате срещу противниците си, като ги избълсквате към тях и се наслаждавате злодара на събърска и ляпящият покрай Вас като парцелна кукла шофир. Което е и нещото, което ме накара да се сядя и да се хляя пред монитора като хиена. На това, собствено, се дължи и в най-висока степен адреналинът, който тази игра доставя, както и на следва-



това в оня с петте хъза.

щото, което ща кажа. Ако Всичко, което опишах вече по един или друг начин сме го видели, то фактът, че при по-силен удар шофьорът на изходника през предното стъкло и се размазва на къде напред, определено е едно свеже новобъдение. Казвам ѝ – изгубих часове само в българие, за да видя колко по-абсурдно ще се размаже ragdoll модела на мяня шофир и Всичко това ще съпътства с токъла безумен кикот, че съседите си малко да извикат линейка с няколко по-здрави „доктора“ и бляа разка с ръкавки по-тънки от мякото е модерен. В момента. Представете си уловът във вид на Всичко това при игра в мрежа, когато можете да накарате онът, дото върху 5 лъва от миналото лято да излети през пречния прозорец и да се размаже ефектно в най-блъската отсрещна стена. Изгражда позломвата кола в уловът със 8 играча. И ако това не ѝ е достатъчно, в играта има

и 12 мини игрички, които включват изстрелване на шофьорът на най-далече, най-високо, най-мачо и проче такива нехумани, но тък наредиши удоволствието дейности, на огромен стадион. Това не можете да си позволите да го опускате!

Мистото поприбирища, затова с няколко думи. Звучи. Музиката е много як хард рок, точно какъвто американците правят най-добре. Виска се чувсено в играта. Звучите, обаче са малко по-средствени и не особено разнообразни. Като увлечени музиката, другото се прекийбайди.

И като теглим чертата – FlatOut е великолепно неизнажиращо заглавие, което с лекота изложища целта си – да забавлява без уа в едносъни или търде сложно. Прекрасна игричка, която ще запази, за да си гължам винаги когато имам нужда от разлукане. Препоръчвам ѝ и на Вас.



на това му щакам да объркаш кола с моторна резинка...

графика

непрепенциозна, с иници незапомняща се, но и никакъв случай дразненца

звук

не особено разнообразен, на моменти незадоволителен, но тък хубава музика

влекателност

споменав ли, че цял един ден си изтръгахи шофърът само, за да гледам как се размажа?

дизайн

стандартно, простичко и супер лесно до-
стъпно меню.

открявай се
посове

посове

заглавието е със бирски теми
размазания, кабам ти
+много добре взаимодействие с
околната среда
+мини игричките газат

МИНУЦИ

- малко автомобили (егъба 8)
- кофти звук



Project Freedom

ABTOP: Ikarus

Поредната героична история между две чашки

Щ е помаг читателите да ме избъзнат за момент, но ще се възползвам от преоставленото ми място, за да изразя възмущение и да изпълня малко пара. Не че има и какво томокба да ѝ говори за настанището заради, кое то уся да разплати и бездруго лабината ми психика. Ти пък напоследък съబъм се гъне, когато разни хора започнат да се жалват как умирали, видите ли, забърчените, и къде лошо било това. Само разгърнете последните няколко броя и спрете с жалка си плах. Единственият умиращ за момента жанр е този на космическите симулатори и на всички е предлан ясно, че в спистка с приоритетите на разработчиците мой опитът вие и на хентай-игрите.

При така очерталата се мрачна картичка никои хора (в това число и аз) върваха, че егизитивната надежда е на изток от Голямата Бога, и по-специално във Варшава. Там се намират офисите на *City Interactive*, голяма част от екипа на която преди време работи по космическата стратегия *Project Earth*, още известна като *Starmageddon*.

Един Bug – имат си хората от пръстите по космоса. Странното тук е, че за Project Freedom Се анонсираше, че ще „продължава и разширява идеите на предишните заглавия...“. Имайки предвид, че то е стратегия, а настоящата игра – [уик] космически симулатор – ми е малко трудно да приемам как точно го прави, но както и да е. Три пъти „Урай!,
затова“ за PR отдалеч. Вероятно същите, произведени на поточна линия умници (според които останалите отпечатвачи юрбани заглавия на компанията били получили добър прием, но съвета) са временно спешано в САЩ играта да се преработва под името Space Interceptor – предполагам с идентична, какъвто и да е спътник интелектуално средните имплементации заглавията като Чинко и

играта няма да бъде подмината от малките дечица, успели да доспигнат до пега с намалените заглавия. *City Interactive* се опитват да изкарат някой долар на юрба на издържавящия жанр. Дано им приседне.

Моята история

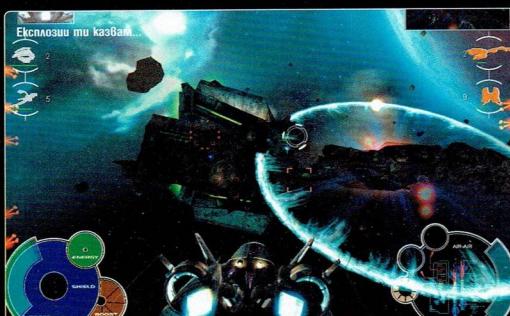
...Ш' ма прощааш приятел, ама нито
можа да си кажа името, нито възраст-
та (хуб!) Абе за не знам даже кой
управлява на Земята в момента, бе на
кой сътв живея ли? Нéам никъда ишев,
мой човек, ама знам, че е 3000 и никака
си година и бачкам като пилот-насменник
за корпорацията Project Freedom. Охх,
че ме цели чуптурата... Сили още едно,
барман, да щомич избияш ли кини книна.
Мдаам, така е по-добре. Тя юкак, добри
хора са шефовете, търкуват из цялата
Сълнчева система, добра им е репута-
цията. Ама работата, пич... ей, няма
такъж отпечатъци на пистолета, да ти ка-

жа. Нон-стоп охраняваме конвой, от бъдъг на вътре само удряме по нивок базата на пратищите и конкуренцията – колкото да не засими. Маха муракот от снощищото напиране с „колегите“, е погодки рисък за живота ми от пратищите. Ако я карам твой, скоро там дупка, дето я рекламирате за орбитален бар ще я купя – цялата ми заплата остава тука. Казваш ми, той човек, ако нещо не се случи скоро, ще се наложи корпорацията на прати в Киния...

А, къде става наядън бе? Я глед ти,
некви хлапети пак се спремят около
бара с нобите си кораби. Ей, Велик Алмаз,
точно по поръчка ми изгат. Няма по-
добро лекарство за махмурата от един
хубаб бой. Чакайте бате си, малки га-
менчета, изгаа... Опс, ама нещо непоз-
нати ми се видяят тия кораби. От сно-
щи ли ме държат още, или тия земените
не са от нашия край? Все тая, пак ще
си го получат. Къде кат са извънземни,
бе? Или на лазери няма да носят, или на
пине. И в бъдата случај ще ги разка-
тят

Това, разбира се, не е цялата исто-
рия, но тъкъв представа за какво ид-
реч. Разъщите по фабулата, ако изоб-
ща моза ги е нарикала, така, че узнатава-
е основно от Богородица се между никопи-
тийците. Но моза га отрека, че възма-
т от тях съсъм прилично очувани и
ръстъм добърко количество простира в
абсолютно всяка мисия. И добре, че са
те, защото останаха част от озъ-
чаването не засъхнали от мастерство





което може да се открие за критика към него. Можем да сме благодарни за факта, че враговете от основния търговски съперник (левия ѝгъл, с червени точки кораби) не обявят и дума. Иначе съвсем спокойно можеха да се очакват ладофи от рога на *Ила Игор, шутуфт дийз сабачий син!*.

В разгара на скъпата

Съвсем отговорно искам да заявя, че това е най-аркадното нещо, което съм играл в последно време. Корабчето, което ще караше през шахата игра, се управлява с мишка и още няколко бутона. Разполагате с гъфът вътрешни и една перспектива от трето лице. Експри като ограничена енергия или боеприпаси липсват. Лазерите са допълнителни безкрайни, че престопойно можете да запечате левия бутона на мишката с хартиена лепенка. Досега просто не бях видял игра от жанра, на която по-добре да пасбя опишам като *point&kill*. Иначе съществува някакъв минимален шанс да ще събрши ракетите, но това е само в мисията по повърхността на разни планети и луни, и то само защото там има небороятно много неща за разрушаване.

Ама... какайте сега, задържте за момента – не, не съм казал, че това е не-пременно лошо. Това, което казах е, че – от позицията на фен на космическите симулатори – мен, подчертавам МЕН, хих – ама хих! – не ме разбя. Ако тази игра беше излязла преди няколко години, да речем (прие) появата на толкова много класни заглавия да бъдат гравитационно лембата) и ако тогава бих на 12-13, може би щеше доста да ми допадне – малка, лесна, приятна аркадка, на пълно подходяща за възрастта ми и



за улътняване на бездруго тъндре обилиното количество свободно време. Но нито аз съм на 12, нито индустрията е стояла на едно място през последните един-две петилетки. И след като направих това – спрута ми се затъмнено – уточнение, смятам да продължа напатък.

Интересен момент е, че преди всяка мисия избирате какво да бъде поборено в съзвездието – оръжията, бронията или скоростта ви. Към края на играта Вече е без значение в каква посредователност правите поборения, но в началото то е добре да наблюдате на защитата и скоростта, особено ако играете на висока търщност. Не защото изкуственият интелект на враговете ви затруднява особено. Просто количеството им действително е винущително, а съзнатието им ще спремат напосоки, които ще отнемат присъствието. От тях помош не чакай. За калък на Висичко, тук е нарушен и един от основните правила на космическите симулатори. Понеже те наимат левъл дизайн в типично смисъл на думата, е същинско изкуство да се намери правилният баланс за появя на нови врагове – кога ще изскочат, колко да им отирча, с каква скорост, колко, какъв вид... И когато на моменти започват да прииждат на групи от по 20-30 кораба нареди на, летящи право срещу вас в побода на стена форма-ция, ще разберете защо е важно да са ви добри възглагателите. На колкото и рудиментарно ниво да е вражеският ИИ, все никакъв ще ви цели. Помнишата от вражеските кораби да го направят, следва преизправане. А такива моменти не са един и двъа. Очевидно оценили този проблем, авторите са сложили описия за същ ю в време на мисия. Так е някакбо



решение на проблема. Иначе мисиите са 21 и гори на Hard играта ще ви ли ще отнеме на когото и да бъде побеже от ден-гвъз.

За разлика от Висичко останала, графиката е на доста високо ниво, при това, за да ѝ се насладите, нама да ви е необходим звърси хардвер. Тук разбира се, бих могъл да порази съждавам малко бързо все по-ясно различната напоследък тенденция – напълно в духа на комерсиалното мислене – да се отдале вниманието предимно на опаковката за сметка на същържанието, но ще ви го спестя. По-важното е, че в *City Interactive* са следвали същите теми канони – направи играта лъскава, покъщите – към кото стане.

Енジнът е Impact 2 и е собствена

разработка, а единственото лошо впечатление у мен остави системата за частици, която караше скоростта да пада до 40 кадъра при изброяването на корабите. Иначе енджинът ползва *per-pixel phong shading*. Очевидно не само за същ фен на работата на Fargo.

Бъз333

Въсъщност играте никак не е лоша. Казах Вече – тя просто е тъндре аркада и ще остави горчив вкус у хардкор феновете на жанра. Ако не сте от тях и не робувате на фанатични играчи за перфекционизъм, вероятността да се позабавлявате с нея е голима. От средата напатък, когато почти Всички оръжия Вече са открыти и шийковете носят на бой, а компютърът ви залива с врагове на талази. *Project Freedom* се пребръща в чист, праболиен и неизажиращ фън. Идеален да пострелявате за отмора. Но само толкова!



графика

8
Много, ама много красива. Може би само малко нечужно сварака.

звук

6
Доста зле като шило, с 1-2 изключения. Прилични ефекти и музика.

увлекателност

5
Повтаряемост и монотонност. За частие играта събрши преди да успее да ти отръзне.

гизайн

5
Прилични менюта и удобни контроли, доколкото прибавят изобщо. Другото Вече сме са видял много по-добри.

добра

6
+ Красива и неизажираща – прекрасен избор за убийство на малко време или ако сте на 13 години.

площове

+ Красива и неизажираща – прекрасен избор за убийство на малко време или ако сте на 13 години.

МИНУСИ

- Може да разбийка гадене при хардкор феновете само с концепцията си.



Alexander

Жалка ода за македонски герой и древен геймплей

Eх... Холивуд тези дни. Да се смееш ли, да плачеш ли? Да Вземем колегата Snake например – подхвърлявам сълзите от страни, че от него, а не от мен слъжебните задържания изискват да елем дам всяка поредна щастка глупост, която се появява на голим екрان, но пък ми е и много за бедните, та чак ми се граби за ребра. Приятелче вие пак и се требожа как при толкова количеството помия, която ми минава пред нозете, ще съхраня живи няколко мозъчни клетки. И точно когато започнах да сълзите да връвдат в него, устапновийците с изненада нечовешката му устойчивост на простирия, взех да прииждам

„епичните“ филми. Хайде „Властилиният на Пръстените“ (за когото не искам да отварям дума, за да не започне да губи списанието читателите и Главният да ми резне хонорарите) никак го пре-гълтнахме. Нещата обаче загубиха още. Гаврама набра скорост в „Троя“, ескалира в „Крал Артур“ и сега окончателно е на път да ни добърши в „Александър“. ОТКЪДЕ ПО ДВОЛВИТЕ ГИ ИЗКОЛАХА ТИЯ РУСИ ГЪРЦИ, АКО МОГА ДА ПОПИТАМ?! (Колега, след като Hallmark ни светища, че Орфей Всъщност е бил негър, мен лично нищо повече не може да ме учуди, не знам защо ти толкова се пенниш. Релакс, бе мой. Викам без нерви, со блага ракишка и кротка са-

лата да дочекаме екранизацията на „Херкулес“, където Въпросникът наid-вероятно ще е ескимос, а ролята на Хидрат ще се изпълнива от Алии Иванова, защото и вътре принципно са безсъмртни. – беъ, reg.). На всичкото отгоре актуалното блонди в Колин Фарел. Двойна зауба на торчи – това е нещо като рускината по системата за оценяване на нашенските „гларуси“ по курортите.

Проклятието на тихата редакция

Влизам в редакцията, тегнен тишина. „Прекалено тихо е, за да е на добре“, викам си. Поздравявам. Към мен се обръща замисленото лице на Кораба. Вижда ми и веднага съмвърка. „Ей, бате, имаме жестока игра за тебъ“, лъже без да ми трепне окото. „Коя?“, питам. „Alexander, бате, стратегия, много яка, като Rome-a“ – хм, и с тази уста тоя пич целуба майка си!

Няколко часа по-късно се сещам, че има филм по темата. Кратка превръска и вече всичко е ясно. Поредната скальпена набързо игра, целяща да изгони моментната „слаба“ на поредното „хитово“ газапие. Още няколко часа по-късно яснотата се е превърнала в отчаяние...

Чакай бе, кое трънъ? Играта хич не е толкова зле Всъщност, дочети

статията (учебки се от най-добрито, тръбвам по стопките на колегата Коралски и аз).

АВТОР: BigBadWolf

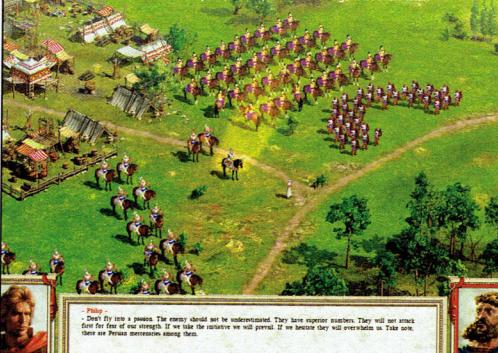
Разтеглен геймплей и герои „салфетки“

Alexander е RTS, която би трябвало да наподобява геймплея на заславянето от серията Total War, но с по-опростена тактическа част. Прицелена е в тийнейджъри, който се е смазал от кеф, гладки филми и се раз счита, че се местне на играца без да се замисля.

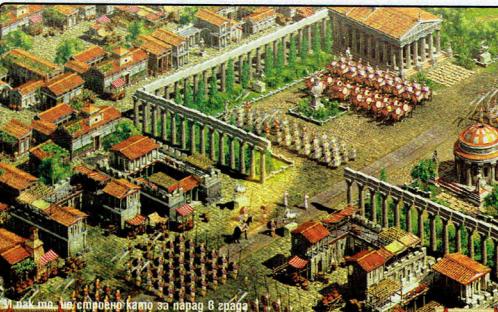
На първо място – играта е ужасно лесна. Парандосано е, че въпреки това отнема тъбръде много време. Геймплеят изкуствено е разтеглен до бебозразие. Извърши ли умно конкретно ниво, където за първи път акоистира в Азия, близо до Троя. В конкретната мисия целита е да съберат армии от няколко наименнически лаерса и да се вземе Шипа на Ахил (of Uber Mecheshtvo +8, Only Usable by Alexander; Use Magic Device няма – да, така си е, съз geek и се гордея с това). Общо взето просто работа, стига картата да не беше с размерите на най-огромните от Age of Empires/Kings. Няколко „хитъ“ разположени руки и планки ме разхождат няколко пъти надълъг и на шир по няя.

След шателно изпълнение на всичко задачи, изпребане на всичко живо и зарада на цял час ми се събързо, че трябва да се върна до бойните кораби. Тъй като мъдързя да оттурза цялото войнство, реших да пусна Башко самчишък. Междувременно по обратния път се бих народил една скрия газод, които пребих горкия пич со все Буфеди. Разбира се, нямах сейз (играта просто не ме провокираше да си дам този прег до момента). Толкова пътно не се бях чувствал точно отпреди час, когато видях маломуно-то звере, пречося ми да спусна до храма и обличащо ме на тропосване из карта.

Цялото Кралско Воинство се е събрало, а баща и син обсягат бойния план



Plan: Don't fly into a trap. The enemy should not be underestimated. They have superior numbers. They will not attack due to fear of our strength. If we take the initiative we will prevail. If we besiege them they will overwhelm us. Take note. There are few enemies among them.



Столица на страната като за парад в града





Но да оставим това настрана, да видим самите герои – Александър и компания. Тези господа, макар и можещи в сражение с обикновения пешак, в центра на битката са по-големи салфетки и от герояте в StarCraft. Мизерните им 2000 кръв спасат точно колкото да хванеш края на предсъмртната им анимация, след като си се разселят за малък настрез меято, или лък си загада за да искаш на героя си „агресивно побеждение“. Иначе са пично, даже трупат опит. Той, разбира се, не се отразява на точният живот, атака или защита. Нее, защо треба? Вместо това ставате свидетели на реслектиращата творческа потенциност на авторите, изразяваща се в следното гениално ревешение:

В забисимост от това колко голяма част от задачите е изължена и колко от бразовете по картата избиха, израчват печели точки експиртънс. В началото на sledvashata карта той шанс да разпредели точките върху три типа „аури“ на герон си. Например Александър притежава аурата „западна атака на тежката кавалерия“, дружите във видигат морала на войните и честно казано, а поне, не видях особена разлика между тях.

Както и не разбрах пустити му морал що ?? ефект оказва в крайна сметка. Той просто е вено барче в интроверт, която бареа се изправя, след която си сега така и не прави нищо.

Гърци масовки – ако не друго, то поне изглеждат прилично

Странно се строи в тази игра. В около 1/3 от мисиите ще ти се налага лично да се потрудиш за създаването на войска. Вместо да обикновя и да я събиращ от разни наемнически лагери и тъй напатък не-търбъре-кралски дейности. За целта, стига да имаш нужното количество ресурси (общичините заподозрени – камък, злато, фърба и храна) и „къщи“, нещата стават за секунди. В момента, в който цъкнеш на иконката с единицата, на нея се появява знак за безкрайност и съградата започва да бълва пълчищата. След това си организираш във формации – от по 32, 64 или 100 единички, гепли русия Александър за вратмето и се мяташ във менето.

Битките са доста жалка картичка. Всяка единица се характеризира със силни и слаби страни – доста познати, ако си се слъсквал с поне една игра от типа: мечносците са слаби спрещу кавалерия, обаче газят копиеносците, които на свой ред раздяват тежки шамари на изгрешите. Погледнат от очи-видната лекота, с която печелев сраженията, реших да си направя експеримент. Пуснах карта на hard. Изирших си по-дебела битка и подредих бойците по най-лошия възможен начин. Стрел-

щите най-отпред, после кавалерията и най-отзад копиеносците, а Александър – някъде забутан в кучи въз, за да не помага и да не дава бонуси на своите. Представи си изненадата ми когато – макар и с големи загуби – спечелих. Друг любопитен факт е, че Венджърът в битка, войските ти стават почти неконтролирани. Трябва да си втурноз с мишката и клаудматурата, за да цъкаш между притре могела на побежението – агресивно, неупречно и евентуално – единовременно с това указвайки (с десния бутон) на отделните си взводове кога да хорят. С побежек юкмет и сръчност може и да спасиш никой.

Ако има улица, на която сълнцето да арее – това е графиката. Много добри терени, красива вода и общо шаренинка. Като цяло визията госта кефи. При

графика

Доста прилича, за нивото на заглавието. Добра анимация и обща шаренинка.

звук

Ужееваш войн скрипче, но скам до кое да е от некадърът. Прилични звуци по време на битка.

ублекателност

4

Трудно ще те зареки пред екрана, освен ако не си някакъв ущастлив гайд на тема фима. А това не е StarWars, макар да има!

дизайн

3

Никой статистики (например морала) нямат никакво значение! Добрата стратегическа мисъл помага, но изобщо не е задължителна

пълно увелечение личи и доброма анимация на единиците, особено при бой. От Време на Време някак едина сокути отхърчи на някъде, която, ако не е особено реалистично, поне е ефективно. А когато Русокоско Вземе някой завой с кончето за около секунда спира да ми е тъло, че се занимавам с подобна игра.

Въчка присъда

Честно казано малко ми е кофти, че тaka „нахраних“ играта. И аз, като много други, плащам дан на лекотата, с която дневно време се сробиш човек с игрите. Като че ли се поразелих с всички малко напоследък. Всъщност Alexander е лош убиец на време. Тя е немоща игричка. Проблемът е, че при наличието на толкова много истински качествени стратегии, които виждат летвите високо, всеки малък недостатък се набива силно в очи. За една игра и не сгъва просто да е добра – тя трябва да е много добра, за да излязне и се открои достатъчно, че да я преогнемеш пред изобилието от други заглавия. А точно това е, която Alexander не прави.

Един последен съвет – първо гледай филма, после играй. Между мисиите те забавляват със сцени от филма и има реален шанс да си развалиш съмнителното удоволствие от гледането му.

средна работна

5

+ Изледва азки борбе
+ Епични битки, макар и лишиeni от търбъре много смисъл

полосове

- Доста глупава история

- Правена толкова набързо, че дори някои от статистиките не работят

3

минуси

- Ужасяващ диалог



SID MEIER'S PIRATES!

АВТОР: Damond

Тринадесет призрака в ковчега на мъртвеца. Йохехо, и бутната ром!

Искам да ѝ предупредя от самото начало – играта е изключително комплексна. Тъй като изреждането на всички аспекти и възможностите, които предоставя, би превърнало тази статия в скучно *readme*, препочитам да ѝ разкажа един-две години от живота на моя подопечен пират, сдобил се още в самото начало с многоизначителното име Dare. Понастоящем барон, женен за щърьера на губернатора на Порт Роял, привеждащ седем добре оборудвани кораба, около 400 души под свое командване и приемащ радушно ѝ във всяко пристанище. О, да, пропуснах – накоре изкопах поредното легендарно съкровище и търсещ третото парче от картата на Изгубеният град на инките. Прекрасен възход за един бивш юнга, често пръвоначално занимание се състоиеше в миене на палубата.

Как въсъщност се стигна дотук...

Историята

(*Unde venis et quo tendis? - Откъде идваш и къде отиваш?*)

Напомняща на старо анимационно филмче с побреден гулбаж. Ако в други игри се оплакват от липсата на субтитри, тук те преобладават над изкуството. Поточно използо го заместват. В сметката не слагаме никако и друго нечленоразделено измучване от страна на персонажите с леко поразмазани физиономии. Та, нашият човек е малко и небървсто хлапе, четмо семейство е продадено в рабство от Маркус де ла Монталан за неизплатени фългове. Последната им надежда за забогатяване – флотата е безвъзрастно изгубена. Десет години по-късно пичът мечтае за пари и отмъщение и с тази изваждана цел хваша първия испански/френски/английски или холандски кораб, който се повърва в пристанището.

Малко преди това се появява и един

РПГ елемент, позволяващ на героят да си избере основно умение – майстор на фехтобъката, оръден спец, отработен сvalяч...

Поради неясни причини (сигурно ръмът прибъръшва) екипажът се разбунтува, нашият размахва сабята като същии Синнбаг в епохния филм, нанася няколко бедлежелелини с тромбостата си удари и изхърля капитана в една мизерна лодичка насрещ морето. Логично продължение е изигрането на пиратския флаг – само по себе си, изключително похвально начинание. Ей така се трупа боягостта, а не чрез висене пред компютъра. Жалко, че Искър не е ладвателна река – в какви разкоши корсари можеха да се пребрънат многоуважаваните ми колеги... с Фримътън за капитан, бучнал един палага на рамото си.

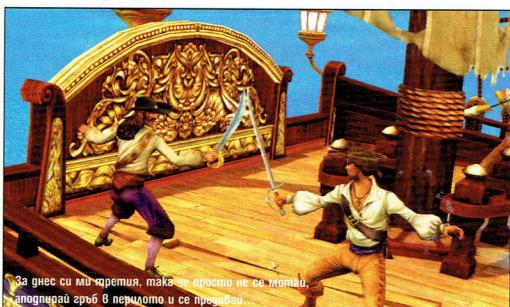
Легендата

(*Sic itur ad astra или „Така Ѹврят към звездите“*)

Всичко започва в едно прекрасно пролетно утро. Деър бе успял да се добере до най-ближкото английско пристанище

– Барбадос – и той като бившият му капитан бе от тази националност, успя да си уреди среща с губернатора. Англия, Франция, Испания и Холандия Водеха са инцизионисти, пиратите и основно помежду си. Правителствата им избират също също безразсъдство типове, с неизвестен произход и минало, които да наклонят Вензитата на битките в една или друга посока. Това бе времето на легендарните корсари-герои, които ограбват и потапят кораби, завладяват градове, отблъщат богати търговци и известни благородници на подкуп. Когато съзвирда в балчаническо зловещото знаме с черен и във кръстосани кости, част от моряците падаха на колене с горещи молитви за избавление. Останалите ликуваха, той като щеше да им бъде предложено възможност самите те да се присъединят към пиратите и да направят слава и богатство. Немалко флибутистърски капитани получаваха титли за особени заслуги към короната. Но гори тозава Верността им бе под Ѹвпрос...

Деър мечтаеше да се пребърне в един от тях. След като получи писмо от губернатора, с кое то съвсем законно можеше да избива всички бразове на Англия, влезе в пристанищната кръчма. Там видях имаше хора, готови да споделят информация относно местонахождението на някой известен корсар или кораб, превозещ ценни стоки. А в задната стапичка го очакваше странен непознат, иззарял от желанието да се отръбе от кой знае как попаднал в ръцете му, ръбът предмет. След кратък флирт с прислужницата, Деър вече знаеше къде може да открие загадъчния барон Реймън. Кой и какъв бе той, никой не можеше да каже, но май всички знаеха, че именно този пират би могъл да разкрие къде се намира отдавна изгубената сестра на нашия герой. На излизане Деър събра отрепки-



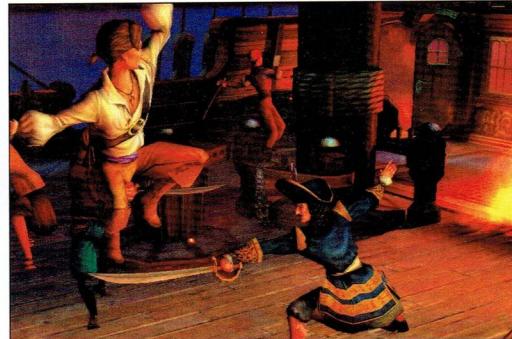
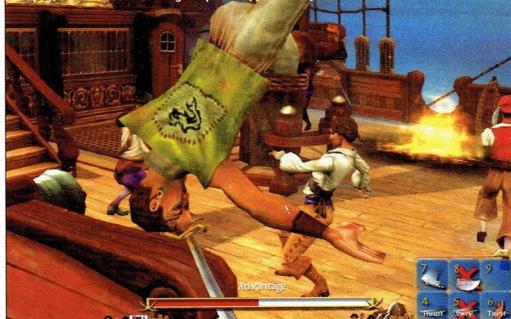
За днес си ми претия, тъка че просто не се ложав,
заподпираи гръб в перчмата и се прездав...



...правилни решения



На пророн вали – особено изпълнена фен на групата „Гухата цаца“



те, които се наливаха съсът бино по масите и им предложи да се пристегнат към екипажа му. Разбира се, всички се втурнаха вкулпом към кораба. Е, с изключение на един, който бе твърде пиян, за да се върне от стола. Преди да отплава, новоизползованите пиратски главатари посети и корабостроителницата. Собственият им ламбаджан със, наречен „Отмъщението“, бе ремонтиран и ѝ прареди с ню тип оръдия. Почти всичко бе готово и той вече крещеше заповедите си от мостика, когато се плеся на челото и се втурна обратно към брега. Ами да, не бе закупил храна за екипажа. Местният търговец предлагаше доста примамливи стоки – захар, подправки, оръдия и някакви луксозни глазури от захатателите. Хм... защо да плава с празен тръм? Дървът даде последните си пари за няколко тона захар, што бе чул в кърчматата, че в някакъв си едър, наречен Сан Хуан, центъра на Била цели 17 жълтици за тон. А тук бе едва 5.

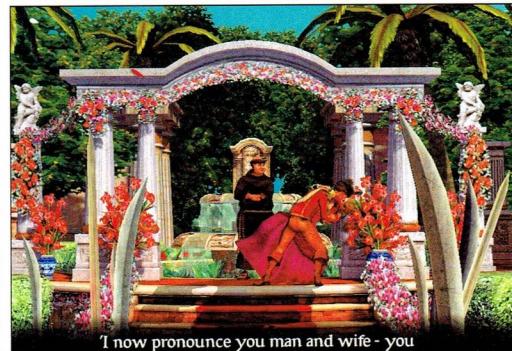
В оптимистично състояние на духа и прекрасно настроение, пиратът щигаша котва и излезе в открито море.



Поредица неуспехи

(Отне initium difficile est - „Всъщко на-чало е трудно“)

Няколко месеца по-късно Дърв стоеше на палубата и учило разглеждаше хоризонта през скъпия си телескоп, който тайнственият страник в кърчмата в Насау му бе продал за цели 1000 жълтици. От търванчания му ентузиазъм не бе останало почти нищо. Да, началото бе прекрасно: няколко френски кораба, след които забележителна с размерите си бригантина, която добречично се приближиха в обсега на оръдията. Приятният спомен за първата битка го отблече за малко от лошиите мисли. Чуждият кораб бе побореътъвъръжен и със значително по-



I now pronounce you man and wife - you

голям екипаж, но Дърв имаше на своя страна бързина, маневреност и безкрайно търпение. Обикновено постоянно като хищник около кратко требосано, съкращавайки все повече разстоянието. Топчията зареждани от оръдията си в над-подходящия момент капитанът за-връщаше рязко руля, заставайки странично спрямо другия кораб, така че всички изстрели га попаднат в цялата. След като нанесе достатъчно поражения, използва специалните гвойни,

събрани с бериза гълъмета, за да счупи мащите, което напълно обезвръжи врага. Тъй като френските моряци бяха поне два пъти повече и абордажът бе сеоказал лоша идея в този момент, хищият топчия зареди оръдията с онези малки, изключително коварни и съвертоносни „снаряди-грозобое“, чиято основна функция бе унищожението на всичко живо по палубата. Противницият се предаде. Целият му наличен товар и пари преминаха във владение на

Гурито Сиг Маєр



Сиг Маєр започва легендарната си кариера по създаването на компютърни игри в началото на 80-те като съсобственик на една от търбите успешни гейм-компании - *Micropolyse Software*. Наричан е „Бащата на компютърния гейминг“ и е удостоен с

всички възможни награди в индустрията. През 1999 г. Сиг е Вторият, получил своято място в Залата на славата към Академията за Интерактивно изкуство и наука, а през 2000 г. и в Компютърния Музей на Америка.

По-късно става директор на креативния отдел на Firaxis Games, поис, който заема и към днешна дата.

Някои от най-известните заглавия, създадени от или с участието на Сиг Маєр, познати на всеки, докоснал с един или друг момент до компютърните игри са:

Sid Meier's Pirates! (2004); Sid Meier's Civilization III: Conquests (2003); Age of Mythology (2002); Sid Meier's SimGolf (2002); Sid Meier's Civilization III (2001); Sid Meier's Alpha Cen-

tauri (1999); Sid Meier's Gettysburg! (1997); Sid Meier's Civilization II (1996); Sid Meier's Colonization (1994); F-15 Strike Eagle III (1993); Pirates! Gold (1993); Sid Meier's Civilization (1991); Railroad Tycoon (1990); Red Storm Rising (1989); F-19 Stealth Fighter (1988); Sid Meier's Pirates! (1987); Conflict in Vietnam (1986); F-15 Strike Eagle (1985); NAVO Commander (1984); Spitfire Ace (1984)



корсарите. Бонусът ще е един много малкият френски готвач, който не само ще пощади, а получи и предложение, на което не можеше да откаже. И пиратите трябва да се храният все пак.

След това започнаха неприятностите. Дърът съвсем миролюбиво се приближи до близкият град Монсера, но лошите французи се оказаха злопаметни. Горкото „Отмъщение“ бе наполовина повредено, пляжкощите кораби ѹѓа се влечеха със счупените мачти и дулици по обшивката. Да не заборим за следите от толкова трудно потушени пожари. И какво - гори не му позволиха да подуши пристанището, започнаха да го обстрелят отдалеч и изпратиха няколко военни съда в неговата посока. В близкото съедно му яхка разказали вече за нарадата, определена за глабата му – 6000 ѡжълти! Дърът побесня и решил да проникне в града със сила. Свали екипажа на бреза, раздаде им мускети и саби и подреди хората си. Бързо се наряди, доста го бърз строй. Воинищите излязоха от града и битката се превърна в чиста походова стратегия. Буканерите на Дърът застанаха на втора линия и

пригответиха мускетите си, които стреляха на огромно разстояние – цели четири квадратчета. Пиратите, т.e. пушечното мясо отдоха направо, за да се хърватат в близък бой, а офицерите заеха позиция от страната на най-опасните противници – далекобойната пехота (при квадрата). Пръвият залп на пазачите обаче отнесе около 23% от предната линия. Повини се френска кавалерия, която посече горла на част от офицерите. През това време най-трайната сила – влечещата със сабя артилерия, почти дотигнала разстоянието, от което можеше да побие єщички – в квадрата. Моралът на воинищите се повишаваше с всеки успешен залп или близък атака. Флибутистите се паничоха и започнаха масово да дезертират. След още ѹѓа хода екипажът бе обърнат в близък съд. С тежка възпишка Дърът събра жалките останци от хората си и се затъпти бавно към оканата си флота. В този момент му хрумна една почти генианска идея. Защо просто не се промъкне в града до резиденцията на губернатора и не говори направо с него? Беше чудесен за алчността на французаите и с един по-

серийден подкуп може би щеше да си спечели амнисия. Речено-сторено. Самото сийване се оказа абсолютна пародия. На всеки ъгъл стояха ищоти от екипажа и го настърчаваха с тихи подвиквания. Той клечеше и бавно се провлачаше направо като тълста патница в опит да избегне тигана. Когато на близък пазък се мяташе тромбо в близката кула сено, услыха постъпена там от някой задрижен гражданин и изчакваше лошия войник. В момента, в който се озовеше зад ѿрба му се мяташе направо и с едно-единствено движение го обезвръждаше. След тълго лутане достигна и Ѹщата. Както се очакваше, френската гардина поиска пари, но сумата надвишаваше значително скромните спестявания на Дърът. Районсметията – иззутво време, точна излагачка и никакъв успех. Пиратът обидено се понесе към Барбадос, премъздили съпътстващите си 2 индиански капитани. Шеши за унищожи и трето, ако не беше така лошо заседна в пътичките. Оказа се, че управлението на кораба Ѹвобще не е толкова лесна работа, особено ако се опитва да го насочва обратно на посоката на вятър, дуващ с около 13 Ѹзела. „Отмъщението“ пореше... добре, де... влечеше се по Вълните ѹѓа с 3. Половин ден драна по пътя са отчинали опити да се измъкнат, но едно време се изкушаваше да съмъкне єщички от екипажа, че да го побутнат. Както и да е, и този кошмар премина. Сега отново стоише пред губернатора, който учудвашо реши да го пошиши в майор за особени заслуги и му предостави гъщера си. Ох, по-добре да не беше. Не стига, че момата бе грозна като съмъртта, а претенциозна на єщичкото отпорче. Покани го бал, а той, нещастникът, никога не бе танцуval пред живота си. Въпреки, че е начало-

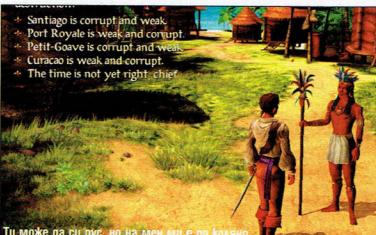
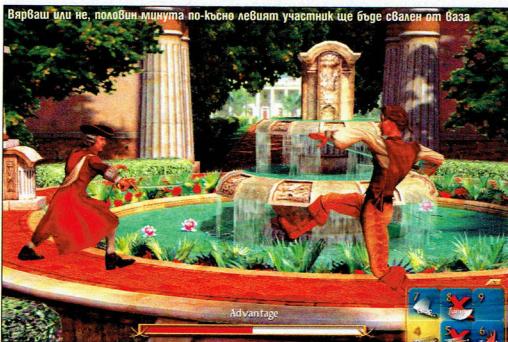
то си бе избрал характеристики на свалки, пренебрежвайки уменията на Ѹвър, фехтювката, стрелбата с оръдие, управлението на кораб и медицинските познания, у DBG-базаши ѹжовата, Дърът си остана спънат 8 краката като муле, Ѹвързан пред кръчма. Дамата отчело ръкомухаше, показвайки му в коя посока трябва да пристъпи и кога да писне с єрчици, но пътят залипаше и я настъпваше. Пиратът потънал се провали като светски мъж. Накрая тя видяла ръце и си го изпрати поживо-поздрав.

Единствената полза от цялата история ще, че успя да си поправи корабите и да намери нови моряци. След като го повишиха, това ставаше вече значително по-лесно. В момента, в който отплава обаче, гойде и друга лоша Ѹвърна – екипажът започна все по-упорито да маърмори – 7 месеца били пътували вече, имали нужда от почивка, хайде да гелим пляжката, хайде да ни дадеш єдин от корабите и да си ходим. Найлост и безочие! Накрая капитанът се принужди да спре в Пти Гоаф и да се прости с голяма част от пецилата и флотата, запазихащи си само „Отмъщението“ и няколко други Ѹжълтица. Предложиха му да се отпътви от пиратството или да увеличи степента на трудинност, но той отказал и съвсем. Търсъре малко неща бе видял през кратката си и неособено успешна кариера.

Ужасът на океана

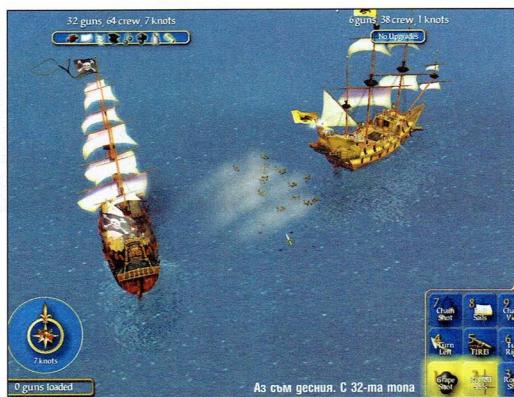
(*Imperialism at arms salutem - Единствено спасение е в борбата*)

Еднадесет месеца по-късно. Адмирал Дърът стоише на палубата на новия боен бриг, с метална обшивка, бронзови ордрия – много по-точни от стапартиите и 250 човека екипаж. Загега се поклащаща галеонът на бившият



Ти може да си ръс, но на мен ми е да хайди





Втори в ранглистата – „Топ 10 пира-ти“. Корасарят бе с изкачка бързо на пето място, преследвайки Киг по цялото Западно Крайбрежие и унищожавай-ки го със скоростта на ястреб, бро-хлятващ яребица. Бързината, маневре-ността и точното око на топчията му бяха позволили да побегнат почти без да понесат каквито ли и да е щети. Послед-ните подвиги бе виртуозният дуал с Вражеския капитан, който предизвика бурни алоподигитни срещи във всички екипа-жа. Защита, избягване на горна атака, намушкане, разсичане, отново защи-та. И напад, напад, докато Киг бе из-тласкан до стената на рубката. Еле-гантно въхрания на сабята, която раз-ряза близкото въже и огромен кашон се спомари странично върху залопуч-ния корсар, извърляйки го зад борда. За благодарност французе, испанци и андaluциите си спеха подибиене след подибиене, даряваха му имения в разгодобете и славата му се носеше на-съкоже. Никой не знаеше точния брои кораби, които бе потопил или отрепки-те, които бе изпратил на дъното на морето. Превърна се в истински благо-родник – преследвача единствено пира-ти и иницианци, душевиращ се с Вронен финес и ухажващ изискано дамите. По-стяжно го можех да ескортира никакъв беззащитен кораб или да открие скрит престъпник. При последния тип ку-естове често се спускаше до кръчмар-ски боеве, където забършвящият удар се падаше на прислужницата, която за-шеметяваща негодника с бутмилка. На-глампата радост обаче бе намиршено

Розата и остринета

(*Nec mortem effugere quisquam, nec amore potest - Никой не може да избегне нико съмртта, нико любовта,*

Деър държеше за ръка прекрасната си годенка, която току-що бе спаси от коварния английски полковник, отвлякъл я през гъба на месеца. След като си купи спешните обувки за танцување, никой бал не можеше да му се опре. В много пристанища оставяше след себе с разбърсана сърца на губернаторски шарки. Но неговото бе в Порт-Роял. Заради щъркята на таможния управник бе изцуркал рубинен пръстен по половината земни къблъци, душилка се в бившия ѝ годенок, който въобще не харесаше на върврашлото си наколо пиратско парче и в крайна сметка усял да я счелечи. Разбира се, ухажванията Бинаса с имаха плътособе – я никаке подарче от сортта на броня, прегаздняваш го при душите, някой писцов или ценна информация. Наличното на любимца не му пречеше да танцува с някоя знойна испанка или спасителна французойка. Само холандките бяха малко скучни.

Глагу и звуци...

...от пристанищата. Графиката на



и срите с марка „Сиг Майер“ никога не е бил реболюционен, но тук винаги е подхождал идеално на самата улога. Анимашите при дувачите и танците са леко еднообразни, но за сметка на това - приятно наричувани. Морските битки при зуум пори спокойно могат да се нареат красиби. Да не забрави - гла-зитет герой е много сладък, особено когато замява героячната стопка с висечната сабя и ръка на хълбока. Музикант е отново типична - Ведра, надъвъшата и обещаваща приключението. Не може да се произнесе за автентичността на гър-межките при морските сражения, но тук звучат чисто и допиратсият значително за пиратската атмосфера.

Заключение

Две суми – великолепна игра. Която получава една закръглена десетката в своя жанр. Не е пропусната и богата пиратопедия, която обяснява подробно всеки аспект от геймплея. *Pirates!* е прилепчива и увлекателна – от ония тип игри, при които към 2-3 през нощта си кацашъ – „Хайде да изтъни и то зукусим, само да намеря съкровището и спирам“. След известно време позади гаш набъбъ, а там вече се разбивателя.

Препоръчвам ви да си намерите и подходящо другарче, което да назначите за топчия и/или щатен танцьор – значително улеснява задачата, а и забавлението е много по-пълно.

графика

Пестелива в някои случаи, красива в други.
Липса на излишна детайлност, придаваща усещането за приключенски анимационен филм.

384

Подходящ и допълващ играта във всяко отношение.

Увлекательность

Възможност за увеличаване степента на трудност в определени моменти, разнообразен геймплей, голям брой странични квестове които дават възможност за преиграване.

guzain

Забавна, леко пародийна на места, добре пилната във всяко отношение. При ниска трудност става скучна. Леко тромаво управление



The Incredibles

АВТОР: Krasleto

или защо не трябва да играем „инкредибилиите“

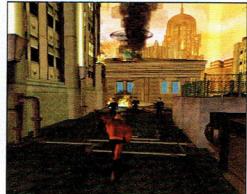
Aко чешеш това списание внимателно, ще трябва да си забудиш, че добра игра по филм няма. Е, срещат се изключениета като *Aliens vs. Predator*, някоя друга *Lord of the Rings* или *Star Wars* филмка, но като имам прехъдъроянето на един франчайз от големия на 17-инчовия екран обикновено е съобразено с една единствена цел – изсмукването на последните, старателно заделени настравни доларчета от потенциалните потребители. От друга страна пък, ако чешеш внимателно колонката на *Snake*, би трябвало да знаеш, че и своятни филми, експлоатации комик-съби герои, също няма (OK ё, *Багман* се класира сред изключениета, стига разбира). Коечо прави шанса да се набуташ с точно тази игра при положение, че някъде по околните страници се купят Гордън Фриймън и Брук Бърк, толкова минимален, че му позволява да разкриши виртуалната си кумка (не, е това, коечо си помисли, мърсник!) без да се притесняваш, че някой всъщност ще чете словоизляганията ти.



The Incredibles се явява поредната анимация на Disney/Pixar, предназначена за десет от 9 до 99 години. Предварително уточнявам, че още не съм гледал филма, но това, коечо настоящата PC игра разкрива от него, е доста точно, за да го впиши в графата „страбавъс“. По обясними причини няма да ти разкривам и историета, а само ще опиша основната картичка:

The Incredibles наричат семейството на голопи *Боб Пар*, и да – правилни се досещаш – ти са сувиупергерои със суверепси. Господин и госпожа Невероятни са персонажите, с които ще раздаваш юморично правоъсъдие сред 18 тематични обързанки с филма местности, а с десетина им – *Биолет* и *Даш* – че имаш същинствено шастство да изпиташ малко по-различни начини на игра. Младата мама ще наложи щипчици и ти ще се промъкваш покрай браздата, като суперсилата ѝ биде да се „клокнат“, т.е. да става неубиймата за известно време, докато малчуганът ще наподобява *Слиди Гонзалес* и ще може да прекоси вълни разстояния със скокростта на *МрАка* (които, както знаем, е най-добрият на *NFSU2* – бел. авт.). От своя страна госпожа Невероятна е крайно еластична – може да разтега тялото си и да грабва лошковищите от разломините, а господин Невероятни... ами той просто е прекален с анаболитите и е станал изключително силен. Ако прътба си сме честни, Невероятните са одрали три четвърти от коките на „Фантастичната четворка“, на *Марвел*, но нека оставим *Pixar* да се оправят с авторските права.

Концепцията на геймплея се състои следното – удряне на противници, замърсяване на противнищите с предмети от заобикалящата те среда (саксии, столове и т.н.) и замърсяване на противнищите с други противници. Не звучи толбърче уделкателно, нали? Е, комбома-



та на герояте са забавни и приятни за гледане, когато камерата не реши да падне лиши от това удоволствието – да си смени Ѹгла, ти си да пропуснеш удара и в резултат малкоумиящ изкуствен интелект да ти смели брашното с няколко палки в задника. Но ако се Ѹвртиш побече време около лошите, няма да има проблеми с умиращето, понеже аптечки има на всеки Ѹгъл. В тази игра се мре по друга причина и тя е управлението – крайно неубодно за насочване на ударите и скоковете, които щи ти се наложи да изпълниш. А в *Jump'n'Run* точно това са пръсти, щи ми прощаваш. Освен аптечки, в играта има само още два power-up – таукафа, които покачват скакалата ти за спешниятия удар/руси и таукафа, които отключват разнообразни кличета и концептуални рисунки от пращенето на филма. Между мисиите тък чат-лам има откъски и от самата продукция, които – както вече споменях – ми наблюдоха на мисълта да гледам.

графика

К-он-з-а-л-ен п-о-р-т. Төсест гроздна.

6

звук

9

Озвучителите са оригиналните актьори от филма, чието запаление най-вероятно е побече по обикновена на тази игра.

средна работа

5

положение

+ съвържат кафи от филма
+ добре озвучено

увлекателност

5

Пепнаредсем минути игра и вътрешно до неизнадаемост. С други думи – нещо, което само *Ikarus* би играл.)

гизайн

7

Нюбата с ух в съответствие с филма. Това обаче не оправдава факта, че са праволинейни и скучни.

МИХУСИ

- звучна
- скучна
- портната



АВТОР:Sunder

WORMS FORTS UNDER SIEGE



Aлъжен съм да предупредя, че каквото и да се каже и изпише по въпроса, Worms забинаги ще си остане грознобатата гъвуизмерна арица. В която кученчи розови пиксели изтреваха себеоподобните си, съпроводени от истерично оригинални коментари.

Червеите 2 беше добре дошла запади подобрената графика и същно застъпения принцип на алкохолиците „още два пъти от същото“. И тук някъде следва да преложка на Вас, читателите, побог да наизвадите любомилите си инструменти за причиняване на болка. Съжалявам за хората, инвестирали 10 минимални раб. заплати бъв видеокарта, но аз съм крайно консервативен по отношение на розовите безгръбначни и лич-



Дори не всички да знам, че за избраниeni неща съм на този шот.

ното ми мнение е, че третото измерение в Worms е абсолютно излишно и обвързане.

Все пак, консервативните дух трябва да се съобрази с изискванията на едно либерално спасение и ще положи всички усилия да стъм максимално полезен и обективен на тези, които сериозно обмислят да платят цената от няколко безсънни нощи и потрошени нерви, за да изиграят играта. Мисля също така да избиявам излишни сравнения с Worms 3D и недоразумението Worms Blast.

Всичко отначало

Третото измерение автоматично означава, че уменията, придобити в гъвуизмерните части се обезсъмият. Ще са виноград доста часове, преди да започнете да свийвате с безумното управление, гънката камера, и късашата на нервите трудност за реализиране на точен изстрел.

Не искам да съм безпочвен и започвам със съравненията. Прицелването в гъвуизмерните части беше реализирано на базата на класики като Scorched Earth - имаш мерник, определяна посока и сила на фътъра и – в зависимост от



уменията и късмета си – запращаш снаряда, гранатата, експлодиращата обиди и т.н. точно до струпването на бражески червей с най-голям шанс да го отнесат. В този епизод на сагата за розовите бойобийци, стребата е най-мъдро да бъде осъществена от първо лице (ако можеш да уличиш от времето лице, няма да ме видиш да залагаш срещу теб). В следствие на неизбежната за укротяване камера, отбранителния показател за ютърба и неинчутитицата скала са сина на изстрела, стребата гори в близост до мишената заприличва на отчаян опит на пингон да на-нее бира в напръстник от бъв метра Височина.

С рисък да съм опозиция сам на себе си, мога да отгам малко респект и към първата част от серията, преминала в третото измерение. Worms 3D беше логичното развитие на поредицата и голяма част от духа си беше запазила – разрушаването на терена, каръжките изпълнения от рога на заблудена граната, попадаща далеч от предвидената цел, но причиняваша още повече поражения и прочее.

Но тук въпросният дух е тотално изубен. На първо място – премахната е възможността да се разрушава терена. Всеки, който е играл **Червеите**, знае как ком сретнат на битката теренът заприличва на пита швейцарско сирене, преживяла сблъсък с банда скрипари. Това не само лишава играта от ед-

но от най-съдържателни естетически решения, но и грубо обезсъмисля уникалните тактически прибири, наложени от предишните части. Каквото и да си го Ворим, няма друга опия, която да инжеектира подобно количество рафиниран кеф, от възможността да взривиш земята под някой бражески червей и той да замърси бъв Богата – както си е на пъло здраве. В новата поръчка на Червеите съществува възможност взривяваща вълна да бълне червей извън карта и толкова.

Прогноза за Времето

С доси добри шансове за изстрел в десетката ще предвидя, че повечето арени ще бъдат отнемат... хм, колко... да речем, 33 минути. Подозирам, че това е дискомфорт, който ще откаже доста от гейърите, наброящи стотици си часове на Worms по системата „макака му пак закъсянявам за работата/училище/среща, ама само със една юртка и ше безам!“

Всички помним колкото беше просто в миналото – тия с розовите имена са творчите, онзи със сините са моните – ха да видим в чий задник ще е чадърът



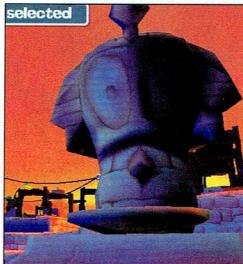
този път!"

В сегашното си състояние на игейна разпознителност, играта ще ѝ кара да създаде безумни конфигурации от укрепления, които Врагът може да руша, а ѝ ще ѝ използва като платформа за инсталирането на оръжия от сортма на Епиконкото Орбиге (и тук бих искал да питам съвсем сериозно, откъде може да си намери човек толкова сина дрога, че да му хрумне оръдие, в чиято чев вътъкнат някакъв католически образ.) Укреплението е наложително да се създаде в по-разчленени схеми, защото всяко ново „крыло“ трябва да е свързано с предишното, ако никое от серията бъде унищожено, то всички построени след него стават бесполезни. Затова, ако сте архитектурен индивид като мен, ще си направите една добра редица от крепости и когато ѝ ще вършите една началото, ще захапете го лемия.

Преподлагам, до голяма степен не-възможността да се руши теренът се дължи именно на тази недомислена опция със строежето.

Написаното допукът би приятели до достащично красноречиво да илюстрира ясно един важен факт – новите Червеи са една добра, непозната игра. И, както го видяхме от нещата, тя се явя в ролята на кантаката, която ще прелее чашата на търпението на хардкор феновете. Нямай да се учудя ако мнозина, в това число и аз, при елементална съледваща сиера от поредицата просто ще я подминат с пренебрежителен побъдане на раменете. Но какъв се надяваша от насъдът Team 17 – на нова аудитория? Км, в условията на конкуренция с толкова много, даже почестен замах – трудно, много трудно!

Но да остандам про-



рочествата и да се съсредоточим отново към същината на сглобявания, която май се получава доста негативна, затова... мисля да продължа същия дук.

Освен Hotseat мултиплейърът, който е традиционният начин на игра, присъства и уникално непрятнен сингъл, изразяваш се в мисии с ниво на маломащив, нарастващо в логаритмичен прогресия. Дали ѝ ще карат да се възлюбят на бонбони ѝ хъркето, докато се пребърне от любимо в най-омразно пособие или да търсите бесцисленни кашони по най-зачакуваните краища на нивата – които от своя страна напомнят на липса на игри – скуката и раздразнението ѝ ще достигнат неизпогодени болести. Препоръчвам изследване на контракта с Вилица като алтернатива – същностното болка/удоволствие е почти същото.

Ако сте неподправими оптимисти и казаното допукът не е достатъчно – ако си мислите, да речем, че поне хуморът ѝ е на ниво – нека ѝ разочаровам докрай – горд той е по пътникът в играта. Червите, разбира се, са си сменили по презумпция – Бек пак запасите ми от АСД не са толкова големи, че всеки ден го ще ѝ разобъди горворещи беззъбначни с форма на макарони, нахулини дреяноримски шлемове. Лошото е, че ѝ ще отнеме около 2 часа игра, за да чуете всички реплики на мараките извера. И – тъй като никоя от най-сочните изказвания се чуват само при убийство – е търде бъзмозъно мисъщото „ЕЕЕ, РАЗГЛЕЕ БЕ!“ на играча, изкрешено съсънло сърло, да заглуши всичкът звук от играта.



Инвенторът помага при липса на потенциалност – не и в този случай

Като резултат от гускутираната вече неизвестност за деформации по терена, играта в станала невероятно стерилина. Тук трябва да спомена, че и физиката е отнесла едн от Воле в слабините. Както не спират да ѝ напомнят комбинацията от късмет и физичните свойства на старите платформи, изкарваше невероятни резултати – ракетата пада да лети, но взривната българска червя, която се камтува в дупка, последван от няколко лежащи на коло лекотни мини. Е, това тук не става. Върху тибите ѝ вълни не са отчеливи, трудното пръскане и липсата на деформации са озрабили геймплея от всяка какви останъци на удоволствието.

И въпреки това, имам основание да вярвам, че Worms: Forts Under Siege ще намери своите почитатели; както за-



гатнах и по-горе – най-вероятно сред по-новите играчи. Силно се надявам да не ме възприемат като враг на прогреса и тия побобни социално-философки глупости. Аз съм обуждани от живота играч, на когото са сривали един от последните бастиони на неподправен хумористичен, по детски право-линейно жесток и същевременно неизпълните боклуци, които зализват пазара в наши дни. Просто мисъмът за разбиване във вътрешните е смазала целята, от която никога се роги тази гениална игра. Така че, ако носталгията не е от присъщите ѝ чудеса, то може – с цената на малко скъсани нерви – да си изкарате шо-зоде приятно и с този Worms. Успех!

графика

Изличана и относително детайлна, но нищо особено. Играта излежда пластмасова.

звук

Бум, Ох, Обичайните коментари на „чевбъчелата“. Лично нямам.

увлекателност

Средно, но даже не се доближава до търбообраза.

дизайн

Всичко ти е ясно – удрялото меню с бързията и таймер. Ненужно усложнени показатели за Вътър и сила на изстрела.

6

8

6

7

6

добре

+ графично изъръжане

+ разнообразие на оръжия и скрити бонуси

МИНУСИ

- изнеберба на традиционно симпатични предишни части
- музика
- стерилиза

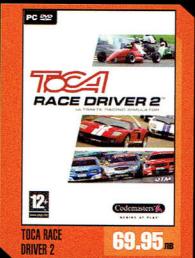
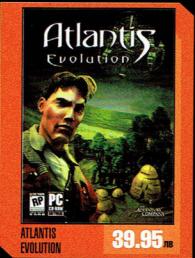
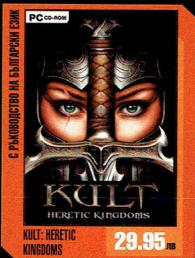
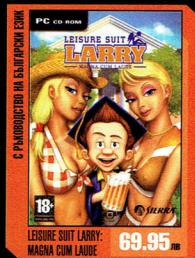
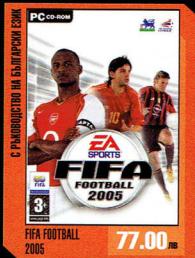
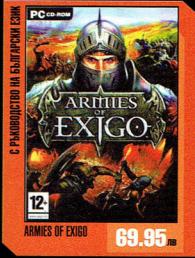
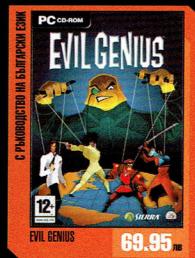
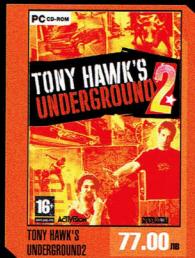
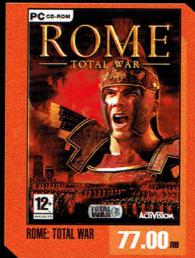
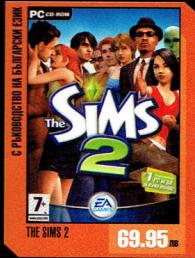


КОНЗОЛИ

Съдържание

- | | |
|----|----------------------------------|
| 63 | Conker
Live and Reloaded |
| 64 | Halo 2 |
| 68 | Grand Theft Auto:
San Andreas |





ПУЛСАР

WWW.PULSAR.BG
МАГАЗИН В СОФИЯ
БУЛ. ЦАР БОРИС III 21
УЛ. ЕКАЗХР ЙОСИФ 51
МУЛТИПЛЕКС [ПОДЛЕЗА ННДК]

**АОБРЕ АОШЛИ В
ИСТИНСИЯ СВЯТ**

Conker™: Live and Reloaded

За мечките и правилните камерици

Conker беше едно от най-иновационните и събъки за залавяния при предишната генерация конзоли, от него лъжаше и огромна гоза неподправен хумор. За зла участ обаче, Conker Bad Fur Day бе издаден 8 края на живота на Nintendo 64. Следснението вече пазар на 64-битовата конзола не по-взоми на играта да получи популярността, като заслужаваше. Но това беше преди 4 години – днес времето на съвсем други. Nintendo и Rare Вече не се любят, но за сметка на това нов тъпънак че замести мястото на големиято N. При това – от онзи тъпънака, на които не можеш да кажеш НЕ. Microsoft е той, но прегу да обвиниш джамджищите, че са отмелили едно от най-креативните ступии от Nintendo, е реди да узнаеш, че единствената разлика между Rare преди и Rare по крилото на MS е в платформата, върху която творят англичаните. Но всечко – Conker се завръща по-лът от всекога.

Conker за Xbox ще представява римейк на старата игра, плюс включени онлайн поддръжка, върху която се възлагат големи надежди. Xbox Версията, естествено, ще разполага със съмнителна визия, но самостоената игра ще бъде като на Nintendo 64. Да обяснявам на тълго и широко какви ще бъдат онлайн



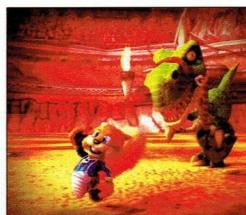
Възможностите на новата игра при положение, че ти така или иначе няма да ги изпробаш, си в хабене на символи, затова ще пребърча набързо замисла на играта и ще изкажа впечатленията си от демото, което беше пуснато за празнищите от MS.

Conker Bad Fur Day беше и все още е една арка хомажено построена игра, която съчетава 8 сбие с Всичко най-добро, което предлага част от най-受欢迎ните жанрове. Можеш да я наречеш шутър от трето лице, ръбайн, платформър, а защо не и адвентър.

Изра, която е повече от наложително да изпробаш с помощта на никој от емулаторите за конзолата на Nintendo. Демонстрационната версия на Xbox играта е кратка, но за сметка на това – побие от забавна. Очаква те ниво, което е пародия на филмовото творение – Спасяването на Регин Райн. То е репликант на това, което беше пристъп и на оригинална, но тук обстакновката излежда претърпява, не без помощта и на невероятния партайкъс (погледни диска), който Rare са сътворили за новата си игра. След въвеждането интроверти се изобаваш на никакъв плак под кръстосания огън на Дъ Тесис. Всъщност май трябва малко по-рано да предупредя, че народът на камериците води война срещу мечките (убен), и наш Катеричко е в почече от убедин, че се бори за правилната кауза. След като се покопа до първото си автоматично оръжие и заморочва тегусите, вместо тъм



на Ая...то



перушина от тях се разхърчиба огромно количество от червенията смес, които предпочита да вижда само под формата на кетчуп. Нубото, включено в демото, е сино екшън ориентирано, като контролът и усещането не се различават коренно от тези на оригиналния Conker. В никакъв случай обаче това не пречи на новата игра, тъй като тематичните елементи в оригинална бляка почеве от добре съществени. Неприятно впечатление в демото би ти направило занеджено ниво на ИИ в новата игра – първото стоеше пред мен и блееше без да му хрумне идеята да ми подпали малкия катеричко тъй като се наядвам, че побегът изкуствен интелект няма да те очаква в крайната версия, защото подобна бившина в оригинална не е открила. Още – чака ме много шоколад, които между пръвчото запълва енергията на Конкер, както и тъпъли от мечети, които всячески искат да бъдат раз-



АВТОР: Koralsky



красени от неговия автомат. Цялото ниво се минава за около 15 минути, при все че не е никак лесно да го завършиш от раз. Екшиън ориентацията му не би трябвало да те залъга – в пълната Версия ще откриеш много различни по вид и усещане лъвъли, които ще те смятат с ирационалната си постройка и идейност.

Демонстрационното ниво завършва с търбъде куул битка с бос тип Франкенщайн от мечешки произход. След като го надвиеш, те очаква една от най-брзите сцени, които изтънчават ти персонажа на никога не сънкоха погледи (оникбо – погледи диска!) и демото съвръшва, оставяйки те в не-преодолимо очакване на пълната Версия на играта, която трябва да се появи през месец март година. Колкото и банките да ми се струват през този период, аз не бих пропуснал новия Conker, същото бих препоръчал и на теб...

очеквания

средни домени здравски

зашо очакваме?

Свеж хумор, кръв и почернот на Лаге са наистина достъпчиви за забърчани новия Conker.

примеснене

Римейк, който може да се окаже напълно неподхождащ за 2005 г. Rare Вече не са това, което бляка по времето на Nintendo 64.



Halo 2

(single player)

Американецът? Да, и той го може...

АВТОР:Koralsky

Нуре-ят при видеоприте е годяма работа, ще знаеш. Той едновременно напълва с очаквания съзнанието на милиони играчи, популаризира заденото заглавие още преди то да е подало глава и не на последно място му осигурява солидни продажби гори в случаи, че продуктът се окаже дупка. Какво се получава обаче, ако дупката бъде прескочена? Горното, плюс малката подробност, че наследникът на побежен шедъвър ще бъде Възнесенден с още по-силен нуре. *Halo 2* е един от тези наследници! Прокламирана с идейта, че след покусванията на играта Земята никога няма да бъде същата, новата рожба на *Bungie Studios*, ако не друго, то поне осигури едно спокойно съществуване на Xbox, и в частности - Xbox Live за една година напред. Само за протокола - Земята след 11 Ноември си е все същата. Поредицата *Halo* - също. Оценките на медиите - също. Изключителният екшън, характерен за тръбороноса - все така брутален. Кое то в никакъв случай не накърнява качествата на продължението, предиweg тези, пристъпи на оригиналата. Нещо повече, *Halo 2* е стъпка (макар и минимална) в правилна посока. Заглавие, което неминува-

може получи най-малко номинация за игра на годината.

Master Chief и неговата головая история

Сюжетната линия, прокарана в продължението, следва тази от първото *Halo*. *Master Chief* е спечелил битката, но не и Войната. Първият пръстен е унищожен, но хобентоните все още държат няколко коза в ръцете си. Ще прекърша кратички си преразка тук – сърце не ми дава да разбля уволнствието, което ще изпитам феноумение на оригиналата от разтворката в продължението. Ще ти кажа обаче, че *Halo 2* ще ти дава много отговори, но и ще постави поне още троекова въ-

просителни. Серията на *Bungie* следва изградената от големите холивудски поредици (*Star Wars*, *LOTR*, *Aliens* и т.н.) система на представяне на вселената, в която се разбива действието – къде че по косче, докато пъзелът се нареди. Затова настоящото заглавие естествено се явява посредникът между началото и края – епизодът, в който Влизаш достатъчно набързо в историята, за да можеш по-пълноценно да изстрядаш фабуния шамар, с който забършила играта. Ако си надъхнат играч със слабо сърце, направо иди на някоя отпускаща китайски процедура преди финалните нива, защото финалът е меко казано неочакван. Иначе, подобно

получаваш посредством къпцини, реализирани с ергономика на играта, като на повечето от тях е наложително да обърнеш побобаваш вниманието – геймътът и снимачният подбор на американците е зашеметяващ (макар че японецът все още си остава №1 по този параграф – напр. *Metal Gear Solid* серията).

Едно узи, че и гве...

Шутингът в *Halo 2* е репликата на познатияти от оригиналата. Интензитетът на битките е все така висок, а със самодълго стреляне из тързуха от твоя страна, земята под теб ще се изправя доста често. Подобен „феномен“ при шутъри от първо лице, знаеш, не е много по въкуса на играча. Фийлинът, от друга страна, е нещо, за което мозък да говори с часове. Не знам как *Bungie* са успели да създадат подобно усещане, при все че на пръв поглед *Halo 2* е съвсем обикновен, опростен до болка шутър от тръбо лице, но е факт, че играта те сърдечва, влече ръцете ти около контролера на Xbox и не ги освобождава до момента, в който някой от родните ти се притесни достатъчно за душевното ти здраве, та да грънне





щепсела (с което и да те добърши...). Да, при сино желание (и налично време) от твоя страна можеш да преминеш *Halo 2* на едн въх. Факторите, които позволяват това, са трите основни съставки, изграждащи едно залявие, а именно геймплей, звук и графика. Малко по-горе споменях, че *Halo 2* оставя впечатление за простицък шутър, донике не наподобяващ *Serious Sam*. Разликата между произведението на хорбатите и твоя на *Bungie* обаче е в изпълнението. И в двете играчът ще прибяга да разгромява орди от врагове, но докато *Serious Sam* ще ги избишаш в стил *DOOM 2*, то при *Halo 2* тактическият елемент е първичен от важна съставка за успешния завършек на кампанията. Въпреки чистокръгла шутърска напутка на втората част от приключението на *Master Chief*, играчът, когото мисловната дейност не е присъща, е обречен. Нейната необходимост се поражда от мъничката подобност, че ИИ-т на *Halo 2* е може би наid-добромът в жанра. Като изключим някои леки пропуски като например шофьорските умения на про-

тивниците ти, в повечето случаи се биш срещу плевяд изненадващо изобретателни гадини. Та тия пичоби ми устройваха нескриптирани засади, да му се не види. А когато срещу себе си нямаш чучело, което да пометеш в стил батм Рамбо - цял руски легион, а интелигентен противник, удоболзваш от всяко убийство е много-кратно по-голямо. Тук изненава обача въпросът – има ли никакъв резон от различните нива на трудност, след като ИИ-то е толкова базен сегмент от посторийката на игра? През близо четиригодишния период на разработката *Bungie* вероятно са пропускали *Quake III* сесии по-често и от нас, а от твоя продуктът им е спечелил много! **Играта на Всяка една трупност е коренно различно превъживане.** И това е не само защото боят на противници те се увеличава многоократно, а защото нивото им на интелект се покачва. Което означава, че на практика ще ти бъде все по-трудно да намериш място, където да отървеш и да взъстанабиш енергията на *Master Chief*. Именно с възстановяването на енер-

гията е свързана една от няколкото иновации, намерили място в *Halo 2*. Спартанецът няма скала с енергия, изчисляваща живца му. Да, точно така – няма алтепчи, няма и допълнителна броня. Знам, подобно решение звучи безумно, но на практика, в геймплея то е интегрирано по едни гостя успешен начин. Освен че дава на играещия едни съвсем различно усещане за сила и мощ, типовете, които действат на принцип „зряд като бол и почти полков аumen“, просто нямат шансове за успех. Следвашо то приятно новоизвърдене е възможността да използваш по едно оръжие във всяка ръка. Въпреки че този похват не е нов, твой никога не е бил по-добре реализиран в друго заглавие от жанра. Като задържиши бутона, с който по принцип въртиш оръжието, минавайки през пушкало, което може да си използи с една ръка, го грабаш и с това автоматично и огнената ти мощ се удаваш. Както се и предполага, огненстрелни оръжия от типа баузи можеш да използваш, само ако и във ръце на Спартанец са свободни. Американците са преобви-

дили дори екстра, позволяща на играта да комбинира оръжия на кобенантите и хората, а това е много, преобвиг небъзможността да използваш каквото и да го пускал на извънземните в оригиналата. Самите оръжия – особено човешките – са претърпели видима промяна спрямо уредите за разруха от миналата игра. За сметка на твоя са балансирана спрахтоно, като всяко едно от тях си има сили и слаби черти. Различно е както усещането, така и визуализацията на определени, оставящи трупите след себе си атрибути. Оръжиета могат условно да се разделят на такива за близък бой, със среден обсег и далечнообхватни. Всяко човешко пушкало си има еквивалент при кобенантите. Арсеналът на хората включва типичните пистолет, пушка, автомат, снайпер, базука. Оръжиета на кобенантите са отначало с ергономични си, нетипичен вид и със спрахтони визуални ефекти, когато влязат в действие. Освен това някои извънземни оръжия нямат допълнителни амуниции. Тоест, след като изразходваш наличните им,

можеш да ги използваш единствено при близък бой – с приказа по глабата на всеки немирник. Точно така, един от любимите приюти за усмихване на противниците от оригиналното **Halo** е намерил приложение и в пропълкнието, но за мое голямо съжаление възможността да го използваш тук е много по-ограничена. Гадовете в **Halo 2** не мрат гори от централен удар. За финал оставих едно ново за поредицата, изключително мощно оръжие за близък бой – енергийни меч. В 80% от случаите това иначе кобанянско приспособление сваля произволна загина с един премерен удар. При много-бройните мелета ще ти бъде повече от полезен помощник. Мелета ли спомеха?

Премислената игра

Върху всяка една сцена, всяко едно меле, гори всеки една губубой срещу даден противник в мислено, при това – много.

Усетят за детайл при боенрежима подсказва, че *Bungie* са експериментирали много-

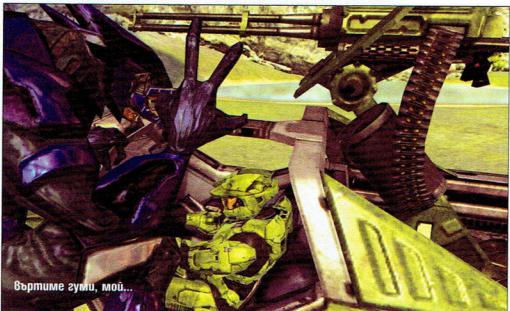
кратно

8 различните ситуация, за да могат да извлечат максимума от всяка от тях. Няма нито една битка, която да е тръгната по глупав начин, или обратното – предрано лесна. Оставям настрана ниските степени на трудност – вървам, че ламето ще бъде отдавана в изчезнал и мини-

мулт, от който ще започнеш самостоятелната кампания в *Normal*, а защо не и *Heroic*? Един от виновниците за ефектните събития е във възможността за разбиване на лъвът дизайнът. Не можа да кажа, че в **Halo 2** той е най-добрият възможен, особено след като зърната какво са сътворили мозъците на Valve в **Half-Life 2**, но той е, най-малкото, правилният дизайн за новата ръжба на *Bungie*. Можеш още от сега да забравиш прегледи монотонни – в някои случаи нива на оригиналното **Halo** (изцяло най-вече билбиотеката) – в пропълкнието те са по-големи, изключително разчулени и – божи – на моменти азки красици. Не биха редкост ги видях пейзажи, които с невървящ поход съзряваах, а това в не едни и гъв случая ми костмаше лоудинг от последния чекпойнт. Което ми напомня да спомена, че системата за запасване не е претърпяла никакви промени спрямо оригиналата. Израти си прави автоматични save-обе след като – речи всяка по-нажежена битка и смело моза ги търся, че това е най-доброто решение и то допринася значително да изпиташ истинската тръпка от мелетата, в които ще бъеш водеща фигура.

Карат ме мамо, шофьор да ставаш...

Halo беше заглавието, което на практика наложи транспортните средства в шутърите от първо лице. Незаменим помощник са те и в неговия по-малък брат. В общ линии промените при тяхното използване са микроскопични, но не мога да не спомена за възможността **GTA**-приют на карта, позволяващ да изпратиш даден кобанян от неговото *Banshee* в джиншия (в случая таймингът е решаващ) и да покажеш на свекрвниците му, че поговорката „с мъбите камъни по твоята глава“ бъжи не само за обещаште. Усмихвам си



обаче бързо може да залезе, тъй като следваният момент изрътнаният може да си ту! Синко ИИ, какво да го правиш...

Друг разграничителен белег на новата игра е **степента на износеност** – вероятността ако и следиши внимателно външния вид на Возилото си да се озовеш при gedume на енigmатичния спартанец, не е никак малка. Забележки ли обезпокойтелна липса на ламарина и пойда пущеш, няма да ти надреди да си пуснеш от ejkuna, танка или кобанянския еквиваленти, защото е търсъре вероятно скоро да станеш участник във вълно-транспортно пропълкнието. В **Halo 2** вече не е задължително точно да си излязи да изпратиш даден кобанян от неговото *Banshee* в джиншия (в случая таймингът е решаващ) и да покажеш на свекрвниците му, че поговорката „с мъбите камъни по твоята глава“ бъжи не само за обещаште. Усмихвам си

8 пъти на превозните средства няма имаш.

КОНТРОЛИрай умерено

Да, знам, че ги виждат FPS заглавие нормално с контролери, присъща на конзолите платформи, е мяка. **Беше мяка**. След изиграването на **Halo 2**, за кой ли път се уверих, че *Microsoft* са мислили голямата куфа на Xbox специално за този тип заглавия. Неслучайно, при едно от геймплей филмчетата, които гледахме в редащищата, големият лош Вълк Възкликна: „Не, Корале, това не можат да го играят с ръкобабе!“ – толкова добре типовете прибъръквача Master Chief. Цялото усещане, явлата прилепчиост, целият фън произлиза до голяма степен и от контролера на Xbox. Масивната изработка и видимите дават усещането за плътност, усещане, че бърши в ръцете си истински автомат. Просто контролерът в случаи ти левия, а за да не се случи това, трябва дейстително да си анти настроен до дъното



на гушата си спрямо конзолния вид на управление по принцип. Немака вина за неуспеха на компютърната версия на първото *HALO* носеше именно управлението. Просто в случая типичното за PC оборудване не изцеждаше максимума от това, което може да предостави играта. Всеки един играч, който първоначално е преминал заглавието в оригиналната му, конзолен вариант, може да потърси това. Но, сърфува ми се, че бече в време да спре с еротичните проповеди и да се отправя към движите на графичната обработка, която е

най-слабата част от цялата игра.

Не, не съм се объркал. Въпреки че на времето оригиналният се прослави с изключителните си визуални постижения, те са последното нещо, на което разчита *Halo 2*. С това не искам да кажа, че графичната обработка е зле, докато напротив – изключителна е. Още малко шифробане обаче нямаше да направи. Добре разбираш, че с 64MB памет и GeForce от преди три години и на Xbox вече не му е лесно да съчетава в едно добри текстури, всякакви видове модерни ефекти, шейдери, бълмпампинг и при това 8-битовата тази изсмукваща страшно много ресурси смес да има добър фреймрейт, но по мое лично мнение за графичната част можеше да бъде заделено още малко време, през което да се изчистят някои графични бългове. Така например, при кът-сцените нерядко купулата не може да съмните да опресни текстури, от което тези с висока резолюция чезнат и на място място за части от секундната зърнава такива като представяните от *Nintendo 64* на времето. На други места текстурата просто не блещи. В крайна сметка обаче, това са бели какъв, защото във все-

ки друг аспекти *Bungie* са надминали себе си. Кадрите за секунда този път са стабилни, та макар и 30. Терените, на които се водят сраженията, са огромни и затрупани със всевъзможни ефекти. Арт стилът на американските художници е много казано убедителен, а това, преплетено с високата детайлност на персонажите, създава съмнителна на място визуална феерия. В кът-сцените пък често ще си задаваш въпроса – GC анимация ли наблюдаваш, или такава в реално време. Ако проблемите с текстурите отстъпват, обработката без никакво съмнение ще го сполети. Каймакът на цялата графична обработка е физичният ефект Navok. Знаеш на какво е способен той!

Перфекционист във Всичко!

Накратко, музикалният съпругов и озвучението като цяло заслужават най-безапелационна десятака, която никога съм давал на което и да е заглавие, по който и да е параграф. Няма друг прецветнал на жанра, който може да предложи толкова наядъвяща музика. Коментарите на Войнищите, свежарското звучение на *Master Chief*, виковете на ковенантите – Всичко е изписано до съвършенство, до последния войс-актинг. Повече от наположително е да разполагаш с 5-канална звукочувствителна система, за да усетиш всеки тътен, всяко едно изкрияване на збука. Въобщеено е, ей.

Къде ми е 10-ятакта?

Няколко дребни камъчета в края на краишата спомнят в устрема на *Halo 2* към забвенията десятака. На пръво място са графичните проблеми, които, колкото и да не са решавали фактор при образуването на крайната оценка, се наблюдават наоко точно в най-неподходящите моменти – кът-сцените. Жалко. Друг проблем е крампост-



на кампанията. Както споменах по-горе, де факто можеш да преминеш играта на един дух, или, казано другояче, за петнадесетина часа. А като прибавиш към това и арки непримитни забършек, десятаката съвсем закономерни се пребърза в бъдатък. Но, да не забършиш с негативизъм. Сама по себе си играта е шейдеров и гори нещо по-вкусно. Със съвсем малък изключениен, *Halo 2* покри всички мои очаквания и определило оправда феноменалната нурире, която се беше разразил около нея.

графика

Проблемите са очевидни, но въпреки това *Bungie* са извършили чудеса с наличния хардуер. Стабилен фреймрейт.

звук

По-добрият звук. Феерия от музика и звуци, която при наличието на 5.1 ще остави фъндръп от слушането.

увеличаемост

Приличава, но крампка игра. На всяка прегълнат *HALO 2* предлага коренно различно изживяване, което е прегноставка за пренеизравната на кампанията.

дизайн

Добра история, пристрастявящ геймплей и Master Chief – какъв повече му трябва на едно *HALO*?

9

10

9

9

+

шевовъв

полосове

- + Изключителен екип
- + Перфектно озвучаване
- + Най-важната игра за Xbox до момента

9

МИНУСИ

- Графични бългове
- Откровено глупав забършек
- Малко по-ълга кампания нямаше да набрести

Grand Theft Auto: San Andreas

АВТОР: SaintP



3 а тази игра се излъчва купища информация месеци преди излизането ѝ, така че няма каквото да го убърят - *Rockstar North* за пореден път ни представят заглавие от най-висока класа, може би най-добро то, използано на PS2 през вече отминала година. *Grand Theft Auto: San Andreas*, подобен на *Vice City*, не следва неприятната тенденция в гейм индустрията всяко следващо пръсъжение да бъде стара песен на нов - къде с по-вечко бас, къде без - глас. Точно обратното - новостите никога на най-непозирани места и изненадват гори по-привиканите към *Rockstar*ски стил на работата играч.

Преди да задъхвам в тях обаче, нека преобгорми никои основни положения относно GTA серията. *San Andreas* следва концепцията на поредицата, която се гради на три основни елемента - уникатен и разнообразен свят, симеа склонетна линия, движена от мисиите, които изпълняваш, и свободата на избор. Именно в последното *Rockstar* са хървалили най-големи усилия, което извънсява играта далеч над жанровия стандарт, превръщайки я в екшън приключението от отворен тип. Виртуалното ти аз - Си Джей - е „дженеста“ от гетото с леко дървена физиономия (което май е заряди кортикс текстура), но иначе - с безкомпромисно, силно излъчване. Дей-

ствието започва с куп неприятности: маичка ти се е споминала и след леготвожно отсъствие се налага да се върнеш в родния си Гробът стрийт. Когато Тинипини и Гулакси - гъве корумпирани до живот членства - те набеждяват по бързата процедура за предумишлено убийство и дават да се разбере, че ако им танцуваш по сърцата, ще елътнеш океанска водица. У дома се разглеждат разправии с брат ти Суитън и сестра ти, която се забъркала с некъвъд мексикански омбре. За канак животът в махалата като цяло е станал достъп по-широк от едно време - бандата ти, Гробъфемили (зелените), е нападана в миша лулка от „съседите“ Балас (алиашите) и не можеш на 200 метра да мърдиш без някой да ти пусне гъба куршума в предното стъкло. От теб очакват да върнеш респекта на бандата и да си направиш барбекю в двора на Балас със съветствието му лично участие по формата на глабно блюдо.

Това са основните, отмук настине се забързва една многосложна история, включваща убийства, предателства, дрога, жени, още убийства, корупция, гражданска война... Сложете в обимислен, отработен и представен първо-касно. На първо място това се дължи на уникатните NPC-ти в играта. В *San Andreas* кишишарите персонажи са дълбоко под минимума - всички прашат от

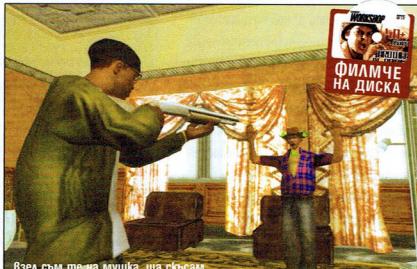
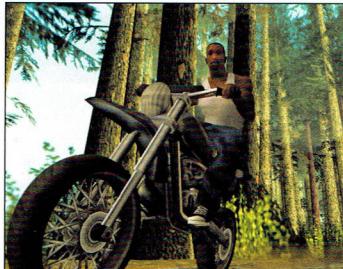
живот и се късат по полигоните от оригиналност, подплатена с тънко чувството за хумор. Другаде нямам да срещнеш сия азият с вид на руски мафиот, който да те бие на PlayStation, очевидно със „затворени очи“. Или застарила възрастът пич, засадил оранжерия с трева, разкарваш се наляво-надясно с шарен, раздръкан ван и постоянно бръзголещ философски глупости за мира, държавната система и ползата от добър код (имам предвид Вале пика). И такива примери има 8 изобилие: пародийно-сероизиантски стил на перонажите, типичен за *Vice City*, е запазен и обогатен, което само по себе си заслужава възхищение. Озвучаването на героите също е безкомпромисно и придава онзи деликатен забързващ хонсън на инциденталност, чиято липса е занеска чара на не едно и във обещаващи заглавия. Разбира се, това е нещо, което сме събрали да очакваме и да получаваме от *Rockstar*.

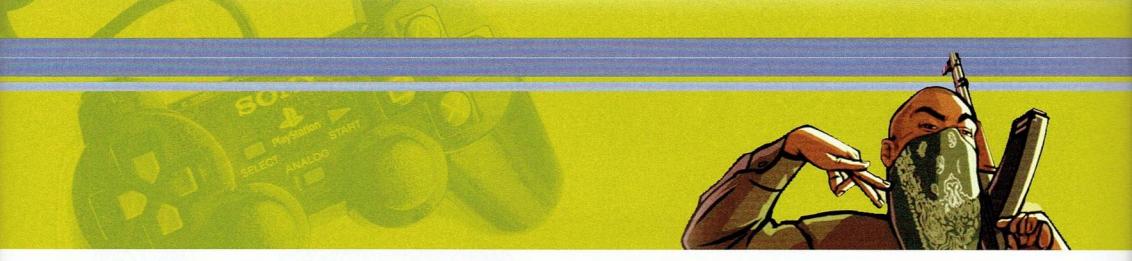
За едно добро заглавие освен оригинални, изпълнени персонажи, в нужен игрален свят, в който да се „чувстват в дома си“, в който склонетът да може да разърви потенциала си, а ти да се чувстваш свободен - точно такъв е той тук. В GTA 3 бихме в Либерти си, на насledникът му ни отведе във Вайс сити, а в настоящото заглавие, противно на логиката, не сме в Сан Ан-

дреас... Не, приятелю, ти си в щата Сан Андreas. Дизайнът са сътворихи не един, а три грамадни града - Лос Сантос (Където е и роднинят Гробът стрийт), Сан Фиеро и Лас Вентурас, пресъздадени по подобие на Лос Анджелис, Сан Франциско и Лас Вегас. Всеки от тях носи със себе си уникална, не-вторична атмосфера - от гетото и мрачните небостъргачи в Лос Сантос до екзаптиращата, многоцветна евфория, заливаша улиците на Лас Вентурас. Освен това грабдоте не висят една така на прозата, а са заобиколени от доволен брой селца, нюби, хълмчета, гори, реки и други подобни живописни местности. Целият щат тук е озарен от солнце количеството водна маса, което предполага джетове, яхти, коктейлчета и перверзна компания.

Животът кипи в Сан Андreas - близнесни, туристи, прости туристи, спорни коли пред казината, раздрънкани пикапи из селата - има от всичко, и то по времето и на мястото, където се среща в реалния живот. Струва си да се облегнеш за лептайнсетина минути удобно във фойърът и просто да погледаш какъв става наоколо. Поглътвания, пригушени разговори и улични сблъсъци се смесват с шума от коли, трамвай и Воя на полицейски сирени в дългачината. Този свят с теб или без теб, е реалистичен (макар и подчинен на собствения си забавно-пародиен стил) и драматичен. От *Rockstar* обещава да бъти размерите на *Vice City*, на мен ми се струват по-скоро 4-5, но това няма значение, защото скокът е огромен - както количествен, така и качествен.

Финалната доза живот в атмосфера на играта *Rockstar* са напомнали по-средствотом запазената си марка - времевата ориентация, характерна за игрите от серията. Този път геймствието се развива в началото на де-



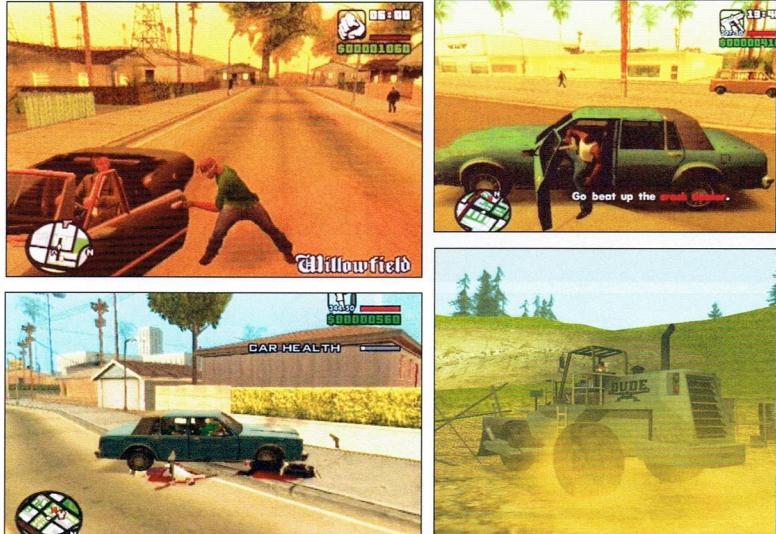


Всичесемте, когато хип-хопът и рап културата набират скорост. Пичовете от Rockstar явно смятат този феномен за емблематичен за периода и са забъртили голяма част от играта около него, но и да не си фен на този стил музика, в San Andreas има на склад съвржание за всички вкусове. Побечето дешайки, които ще видиш из Сан Андрес, са базирани на наложените през 90-те стилове: модни линии и пр. – моделите коли, облеклото, прическите, всичко... Черешката... каква ту черешка - черешовата гроздина, засадена на бърха на това дизайнерско Великолепие е саундтрекът.

Единадесетте радиостанции, достъпни от почти всичко возило в играта, са събрали най-доброто от всичесемте –

хип-хоп, кънтри, рок, хаус, резе, соула... изпълнители и групи от ранга на 2Pac, Ice Cube, Dr. Dre, En Vogue, Depeche Mode, Ozzy Osbourne, Toto, Rod Stewart, David Bowie, Billy Idol, Mr. Fingers и още десетки други не се нуждаят от представяне.

След толкова приказки за атмосфера и история стигаме до въпроса „Какво всъщност правиш в Сан Андрес?“ За начало ще ти кажа туй-онуб за мисиите в играта. Те съкраща елементът от геймплея, пилан най-малко от дизайнерите.



Нешата върят по добре изпитания в предишните части сценарий – с течение на времето срещащи нови и нови клочъци персонажи, които ти възлагат по няколко мисии в определен ред; кога же ги изпъняваш, си е твой работа. Самите задачки върят от лесни към трудни и до голяма степен са скриптираны, т.е. не предлагат кой знае какъв избор от методи за преодоляването си. За сметка на това разнообразието им е на забидно ниво. Ще праиш всичко, познато в предишните игри, плюс още толкова. Мисийки от рода на „иди гърми тога“ или „подпари къщата на оня“ вече служат само за представяне. Забелязва се стремежът на дизайнериите към по-комплексни задачи, разделени на по няколко под-стъпки. Добър пример е посещението ти в краиджерата колиба на представяния по-горе фългос чичка. Точно оглеждаш тревните посеви, когато полицията долита с хеликоп-

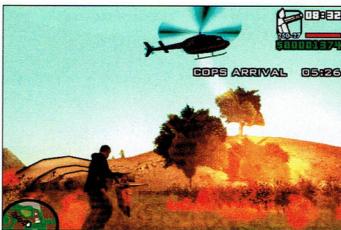
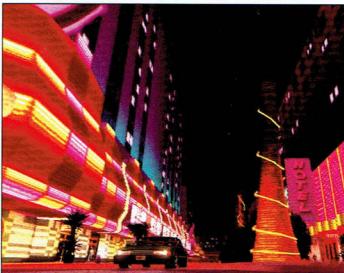
тер, а няколко коли с члената се очаква да изсипат в „оранжерията“ след броени минути. Снабден с огнехръбъца, опожаряваш реколтата, после пребълчаваш на ракетомет, за да разчистиш небето и накрая със старческо с измъквато мухо-мухо към съседния град. А мукмакящият часовник отбива останките си до появяването на кучите и помпа адреналина през цялото време.

Излязо нов елемент са **стреми мисии**. Разбиват се най-вече в затворени пространства, чито посещение брой е нараснал главоломно в сравнение с Vice City. Излегка Си Джей е доспа по-изкусен тип от Тони Версети, защото не му е проблем да се спони в сенките и удобни за избие врага върхъв. Оттам на-често следва ефектно умъртвяване с нож в стила Manhunt (също изборение на Rockstar). Е, може да нахлуеш и като Рамбо – избирайки всички и взривяйки

каквото можеш. Този вариант е гори пропорционален, понеже ще се презаредиш с амуниции от вражите трупове за година напред. Това създава блечателното, че стелтът, макар да е забавен и лесен за прилагане, не е реализиран по най-добри начин в мисиите – една от малкото ми критики към заглавието. От друга страна, в зависимост от саудитнически ти наклонности, е голям фен да избиеш някой пешеход върхъв (не е нужно да си В сянка) и да му разнеси върхото пред публика насреща плътница. В края на краишата, изборът е твой, а работата на разработчиците е да го предоставят и Rockstar относно са се справили отлично. Всичко от Vice City присъства, но често въпреки победи и с много допълнителни елементи.

Друга новост в играта е възможността да **загладяваш територии** на противникови банди. Отигаш в квартала





ла на лилавите, гърьмаш трима от упор и веселата почва. Чакат те три ънки вражи гангстери с все по-тежко въоръжение и прогресивно разтягат ИИ – пробват да го закачат в някоя уличка, разиграват му разни диверсийки и други подги номера. Ако увръжки, квартът е твой и започва да снася пари в семействата, кака добно в бизнес локации също във Vice City. Подобна пребивност обсъдени пари ти носи и респект – една от серитата статистики, които внасят съвърхолюбив елемент в заглавието. Останалите са издръжливост, мускули, мазини, умения с различните оръжия, шофьорско майсторство, секапши и още полюбии гузина други. Всички имат директно влияние върху играта – ако наблягаш на ръкото футз-а, Си Джей бързо ще заприлича на търкаляща се момка и забрави за тичане и скакане. Два-три часа на ден във фитнеса бързо коригират проблема и носят така необходимите бицепси за едни добър

учен тупаник... Добави модерна причешка, скъпни дрехи и спортни коли и, съвсем логично, фимейлите от улици на Сан Андreas почват да обръщат влажни погледи след нашия герой. За финал, след побивко практика с различен калибрър оръжия, мериците ти става по-точен, а майсторството достига нива, при които тичането и едновременнощата стреляба с два дезерта щъръмъжна настъпват – не проблем.

Други новости са всякаакви видове хазартна дейност като залагане по конни наредбиания и казина. В последните може да забърши колелото на космета, да пропиеш няколко жетона на рулетка, да цакаш видео покер, блекджек и побобни. Голяма забръбка е, като нищо може да убиеш или ден из казината на Лас Вентурас, а и може да се окаже добър източник на броени кинти. В този рег на мисли, в каквато и сграда да гледаш с 8 Сан Андreas, гарантирани ще има нещо за правене – по

баровете се играят аркади и билард, след това защо ли да не разпуснем на някое стрийп шоу, а накрая, по тъмна добра да се пробаш в своднически бизнис или да обереш нечия къща...

За канак си хвашащи и задж. Две са забължителни по сценарий, а още няколко „свободни“ се разхождат от гравите, само трябва да ги намериш и придумиш да си трънешета заендо. Поне идваш време за ухажване, подаръци, вечери, танци в местния клуб... и след

графика

Vice City с яки комуникационни подобряния. Готин чупро ефект на NFSU. Стабилен фреймрейт. Тързор близъкър хоризонт, липсват бетонади в гама-циана.

звук

Емблематичен за 90-те саундтрек. Генциано, избучване. Но дотам перфекционистични звукофи, но определено много над изненади и нюанси.

увлекателност

Огромен, киящ от живот свят. Великолепни мисии. Огромен автомобарк. Стотици неща за правене – вънъж седнец аи, наима спайдане.

дизайн

Огромно внимание към детайлъ. Висока интегративност. Малки проблеми с привлекателността на някои оръжия и с камерата.

5-6 срещи нещата съвръшват там, където е хубаво и да почваш. За нещастие, докато мацката жули коленца о пога, ти ще следиш живописния екстрематор на къщата ю, като откъснечи стоманове само ща зазадигаш какво се случва. А все пак заслабваше е с редици 18+ и мисля, че малко повече об разност, без да си стига до порнография, нямаше да нареди.

Инаква, има ли все пак нещо в 30-ната часа първокласен геймплей, което да заслужава по-серийната критика? Истината е, че San Andreas преглаза унищожил и изхвърля като въздух по нещо от почти всеки жанр в една добра замислен микс – от летателни симулатори, през редици аркади до The Sims. Всяка част от играта е страшно забавна и сам си сигурен, че Rockstar са били замислени и много повече, но днешните играчени хардуер е спуснал тежка барияра пред изобретателността на гизайнерите. В резултат, след повечко игра, новите елементи създават чувството за недоизползвани потенциал, който играта, често технически, не е възможност да използва. Впреки това GTA: San Andreas е епохално заглавие за настоящата генерация играчни платформи. За екшън приключенията играта е това, което Half-Life 2 е за фърстърът пърсыните.

7

10

10

9

9

9

9

+ допълнителни 8 часа игра в едик големи пъти;
+ ако Rockstar сами не си биха времена левитата доста високо с GTA: Vice City, по-горе шеши за видиш десетка;

9

9

9

9

9

9

9

- колкото повече играши ти га, покъкова повече неща ти се искат, а хардуерът не ги позволява...



LIFESTYLE

СЪДЪРЖАНИЕ

- | | |
|----|--|
| 73 | Кино |
| 76 | Музика |
| 77 | Анкета |
| 78 | Противопоставяне
За и против
Дядо Коледа |
| 80 | Фикции |



Модел Г.

Агенция Inter

Фотограф AV

Cesca Gamers' World

Оптичен Интернет без телефон

Бърза връзка до най-големите съвъри

100% гарантиран международен Интернет

Стандартни и нестандартни месечни пакети от услуги

Достъп на клиента до адрес за наблюдение на трафика

**Бесплатен телефон за
информация за софийски абонати**

0 8 0 0 1 1 4 4 4



upcoming

House of Flying Daggers

Новият филм от режисьора на *Герой*, чието име така и не се наемам да споделям. Имаме си поредната безкрайно красива и лирична любовна история, разказана с изразните средоточия на кадансоvi съхватки. Отново се разичат побече на цветовите външения, изтънчената хореография и пленителните пейзажи, отколкото на актьорската игра, в което за лично не виждам нищо лошо. В края сметка, понини танцовия дуал срещу листопада в *Герой*, а не репликите на Джет Ли, нали?



The Interpreter

Поредният политически трилър, в който някакъв президент ще бъде очищен на някаква конференция, която ще осере лошо международното положение и глазните герои са тези, които трябва да преодолват световния хаос. Позитивите – Въпросите на главни герои са представени от непоклатимите Шон Пен и Никол Кидман. Негативите – обичайните лигавини от сюжета на „на мен много ми се иска да ти вярвам, ама ти си ми съмнителна; да не би да си една от тях“. Езами. Просто я изчука, бе пич.



Mr. and Mrs. Smith

Брад Пит и Анджелина Джоли са очарователна семейства в боенка наемни убийци, които взаимно нямат идей за хитменските си самоличности, трепят хора по осем часа дневно и след това боят бананни разговори за измислени служебни дела по време на вечера. Тъкмо скуката заплаща да добие до тежък разриз във взаимоотношенията им, когато Вързката им бива спонтанно задрана от факта, че двамата биват наети, за да се избият взаимно. Освен, че според слуховете след края на снимките на *Мистър и Мисис Смит* Брад и Анджелина изявяват желание да се превърнат в *Мистър и Мисис Пит*, филмът – поне на ниво треййър – изглежда обезоръжаващо забавен и свеж. Ще видим.



Saw

Най-перверзият и директен филм на ужасите от новата школа. Ама този път наистина, а не като с фишека *Тексаско клане*. Проектът е томано аматьорски, струва около милион долара и е толкова брутален в сцените си на насилие, че нецензурираната Версия май ще види бяг сът само на DVD. Докато до чакаш на големи екрани (някъде в началото на цигата година), можеш да се забавляваш на официалните му страници www.sawmovie.com и www.howfuckedup.net.



klasuka

Отнесени от Вихъра

Пет причини да го определим като култът:



- 1 Скарлет.
- 2 Рем.
- 3 Визията на Виктор Флеминг е смазаваща, гори от разстоянието на цели шестдесет и пет години, през които сегмента изкуство измина цели пъти от онзи разгонващ френската публика влак, чак до разните актумали CGI-фести.
- 4 Продуцентът Дейвид Селник откупува права за филмирани на романа от Маргарет Мичъл месец след като книгата излиза на пазара. Абортата получава 50 000 долара, най-високата сума, плащана до този момент за дебютното произведение на някъд писател. Самият филм също е най-скъпата лента за времето си.
- 5 *Here in this pretty world Gallantry took it's last bow. Here was the last ever to be seen Knights and their Ladies Fair, of Master and of Slave... Look for it only in books, for it is more than a dream remembered. A civilization going with the wind.* Едни от най-великите и разтърсващи откровища текстове във филм. Думите прече не са от текста на Мичъл, а са написани от единия сценарист на продуцирането – Бен Хешт.

новини

Френският съд реши, че френскоезичната лента *A Very Long Engagement*, спрягана за почти сигурен оскаров приносител, не може да се състезава на френските фестивали, защото... е частично финансирана от Уорнър Брос. Съдът отреаги, че Уорнър Брос са създали филмът същата компания, която ще използва от фондовете за подпомагане на френския и европейския кин. Филмът, чието френско заглавие е *Un Long Dimanche de fiançailles* е режисиран от Жан Пиер Жюон (Пришъвеййт 4, Амели) и е с участието на Ори Тому (Амели) и Джоди Фостър. В крайно възмутено изявление пред BBC Жюон обясни, че Александър на Олиър Стоун се е възползвал от същите теми филмове, защото майка му е французка и той е правил своята пост продюксия в Париж. „Значи несъбитият филм е по-френски от моя, така ли излизат?“ – гневи се той.

Машабно гласуване сред английските зрители отредели Спасителни на плака като най-глупавото телевизионно шоу във Великобритания не пречи да е и едно от най-зледаните, с над милион зрители в 140 държави в никоя момент на сладата му). След него в класацията по тъпота са подреджат 2. *Anna Nicole Show*; 3. *Dukes of Hazard*; 4. *Wild Palms*; 5. *Manimal*; 6. *The Jerry Springer Show*; 7. *Knots Landing*; 8. *Falcon Crest*; 9. *The Bold and the Beautiful*; 10. *Extreme Makeover*. Екивалентната класация на най-добриите шоута е оглавена от *The Simpsons*, следвано от 2. *Dallas*; 3. *M*A*S*H*; 4. *24*; 5. *The Larry Sanders Show*; 6. *Hill Street Blues*; 7. *The X-Files*; 8. *I Love Lucy*; 9. *Twin Peaks*; 10. *Star Trek: The Next Generation*.

Южноафриканската Християнска Демократична Партия организира мащабни протести срещу плакатите на Заключателят: *Началото* (голяма част от които е заснети в Кения). Говорител на партията, представяваща интегрален християнски и тези, които „држат на Високите морални ценности“ обявя, че обявяват кръстът на постера осъверният християнски образ, „стимулира омразата и постигва към насилие“. Във

ре~~в~~ю

Съучастникът

Жанр: трилър

Участници: Том Круз, Джейми Фокс

Режисьор: Майкъл Ман (Вътрешен човек, Жега, Али)

Сценарист: Стивън Бийбът (Карибски Пирати)

Официална страница: <http://www.collateral-themovie.com/>

Майкъл Ман ще остави името си, вписано със златни букви в историята на киното, гори и само заради момента, в който събра Ал Пачино и Робърт Де Ниро да пият кафе в Жега. Трябва да ти е предвидено ясно, че събирането на Том Круз и Джейми Фокс в едно такси няма да добие до подобни пресове в света на сегмента изкуство и в личната ти бест-класация. Но Съучастникът определено няма да те разочарова. Ман предлага поредния си пътят и смазващо визуален филм, а Том Круз със стоманено сива коса в ролята на аргантен и безчувствен наемен убиец се оказва директно попадение във въстапката. Историята е простичка и оставя усещането за нарочна кишираност – просто фон за поредната градска притча на режисьора. Убиец си взима такси, за да го остави на лептите адреса на жертвите му за Вечерта. Диалоъзът на места е убийствен, а визуалният стил е беззаплашенно перфектен. Случващото се изглежда реално, пресъздадено с почти документална достоверност. Камерата (гигантска, от рамо), умело подгравяните цветни филтри и великолепните усени към детайлъта буквально те привръзват на сърдечното попадение и те прави директен очевидец на ставашлото. Усещаш потната твърда в претърпания клуб, нежното докосване на хладния нощен въвятр, страхът, параноята, адреналиновия прилив. И това пред теб не са Том Круз и Джейми Фокс. Това са Винсънт и Макс. Убиецът и таксистът.

А ти си напротивът, случайният спрямичен наблюдател, имаш шанс да видиш нещо, което не е предназначено за недовиждане.

Ман, в пристъп на гениалност, разрушава гори и исконното правило на съжителството, че всъщество, поклонило се на екран, трябва да има реално отношение към историята.

Изненадващи ни с появяването на култовия британски актьор Джейсън Стейтем във вълната на лептището или със смазващата сцена с пресичаща улицата която. Друг хицинк, поен на друг лоб.

И гори нелепият хепи енд, връщащ те грубо към реалността на поредната холивудска поука за Възтържествуването на добромът, е спасен от кадъра с най-мърснатата и лепкава зора, запечатвана на кинолента, докато блъскът просто се захуба от поглед сред градската джунгла. Никои хора го могат и това е.

Trivia: Съучастникът започва на лептището и съвръща в метрото. Жега започва в метрото и съвръща на лептището.

7.5/10

Заклинателят: Началото [Exorcist: The Beginning]

Жанр: хорър

Участници: Стеллан Скарсаард, Изабела Скорупко, Реми Суини

Режисьор: Рени Харлин (Умирай трудно 2, Дългата целувка за лека нощ)

Сценарист: Алекс Хоули (геблом)

Официална страница: <http://www.exorcistthebeginning.com/>

Предполагам знаеш, че Заклинателят на Уилям Фрикцион от 1973 година е един от най-великите филми на ужасите изобщо, наподобен с десет номинации за Оскар, гъв от които – реализиран. И лансира на голям еcran незабравимата сцена, в която облагданата от демон четиринадесетгодишната Линга Блер се самоизнасяща с ръбът разпято, крещяща „Нека Исус да ме изчук“! Вече не правят такива филми. Същ крайно нескопосаните втори и трети серии, сега франчайзът получава и своя прикупъл, разказващ за началото на кариерата на отец Мерин и произошът на демоничните сили, които в последствие биват екзорцисти отокова упорито. Наместо очакваната поредна купчина говна получаваш – пак купчина говна, ама с потенциал. Началото започва с абсолютно феноменална сцена (който еднолично може да ти изплати билета, така е изобщо не се колебайд). Въкарвайки в бейстъйне винаги стабилни Стеллан Скарсаард, напротува забудни нива на напрежение, прокарва ти няколко от най-страшните и неочекувани моменти, появявани се на лентата от Предизвестена смърт насам, проверява издръжливостта ти на гостии с едно раждане, на което на мен лично ми ишреш да побърша цял пакет пуканки... и после всичко се разпада на отремни сцени без ясна връзка помежду им. Чак до изслуквання от престите финал. Причината – пръвночално за режисьор на проекта е настъпил Пол Шрадер, който наподобява по-тотално безкрайна психологическа драма, с акцент върху духовните страдания на отец Мерин. Продуцентите са ужасени от резултата, Рени Харлин е призован по спешност да отпари нещата, 90% от готовия филм бива заснет наново, Европа се нюви зетри, отпогат стари, сценарият се преписва в бъдеще...

Единственото, което то оставя е да загради как за втори пореден месец (след Тексаско клане) бългоочакваното завръщане на големите, бисокобождатни хоръри и да се забавляват умерено.

Trivia: Творбата на Шрадер Все пак ще види бял свят на DVD, най-вероятно като бонус към The Beginning комплекта.

6/10

Такси в Ню Йорк [Taxi NYC]

Жанр: екшън комедия

С участието на: Кубийн Латифа, Джими Фалън, Жизел Блондхен, Дженифър Еспосито

Режисьор: Тим Стори (Barbershop)

Сценарист: Бен Гарани (телевизионни сериали), по ранния сценарий на Люк Бесон

Официална страница: <http://www.taximovie.com/>

Необяснен американски римейк на прелестния френски максикжийски екшън, чиито допирни точки с оригиналата се оказват единствено наличието на модифицирано такси, развиващо изумителни скорости в градски условия и тъп полицай, преследващ изобретателни банкобой обирджии. На мен лично ми идеше да замервам екрана с текки предмети още преди унищожителното противниковата стоптина килограмова Кубийн Латифа да ни се покаже по бельо. След това вече и за агресивни пропови нямаш силу. Шегунките са глупави, екшън сцените не стават за нищо, а в сравнение с Джими Фалън Адъм Сандър започна да ми се вижда стегнат, интелигентен и достолепен, като Ал Пачино. Единственото нещо, което реално става за глезене е манекенката Жизел Блондхен (те и за това предимно ня показват в трейлъра), но потресаващите ѹ актьорски заложби ме набеждат на мисълта, че наистина е по-добре да я гледаш на снимка.

Trivia: Сценарият на оригиналното *Taxi* е написан от Люк Бесон за един месец, докато чака от Кълъмбия да дадат зелена светлина на *Петият елемент*.

: 4/10



Манжурският кандидат [The Manchurian Candidate]

Жанр: трилър

С участието на: Дензън Уошингтън, Мерил Стрийп, Лиъв Шрибър, Джон Войт

Режисьор: Джонатан Деми (Мълчанието на агнетата, Филаделфия)

Сценаристи: Даншел Пайн (Всички страхуват) и Дийн Джордариц (Тумб Рейсър: Лълката на живота), по романа на Ричард Конън

Официална страница: <http://www.manchuriancandidatemovie.com/>



Подълган от Високата оскарова концентрация в рамките на екрана, най-вероятно ще стигне до извода, че *Манжурският кандидат* в най-лошия случай ще бъде стилилен, добре заснет, актьорски трилър. Какъвто случајят определено не е. *Кандидатът* се оказва изумително глупав, неодължен и неубедително изигран филм за някакви особено оветени конспирации, алатарури за инсцениране на спомени и задкулисни политически игри. Джонатан Деми таќа и не успява да се справи с логическата връзка между отведените сцени, момтажът в плачевен, а Уошингтън и Стрийп явно са удавили един бас код от двамата ще играе по-зле. Мерил печели с маќко, но Дензъл не се дава по последно, лансирайки чул филм изражение в стил „Ами сиша сте ме синими сега; имам нужда от десет минути почивка, защото наистина много ми се ака“. Класика просто.

Trivia: Филмът е римейк на особено добре оценен трилър от 1962 с Франк Синатра в главната роля.

: 3.5/10

Превъзходството на Борн [The Bourne Supremacy]

Жанр: екшън/трилър

С участието на: Мат Деймън, Брайън Кокс, Франка Потенце, Джулия Стайлс, Джоан Альън

Режисьор: Пол Грийнерс (Bloody Sunday)

Сценаристи: Тони Гилор (Агентът на ядовата, Самоличността на Борн) по мотиви от романите на Робърт Лъдълъ

Официална страница: <http://www.thebournesupremacy.com/>



По своята, че и у нас, дават филма за Борн (имащи общи черти с романите на Лъдълъ, колкото и Аз работят - с Азимов) се копират изненадващо високо. Единствената реална причина за което виждам в достоверно заснетите екшън сцени и фактът, че реалните елитни шпиони би требвало да излъгват като небръзчния шмулюъ Мат Деймън, а не като изтупния Пиърс Броснан, примерно. Останалото са някакви безумни сценарни тракторби на набоялялото клюше „рассказала се убиец, който не може да избяга от миналото си“. Единственото нещо, в *Превъзходството*, което изобщо запомних беше повърхността на Еомер от *Властелин на пръстените* като руски „хипмен“. Въсъщност запомних и просъръзвашо смесената в драматичността си сцена, в която Борн се изсипва при някакво невинно гебовче и споделя щастливо: „Виж, аз на времето убих майка ти и баща ти. Сега добона ли си, че научи истината?“ Този твърд ще забравя ли се?

Trivia: Колата, която Борн кара по време на преследването е GAZ 3110

: 5.5/10

Въпросът на Съни Филмс

Как се казва мрачният помощник на Дядо Коледа, подаващ вакцина на мага-ренца на лошиите деца?

Отговаряй на kino@games.bg

workshop препоръчва

текуща музика

Machine Head – Through The Ashes of Empires

Петият студиен албум на любимите ни изверги се появява на пазара преди точно една година, но концертият им у нас спонтанно го прави крайно актуален. Шансът беше да си го чу и да си се убеди лично, че това е най-силната творба на Machine Head от Burn My Eyes насам, е голям. Но в случай, че не си го сторил, е крайно време да поправиш ершката си. Through The Ashes of Empires е редък пример за това как можеш да покраши непоклатим мост между новото и старото и да прибавиш еретичната думичка „нео“ в определението на музиката, без да загубиш корените си. Заслушай се особено внимателно в парчето Left Unfinished, което – ако се вървара на сумите на вокала Роб Флин – е най-личното и интимно признание, което си е довъзлявал никога.



Карл Коко в зала Фестивала

Очакваното парти се превърна в апология на безорганизираната. Служат Индиго беше на път да се повтори, а преди то го организират приятелите биха побече, откакто тези, решили да се наслаждат истински на своя игол. Българското отново беше на надривало – търбосинхронна навалща и липса на жизнено важни за побоги мероприятия прогули – Бода, Бира, Иначе, Коко за кой ли тъм доказа, че е един от най-талантливите DJ в световен машаб – смазващата му композиция наложи темпо, на което е трудно да издръжиш побече от три часа. Партита на годината? Определено, но след побога организация сериозно бих се замислила да ли же посети побога проява следваща път...



саундтрек

Grand Theft Auto: San Andreas OST

OST-то винаги е градило огромна част от удоболстствието в шедъврите от поредицата на Rockstar Games. Тип-обект не прости устават да възратят в измислените си радиостанции по нещо за всеки вкус, но и подигнати парчета, които са евтина ли не най-добро в своя стил и практически не омръзват. Саундтракът на San Andreas е може бай най-амбициозният до момента и покрай всичко бе бесен ф на гангстера и артиста от началото на деветсетемесеца. Подправени с разни гози резе, соул, класически рок и кънтри. И имад предвид, че въпреки осемте диска, на които е разположено, включенощото към колекционерското издание OST не съдържа всички песни, пристъпваш 8 царата.



саундтрек

Ocean's Twelve OST

Композиторът Дейвид Холмс е последвал принципа на Стивън Содърбърг „щом нещо не е побредено, ни го побрай“ и не преглажа никакви драматични промени към саундтрака на втория филм от Оушън и култовата му банда. Отразявайки новите локации от разбитието на действието, ималианският поин и ексцентричният, но стилизиран френски психо-рок с заместили острите саунд, инспириран от веселките казина. Но усещането за никакъв странен музикален генератор на добре настроение се е запазило. И гори се е добрило. Отново имаме елегантно електронно звучене и интелигентна подборка на чужди и не особено популярни парчета, допълнящи перфектно музиката на самия Холмс. А нещо като Explosive Corrosive Joseph на John Schroeder и Ascension to Virginity на Dave Grusin.



Рубриката Богу: Snake feat.
Koralsky & MrAK

Текст на месеца:

Едната ни роѓна фолкаджийка Цветелина еднакично е устяла да напише лирики, които съзлаха цял един трупов колектив под блоката от смех. Присто и имаше как да не споделим с теб побоген апотеоз на простотията. Прочее ако смяташ да я ебашаш по чатовете, никъм ѝ е ск8_baby.

ИНТЕРНЕТ ЛЮБОВ

текст: Цветелина

Пак сме в чата ти и аз,
чатим вече трети час.
Сладки думи пишеш пак,
ще се блъбя, нима как.

Как смееш не зная...
Как цялуваш не зная...
Докога се загад
ти каки!

Страшен си във чата,
разбираш ги нещата,
чатиш ми в душата
и нямам покой.
Искам да те видя,
на живо да те видя,
да не се окажеш
измислен герой.

Твоят пикър, твоят ник -
Всичко в теб е много шук.
Но защо ли всеки ден
ти отказваш среща с мен.

Благодарение на ежемесечно социологическо проучване, с чиято мащабност се гордеем, в редакцията на Gamers' Workshop най-същите получихме аудиоаплен отговор на въпроса „Какво слуша българинът“. За нас е чест га ѝ представим в една подтикава безпристрастна класация най-аудиоапленния музикален портрет на нашията към днешна дата.

Adrian Copilul Minune - Diskotek Boom
Jay Z & Linkin Park - Numbencore
Big Brother - Hello Big Brother
Германа - Боми
Графа - Ако има Рай
Giorgos Mazonakis - To Gucci Forema
Don Omar - Dale Don Dale

Вероника & Мага - Не си сама
Adrian Copilu Minune - Danseaza
Eminem - Just Lose It Clean
Преслава - Горчиви спомени
Азис & Деси Слава - Жадувам

• какво ще си пожелаете за Колега?



Вани, 11

Компютър. Ще инсталiram игри, ще играя. Кънтурът спряк, ДжитиЕо...



калина, 16

Еми не знам. То най-важното си е здраве, късмет и счастье. За нищо материално още не съм мислила.



цеци, 23 & мишо, 24

Тя: Бебе. Това си пожелавам.
Той: вх... Неочакван отговор.
Тя: По Възможност близнаци. Момиченце и момиченце. Да не си приличат. И да не са добрички на мама, што иначе лошо...



вига, 1239

Искам всички хълбъри да измрят!
Мамицата им ще ѝкаща.



владислава, 19

Искам да си имам приятели. Това си пожелавам.



ирина, 15

Една нова уредба. По-мощна. За да заглушавам Азис, дето го пускат на долния етаж.

Пари. Нека ми влезат големите кин-

Телескоп искам. За да гледам звез-



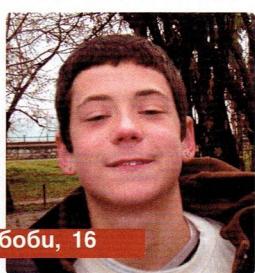
иво, 13

гите, планетите. Мечтая да стана астроном.



кристина, 16

Искам да стана гадже на Орландо Блуум и да отмига да живея в Холивуд.



боби, 16

Здраве, счастье, любов... И още една тревбница - просто си нямаш на идей как добре ще ми го даме. Нува с трева, бате. Ей това си пожелавам.



радослав, 18

ти, пък аз знаеш ли какъв хубав погарък мозък да си направя за Колега...
Искам и да завърши добре тази година. И нашите да са живи и здрави.

ЗА И ПРОТИВ СЪЩЕСТВУВАНЕТО НА ДЯДО КОЛЕДА

Спомени

Спомените са страници нещо.

В началото приичат на късофре реалност, съхранен извън времето – звуци, миризми, докосвания, пълзящи се край теб като притвориш очи. С времето обемността се губи, събътията се отглеждат... Спомените се преброяват във филмова лента – или хайде, да сме модерни – в DVD – което можеш да си пускаш при необходимост, но бече не можеш да прекийеш; всичко е заг легенния телевизионен екрان на собственото ти съзнание. Просто движещи се картички с твоето участие. След изтегленето на още пълък от Всемилостивия човешки гори и дължинето замира. Филмът се разбива на отделни кадри – тези преценени от мъзка ти като икони на най-сердилна емоционална или информационна стойност. Те биват подредени нафлажно в снимкови класове и захвърлени в умствените еквиливалент на голям пражен кашон с надпис „архив“. Който отваря основно в ситуация от типа „Их, Сашенеце, помниш ли как на Коледа през осемдесет и четвърти боярна постните сърмички? В скита на баба си?“, като прерайди скоростроено цялата налична информация, за да прөверши или използаш крекката ти безлатентни Възраст от онова време, за да поразбихаш разговора на семейната трапеза с някои и други инцизиони или шиптари чистата и свята истини.

Има обаче и редки случаи, в които спомените не избледяват, не губят своята обемност. Мигове, които остават с теб забицани, напускати отредено си място в спиралата на времето. Пълни, истиински. Знаеш как е – обичайните кишища – търва цялата, заезува на дълбините, пръби побий в трето реборно. И още някои – само твои. Алични. Мигове, които можеш да прекийеш скажи се слушат тук и сега. Които бдят в очакване на правимите нервен импулс, за да накарат реалността да отстъпи лахо крачка назад и да завляди съветиата ти. Искам да споделя с теб (и с десетина хилди читатели, ама то това си е рисъкът на публичните диалози) един такъв спомен. Спомен, който гори в момента, кара уврътебърска документа да се замъглява. Спомен, който е доста личен и закономерно наивен. Но нека да приемем, че покрай празниште ме е уединено щегрото желание да ти подари нещо, което ми е съкло.

Та значи докато бях хлапе, нашите редовно ми бърчаха пред празнишите лист и химикалка, за да напиша писмото с

желанията си до Дядо Мраз (за по-младите – то ба е Дядо Коледа от преди Бъздробителния процес); Дори ме водеха до пощата, за да си го запечатам и пусна лично. Ама преги то ба е прочитаха спарталено да не се излагаме пред белобрадия с правописни гръщи, не за друго. Хитрите. Не мога да ти кажа със сигурност дали сум усещал по чи точно финансово бил порочникът подгърши или просто сум искал да си покажа по-скромният пред добрия старец, но помня, че никога не се исцелих с неща от сортата на „орденът тъмнозър” или „мезонът в центъра“. Както и да е в никакъв момент след дванадесет на Нова година на братката се зъбенеше и когато ме караха да изтегчам да видя какво става открай на прега торба с подгърши. След това ме подканаха да сядам на балкона. В опит да зърна отпътвашата щейна и да благодаря на Дядо Мраз. Последното до праеж с нехоя. Защото исках да се заровя и умишъвам с торбата с благинките, пък и николаогодишни опит беше научил, че така или иначе никога не слизаш на време. Докато веднъж – и тук снимковия архив пребъркача на пълно 3D – спиранки на време. Вижах как Дядо Мраз в цялата му чербенопрестаска и белоброда прелест излиза с бърза крачка от входа на кооперацията ни. Изкрайки му блазограда за подгърши! С нисък, басов глас той каза „Честита Нова Година“. Беше се обръща, без да забавя ход. Устремен към домовете на други деца.

Година-гъде по-късно, на новогодишното пръстъкество В училище във втори клас, съчувищите ми бяха се блокирали в lust спор има или нямам Дядо Мраз. Никой от бъдущите ми бяха се сбиха. Аз стоях отстрани и им гледах сецира, тъпчийки курабийки с формата на борчата. Не бяхка смеши да се въръщам. Истината ми беше предвидено ясна. Бях я видял с шибаните си очи.

Реалност

Сега, от циничната дистанция на една Възраст, когто то ба ми се пръсваха космическа, изненадващ завой в служебните ми забърженки ще ме накара да вляза в този спор. При то ба – откъм будещата присмех страна. Но честно казано ще си споря с работата. Знаеш ли, че въпростът „кого точно подгържате да се излече в червено през онази зимна нощ“ никоя намира да бъде зададен на родителита ми? Не мисли, че имам смелост да го направя. Просто защото не искам да научавам истината. И някое тъмното в себе си, в разни къчета на съзванието ми, да го които опуштешемтата ми рационална мисъл

няма достъп, за съм съхранен Върхата си, че то ба, което съм видял то ба наистина е бил безсърдечният приказен герой, живеещ в Лапландия. Който ми е донесъл подгърши, защото съм бил послучен цяла година. Причинило Всяко нещо, излизаша извън рамките на подреденото ни и снабдено с линеирани физически закони беше быва **съществено** отричано (проче гледах Чуото на 34-та улица, ама оринайки, не римейка с Ричард Атънбору). Изчешманичка, че да обикъл Всички налични бечича по света, Дядо Коледа пребра да се върху със съвръстевтина скорост винаги са били забавни, но аз упорито смятам да си запазя онази алогични късмета Върх на приказното и да ги застърфа на камел от зибет на зърбата си разум, защото имам ясни съмнения, че именно те ме правят в голяма степен то ба, което си. И пръвият проблясък на паланите да изграждам магии с триесетте знацоби символа, комбинирани според някакъв правила в графичното изразяване на устното слово може беше се в редично точно в онази зечер, докато беше да усещам ступа на наблюдатели отгледачувамо се в мрака червено пълно. Защото то ба се роди Върхата ми. В нещо отбъг. И светът стана с една иже по-съвършена.

И – нека се бърнем към устоте на споменатия зърб разум – Дядо Коледа определено не е в потенциантски семен познат, разиграл ми сценка то ба. Дядо Коледа беше в тази искрица Върх. Върхата не беше чисто и добре, неопределено по цинизма и отпукънитето на всички пръстнати на ранност. Върх, в името на която никой не е организиран къстносен поход или юхка. Върх, заради която никой не е изгорял на клагата.

Дядо Коледа е обичашът дух на празничност, караш да си спомниш с добро любимите си хора, да си събереш със семейството си. Дядо Коледа е почти недоловимото прътване в душата ти, докато наблюдаваш безкуската украса по улици и ръсесцата безобразно количество илачици ехъ в центъра на хола ти. Каквите и злобно саркастични есенца да съм писал по темата (въж миналогодишният декемврийски број) мога да заявя чистосърдечно, че по Коледа и Нова година съм прегръден истински, целувал истински и подгърнал с единственото желание да донесе радост, а не да получя нещо в замяна. Това е сухот на Дядо Коледа. Дигне. Магията, която се отпълъчва в дните между 24-ти и 31-ви декември и те кара да купуваш спонтанно посълънани стоки, да ги опаковаш неискосано и да ги разменяш срещу

щастливи усмишки. Магия, която очевидно ме подтикна да напиша и най-изгавява Върхус в бъздробищата история на тази рубрика (обещавам още други път да си поговорим за вънче, че ми отиде реношто). И понеже считам за излишно да прераждам нещо, което вече и без то ба е влязло в историята ще оставя финансиите си на Франсис Чърч, гладките редактори на Ню Йорк Пост, които отбърза по следния начин на маката Вирджиния, която му пише със Въпрос „Има ли Дядо Коледа?“

Да, Вирджиния, има Дядо Коледа.

Че той съществува, е толкова сигурно, колкото е сигурно, че съществуват любовта, благородството, предаността. А ти знаеш че ги има наскък и те носят красота и радост в живота. Уви! Колко тъжен би бил светът, ако го нямаше Дядо Коледа! Ти би бил полковът тъжен, колкото ако нямаше Вирджиния. Тогава нямаше да има детската въра, поезия, романтика, които поглави поносимо нашето съществуване. Нямаше да получаваме никакви угодобствия, освен усещането и видяното. Съвестната, с която детството озарява света, ще узасне.

Да не Върхът в Дядо Коледа! Ти би могла да не Върхът и Във фенте. Можеш да накараши никого да наблюдава Всички комуни в Коледната Вечер, за да хвърле Дядо Коледа. Но гори да не го видиш как влизи в комина, какъв гокава то ба! Никой не вижда Дядо Коледа, но то ба не е знак, че няма Дядо Коледа.

Най-истинските неща на този свят са тези, които нито дешата, нито Възрастните могат да видят. Никога Въжълкали ли си феи да танцуваха на поляната? Разбира се, че не, но това не значи, че те не съществуват. Никой не може да възприеме или си престави Всички чудеса на света, които са невидени и невидими. Ти можеш да си спушти бебешката дронжика и да видиш какъв издава шума вътре в нея, но има един възл, които покрива невидимия свет, и него не може да разбъска нито най-силният човек, нито обединената сила на най-силните хора, жибел никога на този свят. Само Върхът, поезията, любовта, романтиката, могат да проплват забъсцата и да съзрат и обрушават Въхните красота и великолепието заег нея. Реално ли е Всичко то ба?

Проче Весела Коледа и Щастлива нова година ищо по-реално и трайно.

[...Из официално изявление на завеждащия прокурор на Служба Национална полиция:]

Днес, късошняко, след акция на Служба Национална полиция, при перенес опит за покушение, бе арестуван серийният убиец на дядо Коледа, известен като...

[...Съдебна зала, 12 декември 2004]

Признавам ли се за виновен?

О! Да. Според закона, на който служите, Ваша Чест, как видите?

Дали искат да кажа нещо в своя защита?

Лицемерието на промокола, ё? Дължен сте да ме попитате, Законът по изисква. Колко метра ни лягат, Ваша Чест, как мислите? Три? Четири? Достатъчно близо, за да видите очите Ви във всеки случай. Вие вече сте ме осъдили, без значение е какво ще кажа.

Да се разкажам ли?

Да се разкажам! Сигурен се шаехвате. Ще Ви кажа нещо. Ако днес ме качите на електрическия стол и изпържите мозъка ми, а упре мя съживите със спомена за прехвърляната агенция и ми зададете този въпрос, ще Ви отговоря същото, което ще кажа и сега: „Никога не бих се разжалил!“ Ако след това ме пъхнете в газобалонна камера и застрелят крана, бих искал да гледате внимателно – докато троубодите ме с прескок в раздирания болка, а очите ми напират да изхвърчат от очите си ябълки – в по-слепната наносенка при последният газ, ще се пребръдне в пропълък на отразен от побъръкостта на стъклено отчаян лъч светлина, че прочетите в него „Никога!“ И ако притежавате блестяща съвест, че изкражете в лицето на българския оттюно, след което ми покажете гиломинация и речете „Ще разтръгна мига, заключен между подвръсткото и гокосваше на острите до кокетата ти и разжъването на последния епизодна кметка, съединявайки гравата и торса до безкрайност“, ще изкражете в лицето Ви „Никога!“ Умъртвявайте ме спомни пъти. Не бих се разжалил. Знаете ли защо? Аз съм последният оцелял хуманист на тази поща земя. Последният, който обича Вас – него, ня, човечеството – побече от себе си. Убийвам всеки прободач на илюзии години наред заради Вас, предизвиквайки би от отровата, която разнся.

Спасявам душата си от смъртноносния вирус на напр. азитините наядежи вместо Вас. За да не се случи да видите как детското лице се състраства и скръстя в последва усещане. Заменена от стущения блясък на съзисът, блъкнали при съблъсъка с действителността. Давате ли си смешка какво са тези съзи? Капки, отдавашки животворната сила на пръвте строфките шиньони. Детето гори на газа на забележки тоба, но злато че е строено. Каквото ще избие един ден, когато разбихте илюзии прехвърлят критичната си маса? Каквото ще изтърши от мрака? Вие сте много млад, имате ли дете, Ваша Чест? Имате... И каквото преби то сега, докато Вие сте тук? Не знаете, разбира се. Може би за него се грижи губернантка или мајка му, Вероятно в така. Която се пребрети уморен у дома, то сигурно ще си е лягала вече, или тък ако не, Вие ще му отпредите от времето си, че се заизграете с него, ще си погодите. Шо му кажете ли, че днес сте осъдили на съмрт едн много лош чичо? Защото лошияте хора, заслужават да понесат наказание, мило мое. А каквото ще отговорите, ако Ви попита защо чичото е

станал толкова лош? Как хората стават лоши, Ваша Чест? Ще отговорите ли на детето си, или ще прехвърлите и този път задачата по запознаването със супроводите житейски истини върху естествения ход на събитията? Вие – може бичуци родители училици в работата – сте съвниками да го правите това, нали – да прехвърляте времето (и вината) върху никой друг. И – за да се върнем все пак към причината да сме събрали тук – колко пъти например Дядо Коледа (не Вие) е бил вината за забравяне подарък, или тък за това, че той не е точно желаният? Да, наистина – каквото казвате на детето си, което то е искало живо като, а вие сте му подарили Барби, защото не носят яките комички? Дядо Коледа е пренесен, че не си слушал/а достатъчно пред годината и затова нямаш като. Нищо, зодигина ще си по-послушаш/и на той ще ти донесе.“ Не, Ваша Чест, десетата нямат нужда от Дядо Коледа, от него се нуждат родители! Децата имат нужда от родители! си! И от мястото уважение, която посвещавате трябва да го покажат с честност и прямота. Кажете ми, кога за пръв път наядо юно съзънхте, че една лъжа не е непременно нещо лошо, че една лъжа може да бъде и привеличие? Удобна! Кога започнахте да се посвещавате за свободния стартар и да го приемате за час на естеството на нещата – но простата причина, че Веднъж вече сте заподобили в надъженето – коато горе не сте знаели, че участвате в него?! Защото сте играли на правилата и сте симеали с добрея като родителите си. Съмияшки, че им го дължите и те го заслужавате, разбира се. Кога за пръв път се почуствахте унизиен заради наивността си? И кога тръбодото наимерение никога побеже да не се чувствате унизиен точно по този начин проби пот до съзънтято Ви? Последно – кога започнахте да се съмнявате – ама истински – за пръв път в живота си? Дали ток не е бил когато разбръхте, че Дядо Коледа не съществува? Слагат като разделено и убедено – със страст – сте спорили с някои от „по-съвестнатите“ си дружарчета в училище, оприди се на сумите на мама и татко, а в последствие се е оказало, че те съзнателно са във подвърди години наред... какво си помислихте, помните ли? Докато се чувствате зловещо прецакан от най-ближките си хора. Няма небини лъжи, Ваша Чест! И най-невинната в обременена с последствия и проправя път за следващата, докато се стигне до ония – другите. Користищите. И до момента, в който приемате окончателно мъртвите прафии в играта на живота за нещо, чрез което се усъврши в него? Не, не е лъжата за Дядо Коледа причината да се спишите допук, но тя със сигурност е била една от стъпките. Понякога гори пръвата сериозна стъпка, защото вратата в бебеша старат с чубала с подарьши е сред най-силните и жизнеспособни илюзии, които щига детето при народене. А каквото е по-силна една възра, толкова по-опустошително е разочароването по-късно! Не искам да ставате щипчен, Ваша Чест, но на езика на училищата това е като да се днесе на голям... разбръхате. Истината за Дядо Коледа често се сътворява като неочаквана феерация върху съзнателното на детето. И в този смисъл – замисляте се само – колко сходен в моментът, в който разбръхаш, че има Дядо Коледа с този на изкустването на гебствеността. И в гъвката случај губини българскистът си. В памет на този миг, аз убивам по едн Дядо Коледа вътреш в себе си и

всеки, на когото съвръха, всяка година.

Питамте ме чубстват ли се виновен... А вие... НЕВИНЕ!

ЛИ СЕ ЧУВСТВАТЕ, ПО ДЛЯВОЧИТЕ?

И ме съдите, последните се само! Защо по-добре не признаете какво Би причини Дядо Коледа на Вас?...

[...Съдебна зала, 12 декември 2004]

Обвинявания, Фрайман, станете.

След запознаването с всички факти по делото и внимателното му разглеждане, съдът стига до следното решение:

Признава обвинявания Фрайман за виновен по всички точки на обвинението.

Съдът обвинявания Фрайман на смърт чрез инжекция, без право на обжалване. Приговора да бъде изпълнена в заведението за психиатрични болни на 4-ти километър, София, 8 сроч от 48 часа след произнасянето му. Закривам заседанието!

[...Клиниката 4-ти километър, 12 декември 2004, коридорът, меѓ. сестри]

- Какво му става?

- Нищо, щастъчно в наред. Просто го напъткаха с лекарства и съда бъзнува. Мисли си, че в пособиум.

- Горкичките! Толкова е готов. Ти ли го преоблече като гокараха? Жалко, че е шизофреник.

- Не е бил такъв винаги. Казват, че се побъркал от много царва. Никакъв Полуразлад на втора степен му разшиби мозъка и сега си въобразява, че е наядо си Фрайман.

- Ама то и 8 картина му е записано, че е Фрайман.

- Е, мой е Фрайман, но си мисли, че е Фрайман.

Уфф, аз ба друг Фрайман става ънисър бе, ех, че ме объркваш и ти – единият е истинският, групиг – въображаеш.

- Искам да кажеш, че говори сам със себе си?

- Нещо такова. Но ще го оправят де. Докторът ще му бие от онеzi експерименталният инжекции.

- Кой ли от щамата ще остане? Ох, все едно, толкова е сладичък...

[...Клиниката 4-ти километър, 12 декември 2004, гробът, меѓ. сестри]

Отвори вратата на клиниката и тромаво пристъпи. Веднага обидищният му апарат все още се опъльва на ходенето. Едва голомият мириз на смърт се вряза в пълната болнична сграда за него. Изтъната нозръ и с наслада на пълни дробовете си. Декемврийският вятър леко ширепе. Добре дошли – имаша нужда да се почувствува жив. Усети последните им и се избръщи наляв. Усмихнаха му се. Долоши многогодишното в начина, по който ѝзвърчи че на устната на бронхите сякаш закачише ъзъките ѝ. О, познаваш добре този миманс. Усмихна им се и той. Възмът в последва му окъзя и уласи мимолетен глад. Не проговори, търпъра пребръдаше да си пропомни и забори. Всъщност едва се връмчи.

И възмът ще дойде, Сънчанки. Само покачайтега деда си Коледа да пригответи чубала! – ухили се на ум J.J. и им обръща гръб. По-бърка работи за чакаша сега. Най-добре там, в големия град, имаша някой си Snake, който търпеше, че е обръте с има Дядо Коледа...

Любимите ни компютърни герои попадат... в света на Звездните Войни

автор Snake

Принцът на Персия

Със закономерно отегчение Принцът за пореден път влиза в лястовичния Бордърмеж... и със закономерна изненада се озовава на Звездата на силърта. Чуба зад сърба си тежко дишаше с лек бързосилен оттенък. В глабата му по рефлекс иззвучава китарното начало на *Ай Стенън Алоун* на Госмак, цветовете избледняват и нашите трюти га бяха. Минава по произволно количества идентични били коридори, прескача дълбоки дупки с неясно предназначение, притичва през някаква шахта за боклуци, където се завийстят поредните капан с приближаващи се от двете му страни стени. Принцът пречищува, че има достатъчно време, навежда се и пие от водата, за да си възстанови здравето. Здравето му не се възстановява, но за сметка на това някакво пилало чудо-веще се опитва да го докона. Персийският ѝон го насица с възмущение и след това се измъква, скакайки между събиращите се стени. На излизане се сблъсква с досадно учищив златист грозд, който го пита дали може да му помогне с нещо. Принцът се интересува къде е тук тоалетната, за да може да се съвие на мибакта. Упътването го възстановен, записан и докола допълнително резервирани листъци, сримбайки футуристичното кошче за тоалетна хартия, той продължава по белите коридори. Вижда затварящата се в далечината

брата на Милениумъ Фолкън, забавя личност си време и ефектно се шмуазва през стесняващия се отвор. Оказва се в клаустрофобично помещение, където гъва идома и една золема маймунка го гледат с тъпомо изражение на лясточни зомбита. Принцът се отблъсква от във-три носещи подвърхности, размазвайки мечовете си с рисък да се самозакопи по особено груб начин и след около пет минути га избива. След която се приближава до лишища филмът къркътър с ищоумска прическа и каза, че ѝ е спасил живота, но не вижда основание да ѝ бърза, защото тя очевидно иска да му открадне кинжалъ. Филмът къркътърът продължава да пиши и го пита защо е избъл приятелите ѝ. С мрачен тон принцът ѝ обяснява, че това вече не са били нейните приятели и от гостеса с Пътешествието на времето оцеляват само главният герой, лошият и жените с големи ции и гол задник. След която оглежда циците и задника ѝ, обмисля последното си изказване и заколова и нея. В последствие притичва по близката стена, за да написне няколко копчета. Звездите, видими през околните прозорци, се размазват уобразително. Няколко часа по-късно космическите кораб се забива члено насреща някакво блато. Принцът изскача от потъващото възило и виждайки толкова много вода на едно място, започва да се чувства безсъмъртен. Насреща му изскача нещо

зелено, уродливо и с големи уши. Принцът надлежно проверява долната краи на монитора за червена линия и когато се убеждава, че не става дума за някакъв особено избранен бос, слизга при него.

„Търся императората на времето, – каза вът мрачно, защото само така си може.

„Ще умреш ти, – информира го делово Йода.

„Знам, – промърморва Принцът. – Даваха го в тръйлъра. Затова трябва да унищожа Пътешествието на времето.“

„Никой да избегне събата си не може. Но ако търсис лъгът ти – бързи на Татуин търси. Пътък там много има, – каза Йода, гледайки с изнервено човешко съзнание на същностното появяване на Люк, когото трябва да гърчи.

Благодарение на замазан от сценаристите съзънание и груб хеби метъл съзъжен лутф, Принцът спонтанно се озовава на Татуин. Пита повторно попаднали му Енгелци за Императората. Гледат го тъпло. После го наставчават неуверено към бореща на Джаба.

Нашият нахлува, разположи събата в дживинга във-три прасеподобни изядания и отбелявайки си на ум, че тези от Ubisoft вече се оливат с ищоумска вид на противниците му в името на самоделното оригиналничение.

Стига до не особено царствена куп-

чина гобна с очи и когато разбира, че това е търсеният собственик на замъка, го пита възмутено защо не прилича на Моника Белучи. Джаба изгружавя нещо неразбираем и докато Принцът чете събитието, подът под краката му се разтваря и той пропада към поредния бос фойт. С отегчение видя голямо и хищно, порязва го през глезените, изкарвайки съвърх глабата му и го налага до смърт. След кое то се измъква, скакайки отново по стените, опира мечовете си там, където се предполага, че би трябвало да бъде гроблота на Джаба и го пита кое е Императората. Гобното с очи уплашено го кърчи на един кораб, който га до откара пред Императора.

Принцът влиза в поредната тронна зала, където отново чува тежкото душане. Тъкмо пак да зазвучи Госмак, пътят го ярят от видъка, че видоката пътна фигура си нямъ роза и светещи очи и успокоено пристъпва напред.

„АЗ съм баша ти, – съобщава с пълтмен негърски глас Дарт Вейдър.

„АЗ баша ми го коя отмак стана пълно зомби, – отговоря Принцът и вади двете мечи. Онзи види само един, ама лазерен. Принцът започва да се върти около колони, да отскака от стени и да размазва безразсъдни отстрелятата си. Те, разбира се, скоро се превръщат в стружки, щото лазерният меч не пръща. С ефектен отмок над глабата на притиника персиецът спря да напусне някакви копчета и га му свали шлема. Оня почва да се гави за въздух. Принцът му обръща гръб и пристъпва с мрачно изражение към трона на Императората.

Императорът видя ръце, хъвляри по него мълния и го убива.

„Е да, – философски заключава принцът, докато мракът се спуска над съзнанието му. – Чубек не може да избяга от събата. Винаги ще се намери трейлър, който га не си гледал.“

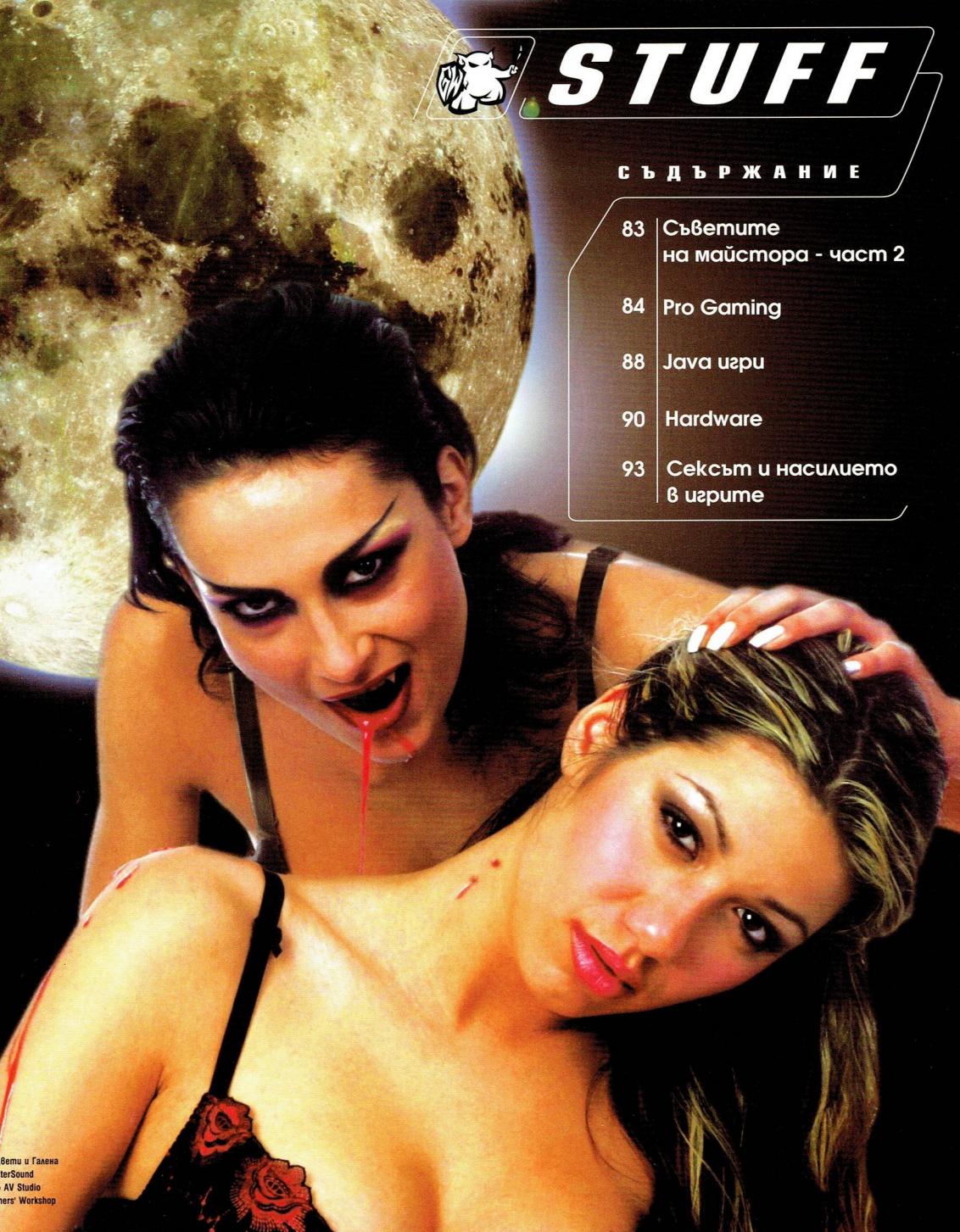




STUFF

СЪДЪРЖАНИЕ

- 83 Съветите на майстора - част 2
- 84 Pro Gaming
- 88 Java игри
- 90 Hardware
- 93 Сексът и насилието в игрите



изпрати sms на номер

2260

Mtel и Globul

обади се от стационарен телефон на

0900 40 400

Mtel и Globul

www.fresh.bg



топ хитове

one - dragoste din tei
 nem - just lose
 one - despre tine
 mney spears - my prerogative
 azor - physical
 - leave
 omar - dale don dale
 an ul haq - punjabi touch
 gorg mazonakis - nikotina
 gorg mazonakis - to gucci forema
 scoria - mister killer
 сериал - trimi братя, три сестри
 stacia - sick and tired
 то - о пели
 оре - no more
 100 кила - bounds
 - по-добра недей
 stacia - left outside alone
 e - bubble
 и турбото - три синджира боби
 ани - wild dances
 zel - pump it up
 one knowles - naughty girl
 o bzikat - eat you alive
 s - trick me

МОНО ТЮДИ
 86378 86403
 86379 86404
 86380 86405
 86381 86406
 86382 86407
 86383 86408
 86384 86409
 86385 86410
 86386 86411
 86387 86429
 86388 86413
 86389 86414
 86390 86415
 86391 86416
 86392 86417
 86393 86418
 86394 86419
 86395 86420
 86396 86421
 86397 86422
 86398 86423
 86399 86424
 86400 86425
 86401 86426
 86428 86427

ЦВЕТНИ КАРТИНКИ - ЗЯВСВИ



86437

най-готините Java игри

Играй Predator на
своя мобилен
телефон!
модели GSM: nokia,
motorola, samsung,
sony ericsson *



С Кама Султра на
научите много
за изкуството за
правене на
лъжици при това
от вашите
телефони
модели GSM: Nokia,
Samsung, Siemens,
Sony Ericsson *

Първи 2 последователни sms
съдържание 86474



Разновидност на
други класически
игри като Mortal
Combat или Street
Fighter.
модели GSM: *
nokia, siemens,
motorola, samsung,
sony ericsson



Трябва да помогнем
на Rocket Girl да
премине роботите
през 15 цветни нива.
модели GSM:
nokia, motorola *



Пренеси тръпката
от футбола на телефон си
модел GSM: Nokia,
Samsung, Motorola,
Sharp, Sony Ericsson *



Участвай в
рали състезание
запите извънземни
модел GSM: Nokia *



Трябва да се
борите срещу
запите извънземни
модел GSM: Nokia,
Samsung, Motorola,
Sony Ericsson *



Почве информация за поддържаните модели GSM на www.fresh.bg

МС КАРТИНКИ

обичат те
сърдъцата
сърдъцата
сърдъцата

86489
86490

86491
86492

86493
86494
86495
86496

86497
86498
86499
86500

86499
86500
86501
86514

true tones

изпрати модела звука за твоят gsm

7700; 8500; 8600; 8620; 8650; 8660; 7550; N-GAGE; 6260; 6600; 6620; 6630; 7610; 3300
 86700; 86800; 86900; 86950; 8700; 8710; 8720; 8730; 8740; 8750; 8760; 8770; 8780; P910; P910c;
 Samsung SGH-D410; P510; P510c; E100; E100c; E100v; E100w; E100x; E100y; E100z; S300; T400;
 C550; C100; X100; X450; X500; Siemens S55; S56; S57; S58; A60; C55; C50; 2120;
 C55; C152; C56; M55; M56; M55; S60; S65; S67; S68; S70; S71; S72; S73; S74; S75; S76; S77;

86515
86516
86517
86518
86519
86520
86521
86522
86523
86524
86525
86526
86527
86528
86529
86530
86531
86532
86533
86534
86535
86536
86537
86538
86539
86540
86541
86542
86543
86544
86545
86546
86547
86548
86549
86550
86551
86552
86553
86554
86555
86556
86557
86558
86559
86560
86561
86562
86563
86564
86565
86566
86567
86568
86569
86570
86571
86572
86573
86574
86575
86576
86577
86578
86579
86580
86581
86582
86583
86584
86585
86586
86587
86588
86589
86590
86591
86592
86593
86594
86595
86596
86597
86598
86599
86600
86601
86602
86603
86604
86605
86606
86607
86608
86609
86610
86611
86612
86613
86614
86615
86616
86617
86618
86619
86620
86621
86622
86623
86624
86625
86626
86627
86628
86629
86630
86631
86632
86633
86634
86635
86636
86637
86638
86639
86640
86641
86642
86643
86644
86645
86646
86647
86648
86649
86650
86651
86652
86653
86654
86655
86656
86657
86658
86659
86660
86661
86662
86663
86664
86665
86666
86667
86668
86669
86670
86671
86672
86673
86674
86675
86676
86677
86678
86679
86680
86681
86682
86683
86684
86685
86686
86687
86688
86689
86690
86691
86692
86693
86694
86695
86696
86697
86698
86699
86700
86701
86702
86703
86704
86705
86706
86707
86708
86709
86710
86711
86712
86713
86714
86715
86716
86717
86718
86719
86720
86721
86722
86723
86724
86725
86726
86727
86728
86729
86730
86731
86732
86733
86734
86735
86736
86737
86738
86739
86740
86741
86742
86743
86744
86745
86746
86747
86748
86749
86750
86751
86752
86753
86754
86755
86756
86757
86758
86759
86760
86761
86762
86763
86764
86765
86766
86767
86768
86769
86770
86771
86772
86773
86774
86775
86776
86777
86778
86779
86780
86781
86782
86783
86784
86785
86786
86787
86788
86789
86790
86791
86792
86793
86794
86795
86796
86797
86798
86799
86800
86801
86802
86803
86804
86805
86806
86807
86808
86809
86810
86811
86812
86813
86814
86815
86816
86817
86818
86819
86820
86821
86822
86823
86824
86825
86826
86827
86828
86829
86830
86831
86832
86833
86834
86835
86836
86837
86838
86839
86840
86841
86842
86843
86844
86845
86846
86847
86848
86849
86850
86851
86852
86853
86854
86855
86856
86857
86858
86859
86860
86861
86862
86863
86864
86865
86866
86867
86868
86869
86870
86871
86872
86873
86874
86875
86876
86877
86878
86879
86880
86881
86882
86883
86884
86885
86886
86887
86888
86889
86890
86891
86892
86893
86894
86895
86896
86897
86898
86899
86900
86901
86902
86903
86904
86905
86906
86907
86908
86909
86910
86911
86912
86913
86914
86915
86916
86917
86918
86919
86920
86921
86922
86923
86924
86925
86926
86927
86928
86929
86930
86931
86932
86933
86934
86935
86936
86937
86938
86939
86940
86941
86942
86943
86944
86945
86946
86947
86948
86949
86950
86951
86952
86953
86954
86955
86956
86957
86958
86959
86960
86961
86962
86963
86964
86965
86966
86967
86968
86969
86970
86971
86972
86973
86974
86975
86976
86977
86978
86979
86980
86981
86982
86983
86984
86985
86986
86987
86988
86989
86990
86991
86992
86993
86994
86995
86996
86997
86998
86999
86900
86901
86902
86903
86904
86905
86906
86907
86908
86909
86910
86911
86912
86913
86914
86915
86916
86917
86918
86919
86920
86921
86922
86923
86924
86925
86926
86927
86928
86929
86930
86931
86932
86933
86934
86935
86936
86937
86938
86939
86940
86941
86942
86943
86944
86945
86946
86947
86948
86949
86950
86951
86952
86953
86954
86955
86956
86957
86958
86959
86960
86961
86962
86963
86964
86965
86966
86967
86968
86969
86970
86971
86972
86973
86974
86975
86976
86977
86978
86979
86980
86981
86982
86983
86984
86985
86986
86987
86988
86989
86990
86991
86992
86993
86994
86995
86996
86997
86998
86999
86900
86901
86902
86903
86904
86905
86906
86907
86908
86909
86910
86911
86912
86913
86914
86915
86916
86917
86918
86919
86920
86921
86922
86923
86924
86925
86926
86927
86928
86929
86930
86931
86932
86933
86934
86935
86936
86937
86938
86939
86940
86941
86942
86943
86944
86945
86946
86947
86948
86949
86950
86951
86952
86953
86954
86955
86956
86957
86958
86959
86960
86961
86962
86963
86964
86965
86966
86967
86968
86969
86970
86971
86972
86973
86974
86975
86976
86977
86978
86979
86980
86981
86982
86983
86984
86985
86986
86987
86988
86989
86990
86991
86992
86993
86994
86995
86996
86997
86998
86999
86900
86901
86902
86903
86904
86905
86906
86907
86908
86909
86910
86911
86912
86913
86914
86915
86916
86917
86918
86919
86920
86921
86922
86923
86924
86925
86926
86927
86928
86929
86930
86931
86932
86933
86934
86935
86936
86937
86938
86939
86940
86941
86942
86943
86944
86945
86946
86947
86948
86949
86950
86951
86952
86953
86954
86955
86956
86957
86958
86959
86960
86961
86962
86963
86964
86965
86966
86967
86968
86969
86970
86971
86972
86973
86974
86975
86976
86977
86978
86979
86980
86981
86982
86983
86984
86985
86986
86987
86988
86989
86990
86991
86992
86993
86994
86995
86996
86997
86998
86999
86900
86901
86902
86903
86904
86905
86906
86907
86908
86909
86910
86911
86912
86913
86914
86915
86916
86917
86918
86919
86920
86921
86922
86923
86924
86925
86926
86927
86928
86929
86930
86931
86932
86933
86934
86935
86936
86937
86938
86939
86940
86941
86942
86943
86944
86945
86946
86947
86948
86949
86950
86951
86952
86953
86954
86955
86956
86957
86958
86959
86960
86961
86962
86963
86964
86965
86966
86967
86968
86969
86970
86971
86972
86973
86974
86975
86976
86977
86978
86979
86980
86981
86982
86983
86984
86985
86986
86987
86988
86989
86990
86991
86992
86993
86994
86995
86996
86997
86998
86999
86900
86901
86902
86903
86904
86905
86906
86907
86908
86909
86910
86911
86912
86913
86914
86915
86916
86917
86918
86919
86920
86921
86922
86923
86924
86925
86926
86927
86928
86929
86930
86931
86932
86933
86934
86935
86936
86937
86938
86939
86940
86941
86942
86943
86944
86945
86946
86947
86948
86949
86950
86951
86952
86953
86954
86955
86956
86957
86958
86959
86960
86961
86962
86963
86964
86965
86966
86967
86968
86969
86970
86971
86972
86973
86974
86975
86976
86977
86978
86979
86980
86981
86982
86983
86984
86985
86986
86987
86988
86989
86990
86991
86992
86993
86994
86995
86996
86997
86998
86999
86900
86901
86902
86903
86904
86905
86906
86907
86908
86909
86910
86911
86912
86913
86914
86915
86916
86917
86918
86919
86920
86921
86922
86923
86924
86925
86926
86927
86928
86929
86930
86931
86932
86933
86934
86935
86936
86937
86938
86939
86940
86941
86942
86943
86944
86945
86946
86947
86948
86949
86950
86951
86952
86953
86954
86955
86956
86957
86958
86959
86960
86961
86962
86963
86964
86965
86966
86967
86968
86969
86970
86971
86972
86973
86974
86975
86976
86977
86978
86979
86980
86981
86982
86983
86984
86985
86986
86987
86988
86989
86990
86991
86992
86993
86994
86995
86996
86997
86998
86999
86900
86901
86902
86903
86904
86905
86906
86907
86908
86909
86910
86911
86912
86913
86914
86915
86916
86917
86918
86919
86920
86921
86922
86923
86924
86925
86926
86927
86928
86929
86930
86931
86932
86933
86934
86935
86936
86937
86938
86939
86940
86941
86942
86943
86944
86945
86946
86947
86948
86949
86950
86951
86952
86953
86954
86955
86956
86957
86958
86959
86960
86961
86962
86963
86964
86965
86966
86967
86968
86969
86970
86971
86972
86973
86974
86975
86976
86977
86978
86979
86980
86981
86982
86983
86984
86985
86986
86987
86988
86989
86990
86991
86992
86993
86994
86995
86996
86997
86998
86999
86900
86901
86902
86903
86904
86905
86906
86907
86908
86909
86910
86911
86912
86913
86914
86915
86916
86917
86918
86919
86920
86921
86922
86923
86924
86925
86926
86927
86928
86929
86930
86931
86932
86933
86934
86935
86936
86937
86938
86939
86940
86941
86942
86943
86944
86945
86946
86947
86948
86949
86950
86951
86952
86953
86954
86955
86956
86957
86958
86959
86960
86961
86962
86963
86964
86965
86966
86967
86968
86969
86970
86971
86972
86973
86974
86975
86976
86977
86978
86979
86980
86981
86982
86983
86984
86985
86986
86987
86988
86989
86990
86991
86992
86993
86994
86995
86996
86997
86998
86999
86900
86901
86902
86903
86904
86905
86906
86907
86908
86909
86910
86911
86912
86913
86914
86915
86916
86917
86918
86919
86920
86921
86922
86923
86924
86925
86926
86927
86928
86929
86930
86931
86932
86933
86934
86935
86936
86937
86938
86939

СЪВЕТИТЕ НА МАЙСТОРА

ОПТИМИЗАЦИЯ НА WINDOWS XP - ЧАСТ II



В предходния брой начехахме темата за възможностите за оптимизация на Windows XP, а сега ще продолжим със съветите. Отново напомням, че това, което четеете касае момента след като инсталацията и актуализацията на Windows е приключила. Когато на състоянието преди промяната можете да направите като пуснете regedit и отидете до [HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services]. Следва десен бутон на мишката върху Services, Export и запишете някое файла.

6. Event Log - последният от трите, които имат участие в юнита. Камо ишо това е един полезен инструмент, защото ви показва какви проблеми има на вашата машина - гори неща, за които не препомагаше, че се случи. Може да досгигнете до него през Start / Settings / Control Panel / Administrative Tools / Event Viewer. Препоръчтелно е да се остави на автоматично.

7. Clip Book - грижи се за споделяне на информация от клипборда с други компютри. По подразбиране е изключено, ако имате инсталирани Service Pack 2, таќа че това е и моята препоръка - махнете го.

8. Computer Browser - ъвъв всяка мрежа има по един компютър, който отговаря за списъка с компютри и мрежови

ресурси. Не вървам това да е вашият, таќа че изключете този сървис.

9. DHCP client - тази услуга ѝ позволява да използвате мрежови настройки, зададени от сървъра на мрежата. Ако имате статичен адрес, нямате нужда от това. В повечето случаи спокойно може да е изключено.

10. Distributed Link Tracking Client - поддържа бројките на NTFS файлове ъвъв вашия компютър или в домейн. Един пример, за да стане асио - ако вие сте компютър А и създавате shortcut към ваш файл на компютър Б, ако тази услуга работи, след като преместите вашия файл граваже, бројката на компютър Б автоматично ще сочи новото му местонахождение. Препоръчвателно да го изключите - disabled.

11. Microsoft Distributed Transaction Coordinator - тук имам леки затруднения да пређа на човешки език за какво точно отговаря този сървис. Той се занимава с управление на процесите при изпълнение на една задача от няколко машини. Използва се от Microsoft's Personal Web Server, Microsoft SQL Server. Ако се занимавате предимно с игри, вероятността да не го ползвате е голяма. Препоръчвателно да е disabled, но ако системата дава грешки - пробвайте на тајни.

12. Error Reporting Service - изпраща на

Microsoft информация за проблеми с вашия компютър. Disabled.

13. Fast User Switching Compatibility - позволява ѝ да преѣключвате потребители на локалната си машина, без да замваряте всички приложения на текущия потребител. Disabled.

14. Help and Support - необходим е за четене на online или offline help от Microsoft. Препоръчвателно да е disabled, но има вероятност този сървис да се „самоизключи“. Това ще стане, ако се опитате да използвате Възраждане help (Help and Support) на Windows, таќа че, от време на време, подлежате за състоянието му.

15. Human Interface Device Access - отговаря за някои специални функции на периферните устройства - например, допълнителните клавиши на „Интернет“, клавиатурите, бутони на скенери и т.н. Препоръчвателно да е disabled.

16. Indexing Service - прави списъци на файлове и техни свойства, таќа че да може лесно да правите търсения. Това е един времен процес, който не само яде ресурси, но и се стартира за индексиране не произволен момент - може дори поканите играете. За да го махнете, отидете Start / Settings / Control Panel / Add/Remove Programs / Window Setup и махнете определената срещу името му. След това да изключите и от процесите - disabled.

17. Internet Connection Firewall (ICF) and Internet Connection Sharing (ICS) - преименувано на Windows Firewall/Internet Connection Sharing след Service Pack 2. Върши ъвъв неща - дели една Интернет връзка между няколко компютъра и пуска Възражданата 8 Windows защитна стена. И за Ѹвъв неща си има допълнителни програми, които се справят много по-добре, замова си сложете никакъв нормален firewall и го изключете.

18. IPSEC Services - използва се при VPN (Virtual Private Networks), за осигуряване на криптирана връзка. Излежка като ненужна услуга, но на някои места 8

Интернет се споменава за възможни проблеми при липсата му. Но вие усвомирайте пробвайте manual или disabled.

19. Logical Disk Manager - заедно с Logical Disk Manager Administrative Service се занимава с управлението на твърдите дискове. Препоръчителната настройка е manual, като 8 XP Home тя си е таќа по подразбиране.

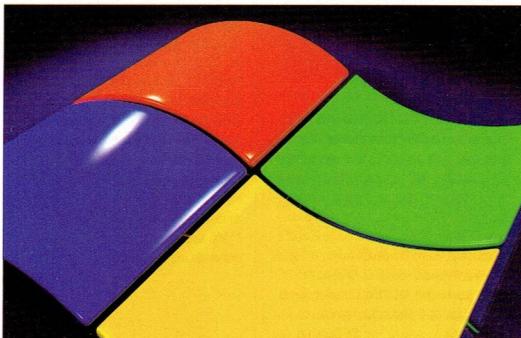
20. Messenger - тази услуга позволява изпращането на бележки, добрино на Windows при Windows 98. Има различни рискове, свързани със сигурността на компютъра и работата на този service. След инсталирани на Service Pack 2, настройката по подразбиране е disabled, съответно това е и моят съвет. Ако тък искате да се пошевгувате с някой, на когото тази настройка е пусната - напишете в конзолата (MS DOS prompt) net send хххххххххххххххххх h!, когато на мястото на хххххххххххххххххх h! ще се появят на мястото на хххххххххххххххххх h!, когато на мястото на хххххххххххххххххх h! може да сложите произволна бележка. Резултатът е, че на неговия монитор ще се появят бележката, която сте написали.

21. MS Software Shadow Copy Provider - използва се заедно с Volume Shadow Copy от Microsoft Backup. Възможно е да има употреба и при други програми, които се занимават с пръбен на бекап, ghost или image на дискове. Сигурната настройка ѝ да Ѹвъте в manual, ако ѝ се експериментира, пробвайте и disabled. Може да имате 8 Event Log-a съобщение относно липсата на този сървис, но това не бива да Ѹвът смущава.

22. Net Logon - използва се при логование и Domain controller. Не ѝ е нужна, disabled.

23. NetMeeting Remote Desktop Sharing - дава достъп до вашия компютър през програмата NetMeeting. Трябва ли да казвате, че това не е желано? Disabled.

Следва...



ПРОГЕЙМИНГЪТ по света и у нас

AVTOP:Krasleto

10.12.2004

CPL vs ESWC или „на кой му е по-голам... ръбътна“.

Преди николко дни **Cyberathlete Professional League**(CPL) обявя датите за провеждане на CPL Summer 2005 (както знаме CPL професионална турнир по един летен и един зимен турнир всяка година) - от 6 до 10 Юли 2005, които случували се не съблажната с датите на **Electronic Sports World Cup** (ESWC). А когато става въпрос за голям от трите най-големи ежегодни турнири в света, читателите се намират на различни континенти, конфликтът с датите едва ли не прерасва в „Америка спрячу Европа...“. Да, последните факти са французи от **Ligarena** организират вече няколко поредни години събития (ESWC 2004, 2003 и 2002, а преди това Lan-Arena турнирите) на една и съща дата – първата седмица на Юли, първото точно след края на учебната и преди началото на отпускатския сезон. От друга страна, последните 3 години, летните събития на базираната в САЩ CPL са организирани последната седмица на Юли. Президентът на CPL Анхел Муньоз и РА-а на компанията **Djordje Katic** спорят за изброяването в интернета, че съществуващето на датите е напълно случайно, че те не са знали обявяването на ESWC дати (нишо, че 4 години подред те са едни и същи), и че са обвързани от договорите си със **Gaylord Texan Resort**, пътешествията им хотели, в които се провежда събитието точно на тези дати. Буквално часове по-късно пък, Манюло Далън, президент на ESWC, излезе с официално обявление към пресата, обвинявайки CPL в нелоялна конкуренция и опити да се разцепят геймърската общност, мегии и спонсори. Интересното е това обръщение бе споменаването на един документ за стратегическо партньорство, получен още пред пет месеца (край на Август) от наг 170-ти бизнес партньори, половината от които обвързани със CPL, в които датите на ESWC са потвърдени. Но кой прие е обвързали датите в най-малката проблем. Пожарот се разрази с още по-голяма сила след като CPL обяви **Source** за Counter Strike Версията,

която смятат да използват, а ако внимателно сте чели статията ни за нея в предишния број, знаете, че тя далеч не е готова за състезателна игра. CPL Всички биха заклеймили като **The Capitalists Professional League**, а също как се съмне **Valve** плаща на **Muniesa** за изкуствено разпространение на недокументирана от Версия на Counter Strike, организиран от **Бърчуклен Съюз**, Бургас, започна късно вечерта и завърши в ранните часове на 14-ти, независимо че близо 40-те отбора биха на крак още 8 9 сумрията. Нечуваното досега 12-часово забавяне е плод на „генералното“ организаторско решение компютърите да се преинсталат непосредствено преди турнира. Но ставащото – станало, да видим победителите:

13 Ноември 2004

Бургаски въвежеци, бургаски новиши. С удовре на „ноши“, понеже турнирът по Counter Strike, организиран от **Бърчуклен Съюз**, Бургас, започна късно вечерта и завърши в ранните часове на 14-ти, независимо че близо 40-те отбора биха на крак още 8 9 сумрията. Нечуваното досега 12-часово забавяне е плод на „генералното“ организаторско решение компютърите да се преинсталат непосредствено преди турнира. Но ставащото – станало, да видим победителите:

1-во място: **Club35**: G.Stoyanov, Ea-Sy_MoNEY, Punk, Baba_V1, Mkilla (София)

2-ро място: **XPD**: Dob1, BotLike, snch, ndle, stef, tigyr (София)

3-ро място: **Onrage**: Rosk0, pnk, rNoM, dark, screeamer (София)

Искрено съчувствам на момчетата, защото ги пътуват до Бургас, да стоят 24 часа на крак и да се очаква от теб да заспиши по клавиатурите и да играеш на 100 % не немислимо. Наградите бяха съответно по 500 и 200 лева за първите две места и упоменати карти с часобе за 3-то.

14 Ноември 2004

Quake обещава съществото в България доказа, че още не е умряло, успели че тук ще ги видим в новини само от CS сцената. На 14-ти Ноември в клуб „Connection“ 19 играча си мериха реийдовете в опит да установят кой, аркебус е по-добър на Quake 3. Победител – както се очакваше – е команда Георги „JoRik“ Симеонов, който завърши турнира само с една загуба от втория в класирането Николай „n7CK“ Петров. Трети се класира Rosen „d7g“ Германов. Наградите за първо и второ място бяха 70 и 40 лева, които са същинският прибраха съответно по 1000 и 500 лева.

И за финал, малко информация за едно предстоящо събитие: Веригата клубове в София и Благоевград „Зоната“ се кандидатират за организатори на турнири, като Влечателните правят няколко неортодоксали и пренебрежими дисциплини като **Age of Empires 2: The Conquerors**, **Colon McRae Rally 4, Unreal Tournament 2004**, **NFS Underground 2**, **FIFA 2005**, **Starcraft: Broodwar**. Естествено, ще присъстват и стандартните **Warcraft III: The Frozen Throne** и **Counter-Strike**, като недоумение буди фактът, че Веригата, на която че се изграждат турнирите в София ще е новоиздадата **Source**, а в Благоевград – 1. Доста странно управлениеческо решение, но който плаща, той поръчва музиката. Амбициозното начинание има зададен награден фонд от 11900 лева, а дали ще се съществува времето ще покаже...

ищо напълно очаквано заеха първите голяма места. На трето място завършиха подгрупите **Club35** в състав G.Stoyanov, Ea-Sy_MoNEY, Punk, Baba_V1 и Mkilla, които безапелационно отнесаха цялото гъръцко войнство. Като се има предвид, че това им е едва второто излизане в чужбина, момчетата останаха добърчи, но се видя, че имат още гости трекси за ялане, докато достигнат своята класа. Покъсно се разбра, че „мачтата“ (Mkilla) се отмъга временно от отбора, за да на блегне на учението си (похвално!), а неговото място замества избърсаният слава на френска земя и бивш играч на **Ho-Melan EvilYuri**.

27 Ноември 2004

Задържаният турнир по рода си онлайн лига по Counter Strike в България – **Poco Loco**. Шестнадесетте финалисти са състезаваха се във временно преди отбора, за да на блегне на учението си (похвално!), а неговото място замества избърсаният слава на френска земя и бивш играч на **Ho-Melan EvilYuri**.

Момчетата от **Hardplay**, новосформиран отбор, но изразен от бояри наши познайници – **KaLiGuLa** и **Jump Around** от бившите **cNc** и **Freeman**, **kanarko** и **Stear** от бившите **MoD** (представлявали България на WCG 2002) – математически гуменечки си тренировки и напълно заслужено грабнаха победата без нито една загуба.

На второ място са **Xplode** от София, на третото са пребрихи набиращите скорост **k7b** също от София. Първият и вторият прибраха съответно по 1000 и 500 лева.

И за финал, малко информация за едно предстоящо събитие:

Веригата клубове в София и Благоевград „Зоната“ се кандидатират за организатори на турнири, като Влечателните правят няколко неортодоксали и пренебрежими дисциплини като **Age of Empires 2: The Conquerors**, **Colon McRae Rally 4, Unreal Tournament 2004**, **NFS Underground 2**, **FIFA 2005**, **Starcraft: Broodwar**. Естествено, ще присъстват и стандартните **Warcraft III: The Frozen Throne** и **Counter-Strike**, като недоумение буди фактът, че Веригата, на която че се изграждат турнирите в София ще е новоиздадата **Source**, а в Благоевград – 1. Доста странно управлениеческо решение, но който плаща, той поръчва музиката. Амбициозното начинание има зададен награден фонд от 11900 лева, а дали ще се съществува времето ще покаже...

След като Варненските **5q** и **pL** бяха спрени от немският **mousports** в Турция, гође рег и на други голям български отбора – **Club35** и **MrG** – да се пробват 8 турнири с награден фонд за всички шампиони от CPL Winter Dallas, този път във съседна Гърция. Конкурентията беше особено съврена, като основният смут върху сърдата на геймърите всичважа датите на ESWC шампиони **The Titans** и шведските **e-star** (бившите **bml.caYa**, прочути се след гъвките с победа над **SK Gaming**), ко-

Емил 'HeatoN' Кристенсен

The one and only

ABTOP:Krasleto



Всеки спорт си има своята легенда. Хора, които застават под светлините на прожекторите и за тях се говори. Доколко Counter Strike може да бъде разглеждан като спорт, е друга тема, но шансовете ако сте хвашали някога виртуалния каляшник, да сте чували за Него! Величеството Емил Кристенсен, познат още като HeatoN, са големи. Роден на 14 юни 1984 в Стокхолм, Емил има шанса да се запознае още 8 ранния бета период (възможност Версия 6.5 бета), в начало събъект обикновен масов сървър, с човека, с който играе и досега – Томи „Potti“ Ингемарсон - и гъвамата започват да пишат историята на състезателния CS. Възможно, както самият той признава, ако не бил попаднал случайно в онзи сървър, сега сигурно щеше да владее един drug спорт – хокея (самият му ник щва от фирма, произвеждаща хокейни аксесоари). През 2000 г. именно въпросните гъвама печелят пръвото организирано от *Cyberathlete Professional League* състезание CPL Babbage в Далас, САЩ ако упоминати от Xeqtr, Hyb и Medion. Тези петимата са считани за най-добра CS отбор, създаван някога. След няколкото сменни на имена, играчи и тагове – e9, после

e9, после team9 - пичите се спират на култовото *Ninjas in Pyjamas* (NiP), което изоставят към края на 2001 г. заради липса на спонсори и се пристениват към международния клан *Schroet Kommando*, който и са и до днес. HeatoN винаги е бил окачествяван като човек с най-добри стрелба в Counter Strike-а. Баша на spraying техниката – „задържката“ на бутона за стрелба и контролирането на отмата, ръководейки се от това не къде ти е мерника, а къде възможно отишат патроните. Герой на ако не първото, то може би най-известното frag филче в историята на CS – „еко“ рунг на de_aztec преди най-добра Великобритански отбор 4kings на CPL World Championship през 2001. „Еко“ рунг означава, че във въпросния рунг отборът не купува оръжия, за да може следващия рунг да купи тълька екипировка. HeatoN успява собственоръчно да убие 85-членките пет човека на 4k, като първите гъвама от тях - с пистолета, третия - с възия от земята

калашник и патентования от него spraying, а последните двама - с невероятни хедшоти с откоси от гъва патрона, като се има в предвид, че Вижка може би една стопна от моделите на човечетата, по които стрелят. HeatoN и SK Gaming са първите, подпомагани професионални гейминги, говори, спонсирани не от кой да е, ами от Intel и nVidia. По силата на въпросните HeatoN на практика получава заплата (която по непотвърдени слухове варира между 3 и 4 хиляди долара месечно!), за да играе състезателен CS. Той е един от малкото печелили последователни Световни Кубър Игри и CPL състезание, като е добре да се знае, че първите с побожно постижение в живеещият 8 Канада българин Оянин „SteeF“ Георгиев, играещ в 3D - настоящият кубър-шампион и считан за втория най-добър отбор в света. В периода 2000-2003 г. Емил успява да напрупа Впечатляващата статистика от 10 победи от 12 CPL участия, плюс спечелването на Кубър Игрите 8

Корея. За съжаление през 2004 късметът не е на негова страна - губят от *EYEBALLERS* на летния CPL, от 3D на WCG2004 и от руснаците *Virtus.pro* на ESWC, но той приема нещата с усмишка, заявилиki „През годините в SK някак си загубихме мотивацията си, да се изкачи на върха не е трупано, трудното е да се задържи там и мисля, че трябващият ни годи на бутне, за да осъзнаем, че не трябва да лежим само на стара слава“. Очевидно мотивацията му, както и привличането на *HugeR* именно от отбора, който ги побери на CPL – *EYE*, си е казала думата, след като на последния масов турнир – Nolleiva 011 LAN в Норкбюнинг, Швеция *SK Gaming* относно доказаха на света, че могат да печелят турнири, независимо от нарастващата конкуренция (на финала играха срещу новосформиран отбор, успял да победи фаворитите *NoA* и *sp1ke!*). Дали ще успят да повторят успеха си на CPL Winter, който започва след броени дни - на 15 Декември - ни предстои да узнаем, но гори и да не спечели, HeatoN завинаги ще остане в историята на CS прогейминга като неговия най-известен посланик.

МАНИКЮР И МИШКА

Интро

В този брой ще ѝ представя IBGSoft girls – те са красиви, те са умни, те умелят да спреляят, те са тим създаван да печели, те са българският женски отбор по Counter Strike, получил покана за участие в Electronic Sports World Cup 2004. Заедно са от 2002 година и днес благодарение на спонсорите си, разполагат със собствена база за подготвка, треньор и менеджър. Удобно разположени на големите кожени столове Надя, Гери, Тони, Мартина, Агу и Теги с нетърпение очакват да започне интервюто.

ЦС инфо

– А от къде тази страст към Counter Strike?

Надя – Когато за първи път Влязох в компютърна зала всички момчета играха тази игра. Хареса ми и реших да опитам, за да покажа на мъжката част, че и момичетата могат да се справят не по-лошо от тях.

Гери – Бях впечатлена от разказите на мои приятели, които постоянно говореха за Counter Strike. Имах силното желание да пробвам, да се научя да играя и мисля, че успях.

А – Какво послани съди една женска Counter Strike отбор?

Тони – В дневно време ние жените усъвършаваме да наблизим и заблъдим всичко по-вече „мъжки“ спортиве, успяваме да до-

каjем, че се справяме не по-лошо от тях и сме способни да обирим тяхното разбираше, че Counter Strike е само за мъже. Не е единичен случај, когато те ни подценяват и след загуба осъзнават, че тежният противник не е само красищ и изтърен с чар, а с разбът стил и добра отборна игра. Ако можете знаят как, то жентите знамят защо...

Гери – Стилът ни на игра се различава от този на мъжете. Изграждаме го благодарение на типично женските същности. Дори грубата игра може да бъде играна с финес и чар, което я прави по-привлекателна.

А – Използвате ли женски хитринки в играта?

Теги – Това, което за момичетата са „женски хитринки“, за нас е нормален начин на мислене. Предимството ни е, че сме по-спокойни и по-концентрирани от мъжете.

Мартина – Мисля, че точно в този „Кубър спорт“, нямам място за женски хитринки, с изключение на това, че голяма част от отборите ни подценяват и ние използваме това в наша полза.

А – Имате ли талисман или някак ритуал, които изпълнявате преди важна среща?

Агу – Талисман нямаме, а за ритуал да. Преди важна среща се събирараме с кръг

хващаме се за ръце и затваряме очи. Целта е да се отръбим от лошите мисли и да се отдадем изцяло на играта.

Надя – Не сме от най съверниите, но въпреки всичко ..., ако помага ...

А – Вашето мнение за българския про-гейминг?

Agu – В България няма такова нещо, или поне българските геймири не знайт значението на тази дума. За мен това са хора, които се занимават професионално с този спорт – ежедневни тренировки, пълно съобтадане и много упоритост. За съжаление българските про-геймири се борят на пръсти, а нашата цел е да променим това.

Тони – Напоследък много български отбори досягат високо ниво и до показват не само тук, но и в чужбина. Все още е много трудно и пътят на успеха е много дълъг, но възможно е, да не се откажате и да гоните целищте си. За да се изгради про-гейминг в България трябва много постъпимството и търпение, за съжаление нашите кибер спортсти все още не са развили тези качества. И все пак съм сигурна, че скоро ще успеем да изградим едно истинско про-гейм общество, което ще е достойно за уважение и респект не само в България.

А – Може ли да се направи съравнение между електронния и другите спортове?

Тони – Има много общи неща, които само едни истински спортист откриха и разбраха – постъпимството, уважението към противника и силата, която го бържи – да търси по-високо ниво на собственото си развитие. Освен това факт е, че България е призната електронните спортове за официален спорт.

Гери – Да разбира се, защото като всеки друг спорт, спортът развива рефлексите и уменията на човек. Изграждача способността за работа в екип.

А – Как се уреждат срещите с отбори от чужбина?

Агу – Имаме предимство, когато искаме да си уредим среща, защото имаме много контакти, които сме завързали благодарение на интернет и участията в чужбина.

Мартина – Това е работа на менеджъра на отбора, който решава, с кого, кога,



къде ще играем и уговоря условията за пропричане на срещата.

А – Намерихте място сред 16-те най-добри женски Counter Strike отбори в света, поканени от организаторите на Electronic Sports World Cup 2004 за участие в специален турнир ...

Агу: Това беше най-невероятното нещо, което ни се случи тази година. Беше голяма част за нас да вземем участие на това толкова голямо и известно събитие. За нас това бе голяма възможност да разберем чуждите стандарти и начин на игра. Разбира се заедно с щастливо от участието ни добре и напрежението, което никак не бе мало.

Марти: Едно незабравимо преживяване, което ни помага да разберем, как са ни слабите места свързани с играта, как можем да преодолеем и поправим грешките си. Нямахме подготвка за този стрес, на която бяхме подложени, но както знаем човек се учи от грешките си. Благодарение на тази покана услыхме да се запознаем с много хора от различни националности, да разберем подробности за техните традиции и нрави.

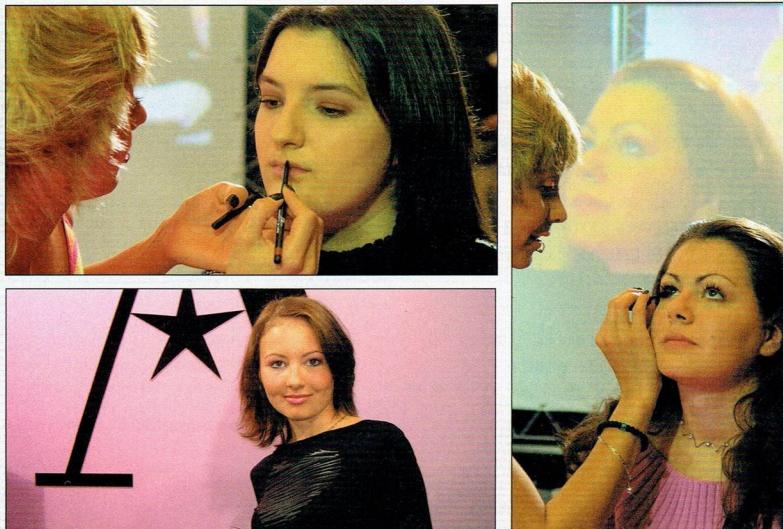
А – Как ви приемат кибер спортсмите – като красиви момичета или като добри геймърки?

Надя: Както знаете – по вида посрещат, по ума изпращат, мисля, че това е достатъчно да определя отношението им към нас.

Гери: Добрият Външен вид определило сломата за по-доброто ни външне място като геймърки. Според мен не правят разграничение и не ни определят само спрямо едното или спрямо другото.

А – Бяхте гости в „Шоуто на Слави Трифонов“...

Агу: Да. Нашата цел беше и все още е да популяризирате българския гейминг и мисля, че до някакъв степен ние го постигнахме, защото щом един толкова известен шоумън в България ни е поканил и е събеседвал с нас значи има нещо привлекателно и същевременно уникално в този спорт.



Теги – Поканата за шоуто е доказателство, че e-спорта имат бъдеще в България и сме горди, че именно ние го доказваме.

А – Участвате в промоции на Pro-Soft и Intel. Бяхте лица на фирмата Persu во време на тазгодишното Байт Експо, имате собствена рубрука в предаването Спорт Нет по ТВ Канал 3, участвате в проекти на ЕС за компютърна грамотност на деца в неравностойно социално положение, играете Counter Strike, а в същото време сте отлични ученички и студентки. Как се справяте със всичко това?

Агу: Както Мис България има ангажименти свързани с рекламиране и благотворителността така и ние имаме подобни задължения, гори не мога да кажа, че това са задължения, защото ние не гледаме на тях така, това за нас е като разделяне, с помощта на което се запознаваме с много хора, от които можем да научим нещо полезно – нещо като размита на опит и идей. Помагай, за да ти помогнем!

Тони: На мен Всичко това ми доставя голямо удоволствие, защото се чувствам част от развитието на тази сфера която няма граници и е изпълнена

с много нови възможности и перспективи.

А – От снимките се вижда че тържите не само на добрата игра, но и на външния вид ...

Агу: Бяхме поканени от Александра Шумешева-Димитрова – една световно известна личност, жената, която е работила като личен стилист на Памела Андерсън. На Арената на красотата не сме бояхме гримирани от професионални майстори, но и получихме много професионални съвети относно нашите имидж.

Гери: Беше изключително преживяване за нас. Тази фотосесия ни сближи още повече. Определено помага за постигането на хармония, както самите себе си така и между нас. Малко или много вече сме медини личности и външната ни е нещо много важно. Благодарим ти Александра!

А – Ако трябва да подредите живота си по приоритети, на кое място ще постявите отбора и Counter Strike?

Тони: Мога да кажа на едно от члените на семейство. Момичетата от отбора ги чувствам като моето второ семейство.

Гери – Определено в члените на семейство. Успяваме да съчетаем Counter Strike-а със семейството и училището. Използваме тази възможност, за да се развлечем като личности в живота.

А – Какви са плановете ви като Counter Strike отбор?

Марти: Много труп положихме – това е основата. Всъщност съм усъвършавам да се изградим като силен и стабилен отбор. Сега ще дадем всичко от себе си, за да докажем, че е имало смисъл да ни се подаде ръба.

Надя: Ще постигнем целите си – да играем за България в чужбина като национален отбор.

А – Къде могат да ви намерят феновете във Виртуалното пространство?

Теги: Ние сме наблякъде, където се случват събития, свързани с електронни спорти.

Тони: Естествено могат да ни потърсят в сайта на www.ibgc-girls.com. Където има история на отбора, галерия и цялата фотосесия с филмче от нашето преобразяване. Имаме и чат канал в български miRC сървър - #ibgC.girls.

Как да изтегля Java игра?

Услугата е за клиенти на Mtel на договор.

Изрите се избират и инсталират на ваша GSM апарат от WAP адрес wap.mtel.bg > **JAVA Игри**.

Необходими са стандартни настройки за WAP на апарат, независимо дали ползвате WAP през GPRS или номер **0881000**.

Може да получите WAP настройки като се обадите на *88 - безплатният номер за информация на Mtel. Препоръчваме и www.mtel.bg > **GSM съветник** > **W@P настройки**.

Цената на всяка игра се вижда преди самото изтегляне и е между 2,50 и 5 лв.

Siberian Strike

Радиостанцията нещо праши...

Вова, отиди и видя какво става. И затвори пустата врата – ступят в неподносим.

Докъде бих сигнали с водата, а да...

Ние с Вова служим 8 отряд за бързо реагиране към военновъздушните сили на Машука Русия. Примети сме от още от времето, когато Вова ме избраха от реката, след като бях паднал пиян от лодката.

Вова се връща разтривожен – носи спръвка и гневни бломти. По лицето му личи, че днес ще е един толък ден, в които ще се работи – под „работи“ визират, че пак ще летим с щадите.

Хъръмъм поглед на бломтина:

„Корпорация „Сталинка“ в разширение 8 заговор за световно господство. Произвежда водка, която подчинява съзнанието на този, който я пие!...“ Стала наистина не го дочетох – това ми спомняше.

НИКОЙ – побратим – **НИКОЙ НЕ СЕ ГАВРИ С НАШАТА ВОДКА!**

Поглеждам бутулката, която търка в ръката си.

На малкия етикет отдолу пише **Произведено в Сталинка**“

НЕ СА ПОЗНАЛИ!

Хвашам Вова за реверите и го заблацявам към площадката за излитане.

Там тихо и кротко си седят 3 броя, коя от тях по-очукани стари бракми, но все пак годни за летене.

Тупузът – баен, но много мощен самолет.

Мухата – побръталъб – но му куча стрековката мои.

Стройният Сам – средна класа – ама си го бафа.

Мятата Вова в Тупуза и Фръхитата след него на пилотското място. Тупузът всъщност е стражоптина машина – голем, баен, но с много място в него – неведнъж смъртни кулони тук. А на задната седалка... айде, друг път ще ти разправям.

Дърпам лоста към себе си. Самолетът отлепява от пистата и за се понасям към степите на Сибир.

... сломени...

Всичко, което се случи след този ден, е описано в мемоарите ми. Роящите самолети, които разгромихме, стомпящите танкове, които преъбръщахме в скрап. Многообразните бонуси, които изтегнах от противниците ни... Лошите босове, с които се гонихме като котка и мишка. Вова, който си удари глабата – и цели 30 минути бях без водка, докато го чаках да се съвести...

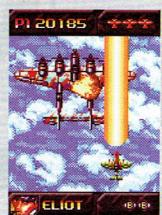
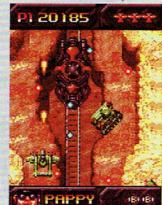
Ама е луд – като пийне малко, стреля с картмечницата в три посоки – или поне за така виждам... Поглеждам бутулката – „Керосин – сделано в Курск“ – ето какъв бил проблемът... Стрелбата – димът и пушекът... Пикането – пропадането във въздушни ями...

Всичко е описано там... Всичко...

Game features

Siberian Strike - Game Features

1. Перфектна въздушна аркада.
2. Избор между три самолета.
3. Бълрейд на оръжието през мисиите.
4. Битки с босове.
5. Различни бонуси.



АРКАДА 90%

Nokia 3600, 3620, 3650, 3660, 6600, 7650, Nokia N-Gage

Siemens M55, M56, S55, S56, S57

Sony Ericsson K700, T610, T616, T618, T623, T630, Z7010

TOP10 JAVA игри

1	Jet Bike 2027	аркада
2	Soccer Unlimited	спорт
3	Alfa Wing	екшън
4	Gameloft Back-gammon	пъзел
5	Call of Duty	екшън
6	Rayman 3	аркада
7	Ancient Empires	екшън
8	Fatal Force	екшън
9	Astral X	аркада
10	Actraiser	екшън



Call of Duty



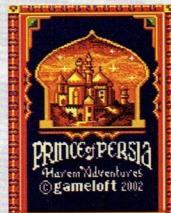
Втора световна война...

Ти и бойните ти отряд – дружарите, дружбата с които си скрепи в огъня на Войната. Работимте като добре смазана бойна машина с една-единствена цел – да громите Брага! Задено с дружарите си изпълняваш различни бойни мисии – атаки, промъкания и саботажи, сласяващ изпадналите в беда, участвува в преострелки върху бдигащи се предози срещу танкове. Всичко, което си правил (или тък си пропуснал) да напариш в PC-версията) и което описваш всеки ден в пистата до близките си.

Истината... (боли)

Боен отряд, чиято дружба е скрепена в огън? Как ли тук не!

Prince of Persia



Лоша работа, съзрягите на Султана са отвлечени от лояния Везир...

Е, и?

Как тока „Е, и?“ бе. Магадите си ги бива. Освен това въпросният Везир ми дължи пари, така че смятам да му направя едно посещение на добра Воля.

Султантът е видимо решен на всичко, за да си върне хубавите, а за син видимо решен да прибера наградата, да сримат няколко стомпи заради, да се добера до алчния Везир и да го... хайде, ще видим, като го пипна. И като пипна хубавиште, разбира се, с тези тежки геромни... красиви очи. Ах, мечти, мечти... Хайде стига токмо, че ще видим на последното ние...

Върхуши замъкът е видимо решен на всичко, за да си върне хубавите, а за син видимо решен да прибера наградата, да сримат няколко стомпи заради, да се добера до алчния Везир и да го... хайде, ще видим, като го пипна. И като пипна хубавиште, разбира се, с тези тежки геромни... красиви очи. Ах, мечти, мечти... Хайде стига токмо, че ще видим на последното ние...

Върхуши замъкът е видимо решен на всичко, за да си върне хубавите, а за син видимо решен да прибера наградата, да сримат няколко стомпи заради, да се добера до алчния Везир и да го... хайде, ще видим, като го пипна. И като пипна хубавиште, разбира се, с тези тежки геромни... красиви очи. Ах, мечти, мечти... Хайде стига токмо, че ще видим на последното ние...

Кисиеш в калния окон срещу група нахъсени, спрагдани от гизентерия мутри, дето само си кръглаш изгарите!

Небръдан бесен стискаш пулалото в ръка и чакаш съврката на 50-килограмовия (с мокри дрехи) сержант...

„Ще видят ме!..“

...казаш си и изпиташ от окона. „Шом като си крият шигарите, ще ига да поискам от съседите отресца“ Няколко секунди по-късно – но все си гостоматично късно! – мозъкът ти реегистрира факта – отресца е врагът и сега на бойното поле с него сте сами, определи си 8 нос, един среди друг, Само дето ти си един, а той е всички други. Твойте „кучета, още киснат от окона, докато им веge го раздаваш“ фейс ти фейс, с пошире: „И сам воинът е войн“, успокояваш се и мяташ смео „лимонката“.

Затимваш се напред, през облака прах, оставен от това, което може да бе маля спретната къщурка без лиги отпред.

Клякаш в останките - и се прицелваш... Още

ЕКШЪН 92%

Nokia 3650, 6100, 6110, 7210,
7250/7250i,

Sharp GX10/GX10/GX20.

един лов по-маќко.

Куршумите събистят... а ти мислиш само и единствено за ъвчищата лиска на тоалетна хартия...

„Ще видят те, - казаш си и пробължаваш да тичаш напред, сеёки разрушение.

Някой чух... ОСТАВЕТЕ МЕ НА МИРА! ПО НУЖДА СЪМ, ПО ДЯЛОВИТЕ...

„Нокий не уважава правото на свободния човек - да се усамоти с GSM-а си!, СЕСТРА МИ... ПОЛЗВАЙ ДРУГАТА...“

(„Зашо на никой трябва да му пuka, че другарите mi измират в тоя момент... кога беше паузата?“)

Така... докъде бях стигнал?...

Game Features

1. Динамична екшън трийър игра
2. Игра в екип с твоите другари по оръжие
3. Десет изпълнени с напрежение мисии 8 ключовачи
- покушения
- тихи атаки
- спасителни мисии
- саботажи
- преследване с автомобили
- битки с танкове

държащ в фънте си ръце към 250 килограмов ятаган (без дръжката).

Вади „Ключата за зъби“ (така му викам на моя Верен меч) – и след 36 секунди прогължавам болно напред (ясно пропичава кой от вънни ни е следил *Матрицата*), към та-ка блевунуваните красавици и оназ навеснуква Везира.

Ех, какво ли не прави един мъж за женско съчувствие... малко пари.

Понякога си вървя и си мисля... а друг път просто си вървя...

Из дневниците на един Принц на Персия

Game Features:

1. Класическа аркада изпълнена с много спомени от старото време
2. Динамичен и изпълнен с множество загадки геймплей
3. 7 нива в които ще громим врага и освобождаваме мените мафи.
4. Битки с мечове в които ще трябва да набиремо лошо щастие

ЕКШЪН 95%

Nokia 3660, 7610, 7650, 6100,
6200, 6230, 6560, 6610
6800, 6820, 7210, 7250i

Siemens SL45i

Sony Ericsson T61, T616, T618, T628, 630

Открийте цяло ново поколение от Java игри за вашия мобилен телефон!

На пазар за нов компютър...

Hавгустините празници традиционно са най-силният покупателски период през цялата година. И много очакват на камината чорапчета – образно казано – ще попадне нов компютър. Основният проблем е, че побежето хора просто не разбираят достатъчно от капризния нрав на отрочетата на Джон Аманасов. В тази статия ще се опитам максимално да помогна на всички, които имат планове да си подгответ по-добра техника за празниците.

Ще започна с един от най-трудните избори – от къде точно да го вземем? Не е тайна, че фирмите, продащи компютри на пазара са спирчно много и конкуренцията е сериозна. Всеки иска място под слънцето, но не всеки има достатъчно познания за граби компютър. Най-голямата ми молба към всички, прочели тази статия е – не се ръкободете само и единствено от цената! Тя е най-ковариантата коз на побобни пъшикан-търъговци!

Ако искате максимално добро качество, се ориентирайте или към стари, доказали се фирми, които имат достатъчно опит, или към по-малки и евобъкни такива – при които сме сигури, че при проблем или нужда ще ѝ бъде обръщано персонално внимание. За съжаление няма алгоритъм на избора – трябва да се доберите на шестото си чувство.

Да преминем към основните компоненти:

ПРОЦЕСОР

Пръвият и най-гледан компонент ѝ еин компютър. Основният въпрос тук е AMD или Intel. Личното ми мнение, доказало се през последните години е, че за нико и средно бюджетни компютри за дома или малки офис

AMD е по-подходящият процесор.

Зашото:

- Проблемите с отдеялната топлинна са вече 8 миналото.
- Производителността му е равна, близка или дори по-голяма от тази на конкуриращите модели на Intel...
- ...но цената му винаги е била доста ниска.

След последните промени в моделите на марката победител в горния спор, като най-подходящ за домашна машина се оказва AMD Sempron с честоти от 2200+ до 2400+ (може и повече, че цената става неоправдано висока, а пари прибяга да останат за останалите компоненти).

Ако планирате да купите нещо по-дълготрайно - насочете се към нови-

те AMD Athlon 64 – процесори, които показват много добра производителност.

ДЪННА ПЛАТКА

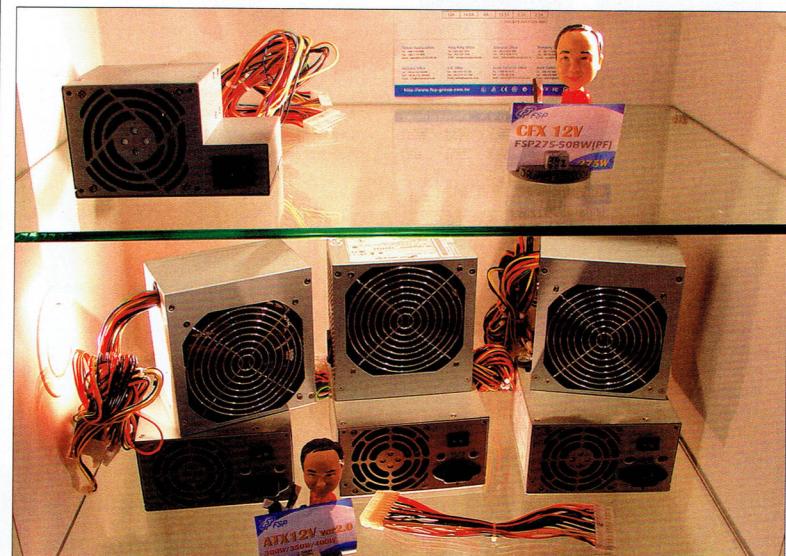
Често подценяван компонент, който обаче е един от най-важните в конфигурацията. Правилният избор на дъно е доста труден, очаква се помош от дилъра, но той доста често не е ясно кое какво е и как работи.

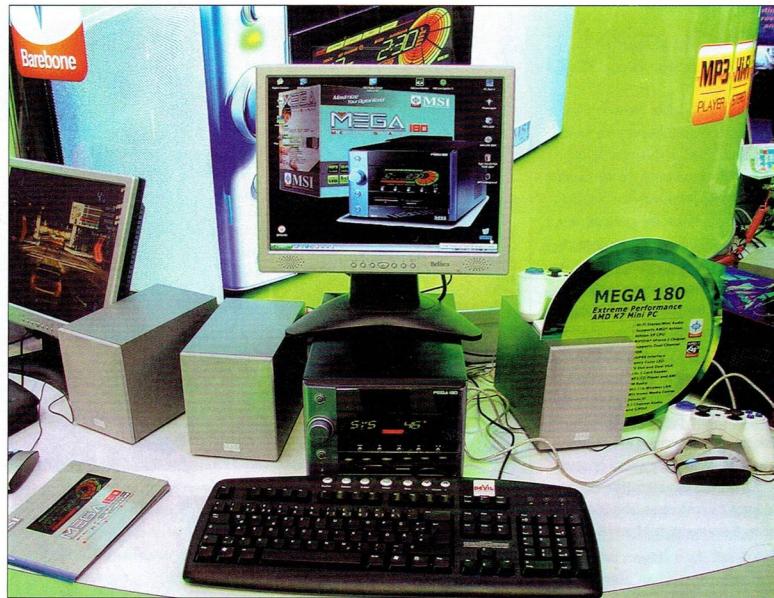
За домашна машина в момента има повече от тридесет същинско подходящи дъни на различни производители. Ще се опитам да ѝ вам маща представа колко може да ѝ ваде.

Първо да погледнем чипсета - оперативните компоненти ѝ єдна дънна платка. Изборът ѝ е: nVidia GeForce2, VIA KT400A, KT600 и KT880, SIS 746 и 748.

Съветвам ѝ да забравите за KT400A и KT600 - и двата са по-стари и трудно могат да се отычат на либератор nForce2. Единственият реален конкурент, побеждаващ го на момента е най-новият чипсет на VIA - KT880, който най-после има поддръжка на дъвканала памет. SIS чипсетите са много приятн избор, но са по-бани и подходящи за търсеще високобюджетни решения.

За марките. Ако имате финансова възможност спрете се на: EPoX, ABIT или ASUS - те са либератори. Но все пак избаждайте моделите ABIT NF7-S2 и ASUS X серията. S2 е доста орязано откъм електри дъно, без това да е обяснено някъде, а X серията на ASUS е нискобюджетна и често няма много общо с истинските им модели.





При Athlon64 чипсетите положение то е следното: без оутбърклок - VIA K8T800 или nForce3 150. Ако имате желание да търките - nForce3 250 или VIA K8T800 Pro.

Марки в златната среда за мен са Albatron, MSI, Biostar и – въпреки че не си харесвам –

Gigabyte. Не се захлъсвайте по много електри... 5.1 звук, мрежова карта и 1394 Fireware са на практика най-необходимото.

Марките в ниския клас са ASRock, ECS. Отново лично мнение, която съм дължен да споделя – не съм особен привърженик на последните.

Някъде на този етап стигаме до прозрението, че почти всички марки имат модели на цени от 60 до 160 долара. И изборът става почти кощурен... Лично аз, примерно, бих взел модел на EPoX или ASUS с чипсет K8T800 вместо модел на Gigabyte с чипсет

nForce2. Давам ги за пример, защото цените им са сходни. Вашият избор... той реално зависи от това какви са плановете ви относно закупуването машина. Ако искате да се задържите на един компютър за по-дълго време ще съветвам да гледате към по-марково дълъг с поддръжка на най-новите процесори и с възможности за оутбърклок, защото след пет-шест месеца ще сте наясно какво има в машината и ще имате желание да използвате възможността й на максимум.

Ако това е преходен период за вас – изберете добре балансирано дълъг от някой от трите средни класа. Но се стремете да не правите компромиси, защото те често излизат скъпо.

ПАМЕТ

В момента екзистиращият минимум е 256MB. Ако разполагате с по-малко, ще изпитвате известни затруднения при работа, още повече ако паметта ви е съчетана с по-бавен процесор и търпър гиск. Ако съмните

да играете на по-новите игри, минимумът вече нараства до поне 512MB.

На практика тук марката не е от особено голямо значение, ако сте начинаващ потребител. Задачата на бихте започнала още отначалото с опции по оптимизиране настройки и честота. Въпреки това, ако имате планове да „разчовърквате“ рама, ще е добре да заложите на малко по-хубава памет, а не да търсите най-евтината възможност.

Тъй като използването на дълъгканалната памет. Ако имате планове за бързъ преработка на рама по-добре Вземете 1 x 512MB и не ползвайте дълъгканален режим извънстано време, вместо след месец-два да сменяте памет и да губите пари от това.

ТВЪРД ДИСК

Тук препоръчваме минимум в 60-80 GB. По-малкият обем на гиск може да бъде компенсиран, като го комбинирате с подходящо оптично за-

писващо устройство. Към настоящия момент може би най-изгодните търпър гискове като съотношение обем-цена са 120-циабайтовите модели. Но гори да се нуждаеме от повече свободно място, ще е добре да наредиме 200-те GB, защото гисковете с толкова голям обем все още са значително по-скъпи и се пребръщат в неизгодна покупка.

Относно марката, тук нямаме чак толкова голям избор, основните са - Hitachi, Maxtor, Seagate, Western Digital и Samsung. Марката ExcelStor също е достъпна на нашия пазар и предлагат доста добри бюджетно ориентирани гискове. Тези от вас, които съмняват да не сменят гиск за дълъг период от време може би трябва да се насячат към Seagate заради петгодишната гаранция на техните продукти. От друга страна, ако търсите високопроизводителни хардове изборът ще трябва да бъде насочен към Hitachi или към Maxtor. HDD-мата на Western Digital и Samsung в случаи се възьват средният клас.

ВИДЕОКАРТА

Последното поколение видеокарти вече достига цената на една средно-стапистическа компютърна конфигурация, така че този избор е много лесно свързан с наличните ви излишни пари.

Ако съмните а играете, трябва да се насочите поне към средния клас видеокарти, които ще осигурят възможност да разцвъртвате нормално при висока резолюция и максимално ниво на детайлност. В това отношение най-изгодните модели са тези, базирани на nVidia GeForce FX5900XT и съответно на ATI Radeon 9800. По-горният клас в лице на X800 и 6800-серията вече е за сериозно запалени геймъри. Или за хора, които нямат намерение да си сменят видеокарта в близките година-гъзе.

Ако ширите не са фактор за вас, изборът ще може да варира от дълъга платка с вграден видеоконтролер, до карти от портърка на FX5200/Radeon

9200. За по-висок клас просто ще е идилично да давате пари, ако не смятате да използвате нейните възможности пълноценно.

КУТИЯ & ЗАХРАНВАНЕ

Тук в мястото, където не трябва да правите абсолютни никакви компромиси. Ако спестите \$10-20 от захранване, след няколко месеца можете да си имате маса главоболия. Както вероятно знаете, това е компонентът, който се пригрижи за преобразуване на тока от електрическата мрежа в необходимия вид за захранване на компютърните чаркове. Ако рискувате с нещо във виду, с предстапете какво може да спомене машината ви при проблем от сорт на токов уад или пренапрежение по ведрията. Тъй като е повече от ясно, че не всеки разбира от електротехника дополкова, че да може да пренеси кот захранване в добро и кое не, ние ще ѝ дадем един безцен съвет, който ще ѝ увесни. Колкото по-тежко е дадено захранване, толкова по-качествено ще трябвало да бъде. С други думи - купувайте „на килограм“. Без майтрап.

Тъй като повечето фирми предлагат купувател засега със захранвания е добре да се насочите към така наречените „маркови“ купии, респектибно носещи в себе си и маркови захранвания. У нас изборът не е особено голям, но все пак ето ви някои насочващи марки: Antek, Casetek, Chieftek, Cooler Master, Enlight, Foxconn, Thermaltek... Логично тези купии са по-скъпи от масово разпространените китайски боклуци в лице на JNC или Codegen.

Като най-балансирано решение, отмачаващо се с приемлива цена, приличен външен вид и добро качество, са купиите Deluxe.

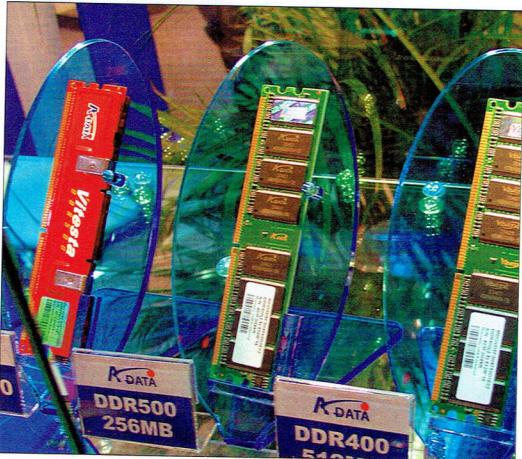
МОНИТОР

Тъй като повечето хора разполагат с по-ограничени „компютърни“ бюджети,

общикновено се пренебрегва възможността за закупуване на TFT LCD мониторите с текчи кристали ги осъществява многократно, а те не предлагат по-добри възможности от многократно по-евтината алтернатива в лице на CRT. В момента обаче цената им е доста по-достъпна, а с появата на 12-милисекундни матрици тези екрани вече са подхожащи дори за запалените геймъри. Другите предимства на TFT LCD мониторите са малките размери и тегло, ниската консумация на електроенергия и нулевата излъчвана радиация. Затова ако можете да отречете малко повече пари за монитор не е лад да се замислите за този вариант. Най-подходящи като съотношение цена/възможности в момента са 17 инчовите модели.

Ако наливането на пари в текчи кристали екранчета не ще болада, добър избор ще бил 17-инчов CRT монитор от Висок клас или 19-инчов - от по-нисък. Ще ѝ трябват около 150-200\$ в зависимост от вида на кинескопа и характеристиките му. При мониторите трудно може да бъде определен ясен лидер във всеки един клас, просто защото „перфектните“ модели общикновено са на безбройно висока цена. Преди да се спрем на конкретна марка и модел, проверете какви са достъпните възможности и по-търсете повече информация за тях. Или същ по-добре - върхте наживо как се представят и чак тогава вземете решението.

Като алтернатива възможност е да кандидатствате и Високият клас монитори втора употреба - става дума основно за 20-21-инчови красавчици, произведени след 2000-та година. И тук в зависимост от характеристиките цената варира средно между 100 и 200\$. Мониторите с плоски Trinitron кине-



скопи общикновено са най-скъпи. Няма нужда да се притеснявате от потенциални проблеми, породени от неприятното словосъчетание „на старо“. Мониторите с такъв размер общикновено са професионални и са с доста по-качествена изработка, която гарантира и по-дълъг живот и безпроблемна работа. Повечето фирми производители им дават между 3 и 5 годи-

ни гари защри при голямо напомарване, а гори и като покупка втора употреба въпросната ще варира между три месеца и една година.

При избор на такъв монитор го оглеждайте внимателно за проблеми като мъртви пиксели, изкривена геометрия или липса на фокус.



Сексът и насилието в компютърните игри

Проблясъци

Ослепителната червено-коса красавица Рейн се хърля напред в елегантен скок и обвива извиваните си бедра около кръста на някакъв нещастник. Прилепилата ѝ черна рокля се разделява ефектно, разкривайки ни пленителния стегнат задник. Чифт изплънени кучешки зъби потъват в пълтата, кръвта блъка, бедрата се сгъстяват още по-силно в мощен спазъм. Рейн простира ръцете по начин, карат южната мида да настърхне, отминая глава назад в миг на върховна наслада, след което изримва в странни обезкръбнена труп.

Конусоглавият демон от Сайлънт Хил скърчила изкризвания си пръсти около кръста на странно, обезобразено изчадие, напомнящо на обит с човешка кожа манекен за дрехи. Притиска гладкото му безоко лице към стегната и с мощен тласък и нико ромжене, разкъсващи пълтата, прониква в него на мястото, където би трябвало да се намира анамното отбърсие.

Деградираният до безобразие пич от Постал изпушва с наслада огромна лула с допиродобра пребица, след което измъква от омазания флок на любомия с шлифована рибна консерва и кромко примамва мъркашто наблизо коменци. Миг по-късно животинчето надава остръ пистък и извива отчаяно крехкото си телце, докато Пич с безизразно изражение напичва в задника му дулото на любомията си пушка помпа и започва да стреля по разхозящите се по улицата минувачи.

Технокомпътън престъплен бос организира саго-маза оргия в кланица, която хора от висшето общество се

чукат диво сред вътрешностите на все още потреперващи върху куките животни. Самият дебелак се отдава на малко по-интимно забавление след като изнасилва, изважда очите, изнасилва повторно и изкоримва осемнадесетина годишно момиче. Малко по-късно бива делово застрелян в главата от стипнина наемен убиец 47.

Сексуалният нагон и агресията.
Двата обиждащи мотиви на еволюцията и деволовацията. Страстите, направили ни хора и привязвани до зърните. Такива каквито ги видяхме днес, в началото на дадесет и третия век, пречупени през призмата на компютърния монитор.

Размисли

От шефовираните *Grand Theft Auto: Vice City* и *Max Payne* до базирани единствено върху извоята за скандалност *Виртуални извршения като BMX XXX и Bikini Karate Babes* сексът и насилието започват да заемат все поважно място в света на гигантските забавления. Незадисимо дали го осъзнаваш или не, живееш във време, когато думата „гер” се асоциира много по-често с извоя за разливящ мозък хедшот, отколкото с глухото тупкане на шарена попка в асфалта на училищния двор. Най-простичкият пример. В предпразничния месец на пазара се появяват шест митнични гагабия със сборни оценки от над 90% в специализирани издания – *Grand Theft Auto: San Andreas*, *Prince of Persia: Warrior Within*,

Half-Life 2, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Vampire The Masquerade: Bloodlines, Halo 2. Всяка една от тях носи *Mature Rating* (забранено за лица под 18 години). Дори подходящата за всяка публика арена-лонгова филма *Need for Speed: Underground 2* е понесла в себе си забележителен еротичен заряд, увеличаващ значимото удоволствие от въртежното на болана.

Джон Ду, емблематичният серен убиец от *Седем обясняваше*, че за да те чутят днес хората не е достатъчно просто да ги потупаш по рамото. Трябва да ги халосаш с чук. Проявленията на тази максима започват да се забихват все по-категорично на всеки къде около нас, в едно алатично общество, което все по-трудно се впечатлява от секс и насилие. Скандалността пропада, но е винаги присъщо от скандали обществото, скандали се в обезнини. Днес за да впечатлиши, за да шокираши, за да улашиши, трябва да използаш пълзачка на извршението и перформанция до абсолютната крайност, отвъд границите на възприятие. За да освоуби-

дши агресията, ти трябва разпиляна гигантска карантиня, защото надписът „Бум“ на мястото, където си ритнал *Виртуалния* си спринц парчене. Вече определено не бърши работата. За да избухнеш имаш нужда от госта побеч от разъртения в преливали къси панталонки задник на Лар Крофт. *Еволюция и деволовация*.

Спомни си класически антически хорър *Психо*. В който цялата филмова кумицата се завърта около ръба през завеска за душ нож. Виж и акмулия и неспасявамо очарователен *Saw*. Сам схваща разликата.

Не трябва да преизбриваше и факта, че с разрастването на мащабите на игралната индустрия, произвеждателите започнаха да търсят и аудитория различна от фърпашто баша си за ръбка с бикобе *мати, купи ми онази с Мики и Гуфи*“ недоносче. Защото сега аз сам се фърпам за ръбка към щанга, от която ща си взема „онази с рязането на глави и разпилението черва“. Образът на сеймъра все повече се отдалечава от пъчките хлапе, разълъквашо щастливо



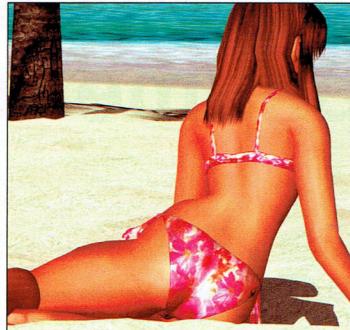
Марко Брос в посока на младият, добре образован и материалиран обезпечен инцидент, който се прибира след тежкия работен ден ипуска гука с **Max Payne 2** в плейстейшънта си, за да се потопи в мръчната и кръвава любовна история на култовия детектив.

Виртуалният свят, центризиран в началото около образа на смеещото се щастливо хлапе, изкачило детските си фантазии се разрастна. Фантазията се разрастнала. Реалността пропълза в приказките. И днес край шарените бели замъци от миналото можеш да видиш мръсните задни улици на настоящето, боклукуть, агресията, развръщат...

Опливканият с кръв демска психика

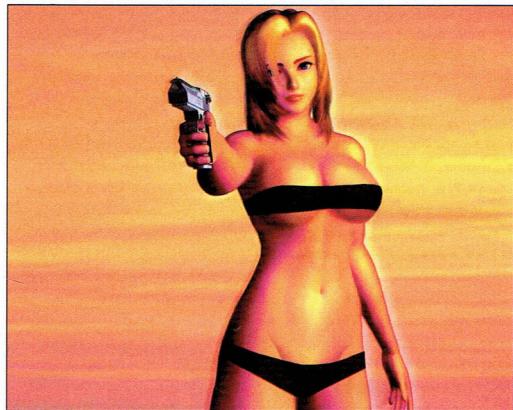
Голяма част от обществото от край време си има едно на ум, че настървението, с което разпъват дигитални мозъци с дигиталната си фушеяка, впери кървяцът поглед в монитора, в едва тървата крака към едно потенциално опасно обществоено поведение. И единствената факта, че видео игри у нас се намират същинско по-лесно, отколкото огнестрелни оръжия, досега те е възприрава да организират едно кърваво масово убийство на Попа и да си осигурят публиката на първа страница в „Нючен труп“. Има индивиду, убедени, че в момента когато е била създадена първата пушка от пикселилната нициализация се е сюрнално дуриктно по нахънената плоскост към Геената огнена. Спорно е доколко подобни търсенията са резонни, но все пак считам, че това мащабно изследване на кориците, леещи се от вътрешната страна на монитора може да ще ти представлява интерес. Най-малкото ще се чувстваша подгответън за алтернативата очарователното ти, осемгодишно синче да посещение наядка вечер с добре напочена брадва и хладна усмишка малко слег като си му подарил блендуниана Екс Бокс.

Още пред замечната 1961 епитетните американски психолози Бандура, Рес и Рес провеждат серия от експерименти върху демската психика, доказвай-



ки до доста логичния извод, че излагането на агресивни модели на побежението довежда до увеличаването на агресията в последствие. Пръвият сериозен удар срещу виртуалните видове е нанесен през декември 1982: Рони Лам – една от популярните майки-президенти на боящата над по-драскавашата организация PTA (Parent Teacher Association) мя за първи път съобщава, че е успяла да прокара „закон за контрол на разпространението на видео игри в американското общество“. Лам и съмишленничките ѝ поставят забрана върху откриването на клубове с аркадни игри в близост до училища, както и върху часовете, в които на децата е позволено да играят. През същата година в борбата срещу видео игри се включва и известният доктор Еврет Куп, обяснявайки в серия от свои статии, че видео игрите са сред трите най-често срещани причини за домашно насилие (другите две явно са преселена шопска салата и високоградусовия първак). Дигиталните забавления вече са под мощен обстрел, а първият реален скандал с ултра-биолентния за времето си **Mortal Kombat** все още е на цели десет години разстояние.

Факт е, че теоритично децата са значително по-податливи да възприемат даден външен победенечески модел. Но ако си позволим да ширим емблематичния нео-хорър *Пискър*, хорър филмите не създават убийци; те само правят убийците по-креативни“.



И е добре да си припомним един от най-емблематичните малолетни сериини убийци в историята на братската Великобритания – Греъм Янг – който през 1980 година отрива множеството от съвсите приятели, както и някои членове на семейството си. Греъм със сигурност не е игра *Doom*. Но може би не е била добра идея да му се купува „Образователният комплект на младия химик...“

Обичайните заподозрени
(...за престъпления срещу човечеството)

Death Race

Година: 1973

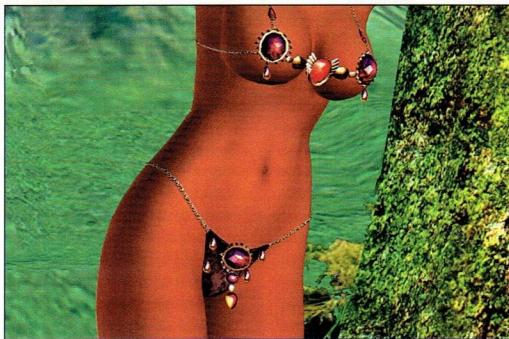
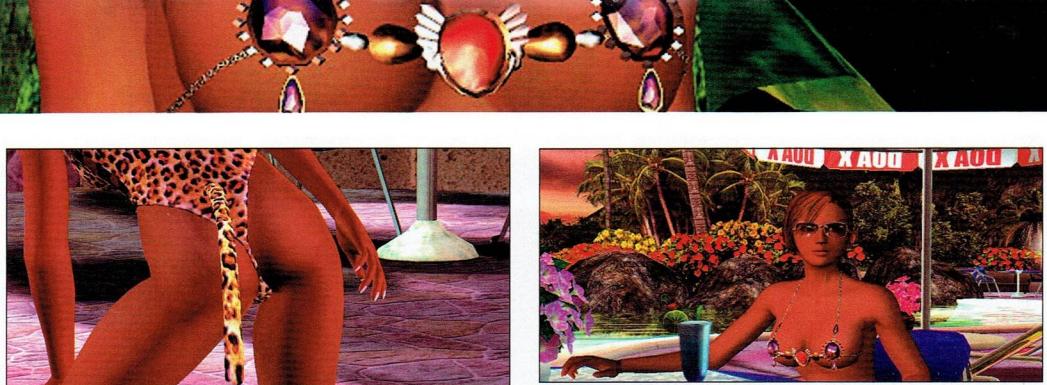
Производител: Exidy

Разпространител: Exidy

Платформи: Аркаден артмат

Първата скандална и забранена игра, оставила държата си 8 събити историита. Базирана върху филма *Death Race 2000* с участието на Дейвид Карадайн и Силвестър Сталоун (върху който прочее в базиран и последният *Carmageddon*).

Игната игра е – 8 пътен учинен с тайлайн на филма „През 2000 година газенето на хора вече не е престъпление, а национален спорт“ – в една газиши едни грозни човечета с колата си за времеви лимит. Игната преизвиква зверски скандал с общата си концепция, пиращи се на побечетата и факта, че на местата, където си прегазяваш, остава по едно малко гръбче. *Exidy* изтеглят *Death Race* от продажба и до края на осемдесетте от нея оцеляват не повече от 500 копия.



Custer's Revenge

Година: 1983

Производител: Mystique

Разпространител: Mystique/American Multiple Images

Платформи: Atari 2600

Първият документиран самоцелен опит за скандалност в гейм индустрията. На играча се пада ролята на генерал Джордж Армстронг Къстър в леко нептично Виртуално амплоа. Американският герой трябва да прекоси екрана гол и набръчен, да избегне лъвко стрелите, синеви се върху него и да изчука злостно пръвзраната към съмъл за мъчения инцидента. Колкото по-фълго пещар, толкова повече точки получаваш. Авторите явно са различали, че подобен бунт спрещу моралните норми ще отклони вниманието на израчите от смразаващо грозната графика и досадни геймплей. Наместо да генерира добри продажби, всичко което постига Custer's Revenge е проместван сборен митинг на организациите Жени спрещу порнографията, националната организация на жените и Обществото на американските инди-

анци. В крайна сметка се смила до свободен процес, по време на който от *Mystique* упорито настояват, че в играта им не е показано изнасилване, а секс по взаимно съгласие. Междувременно пичовете остават търсящи виртуално-сексуални съпозиции, издавайки *Beat'Em and Eat'Em* (файлинг игра с лизаце) и *Bachelor's Party* (сумълатор на ергенско парти с всички прозатичации от това последствия). Фирмата фалира закономерно в края на осемдесетте.

Castle Wolfenstein, Wolfenstein 3D, Return to Castle Wolfenstein

Година: 1981, 1992, 2001

Производител: Muse, id Software, Grey Matter Studios

Разпространител: Muse (1981);
Apogee (1992); Activision (2001)

Платформи: Apple II, Commodore 64, Atari 800, PC, Mac, Xbox, PlayStation 2

Оригиналният джудж енг рън успява да прегазишка само леко обществено мнение, заради Видимите в играта съвасици. Биолентният удар е нанесен чак от емблематичния шутър на *id*.

И въпреки това почти никой не му обръща внимание, защото през същата година акцентът на скандала е поставен върху *Mortal Kombat* и на никой не му лука за малко пикесизирана нацистка кръв. Освен на германците, прочее. И триумфе изгражда на Уфеншайд на сабранени в Германия. Но не загради насилието, а зареди показването на нацистка символика.

Duke Nukem & Duke Nukem 3D

Година: 1991, 1996

Производител: 3D Realms/n-Space/Eurocom Int./Apogee

Разпространител: GT Interactive/Atari/Apogee (1991, 1996)

Платформи: PC, Mac, Game.com, Saturn, N64, Game Boy Color, PlayStation, coming to PlayStation 2 и Xbox

И тук обузимерото раждане на русията юнага не успява да прилече общественото внимание към харизматичната си особа. Големите продажби и заслуженото място в настоящото изследване ѝдват с разхеждано на шутърта от 1996 година. Дюк е очарователен първичен простак, обижден от агресията, сексуалните си нағзи и съществото си за хумор. В резултат на което се старае да изправя на равни интервали от време пистолета, пишаката и мръсното си подъзрение. Всичко това никак успява да се промъкне покрай американската цензура, но отвъд океана нещата загружават – веселящикият екшън е забранен в Германия и Австралия. През декември 1999 година след масово убийство в киносалон в Бразилия, пресъздавашо доска точно конкретна престрелка от *Duke Nukem 3D* играта е изтеглена от магазините в родината на Карна-

вал (наред с *Doom*, *Postal*, *Quake*, *Mortal Kombat*, *Requiem* и *Blood*, които също минават под ножа на новосформираната комисия за контрол над видеоигрите).

Night Trap

Година: 1992

Производител: Digital Pictures

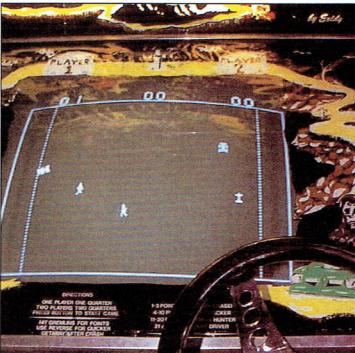
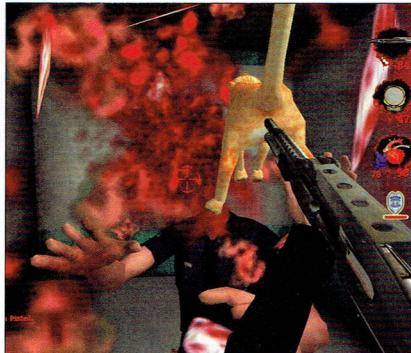
Разпространител: Sega

Платформи: Sega CD, Sega 32X

Иновативна, но глупавата игрица,

блъгъваша фул моушън видео и сценарий на треторазреден хорър. На изгражда се пада ролята на елегантен плен агент, висящ пред мониторите за следене на обитаваната от вампир и колежанки къща. От теб се очаква да спасиш вторите от първите. Противно на очакванията играта не е никојто особено еромична (наблюдаваните в камерите девойки, за жалост на настоящите Владори или се замерват с възглавници, или си тананкат, или не правят абсолютно нищо), нито особено





но кървава (особено сърнена с по-късната FMV-фичета *Phantasmagoria*). Въпреки това е забранена за продажба и е използвана като пример за особено бредни за подрастящите игри при разгоренения спор около *Mortal Kombat*. „Имат чувството, че тези хора никога не са я играли!“ проплаква авторт от *Night Trap* Стивън Кенит.

Mortal Kombat

Година: 1992

Производител: Midway Games

Разпространител: Midway Games

Платформи: Arcade, Genesis, SNES, Sega CD, PC, MAC, Game Boy, Game Boy Advance, Game Gear, PlayStation 2, Xbox,

GameCube

Фейтхалити, пич. *Mortal Kombat* излезе с хладно изражение на ринга, преби до смърт добрия Вкус и изтръгна гръбнака от агенцираното му тело. Това беше първата игра, предлагаща наистина реалистично, шокиращо насилие, преломнящ момент в развитието на цялата гейм индустрия. Именно зароди Мортала ESA (Entertainment Software Association) създава в края на 1993 година прословутата ESRB-рейтинг (увиди от Entertainment Software Ratings Board), с който се сблъскващ върху практически всяка игра на кутия оттеглява насам. С кое то избух-

налият с вече наистина грандиозни мащаби скандал за препазване на детската психика, подем от шатски-те сенатори Любърман и Кол в прекратен. Изтегла в неподходяща за лица под седемнадесет години. Точка. Самата рейтинг система се базира на означенията E (подходяща за всички възрасти), EC (подходяща за съвсем малки деца), T (подходяща за лица над 13 години), M (подходяща за лица над 17 години) и AO (само за възрастни – означение, лепвано на откровено порнографските игри и тези Вълчошки някаква форма на хазард).

По-веселият скандал, свързан с *Mortal Kombat* се състои при затворени врати, по време на среща между представители на *Nintendo* и *Sega*. Хората на *Nintendo* разпленено обвиняват *Sega*, че се опитват да им подбият продажбите, издавайки скандални заглавия и печелят пари, разрушавайки детската психика. В отговор костюмарите от *Sega* изваждат огромен блестер, прикачват към конзолата на *Nintendo* и забавят с хладен тон въпроса „Значи според вас това са средствата да научим децата си да бъдат кротки и да избегнат билентните мисии от глувите?“

Doom

Година: 1994

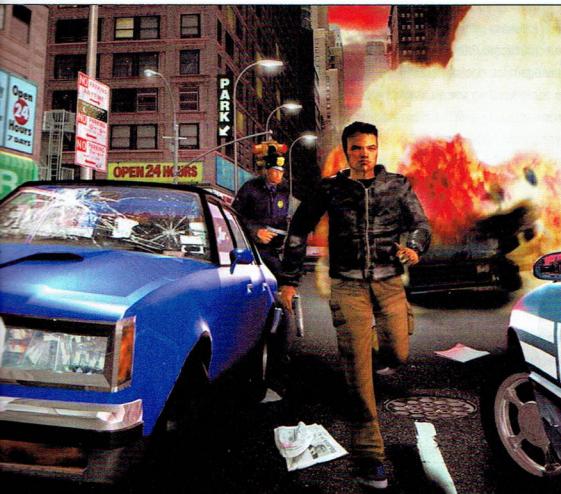
Производител: id Software

Разпространител: id Software

Платформи: PC, Mac, NES, SNES, Saturn, 32X, 3DO, PlayStation, N64, Game Boy Advance

По ирония на събата емблематичната фирма id Software е основана в Мескуйт – не по-малко емблематично даласко предградие, което през 1976 година приема закон, според който на лица под 18 години е забранено да влизат в заливе за видео игри. Който, прочее, е отменен доспа по-късно.

За разлика от култовия си предшественик *Castle Wolfenstein* и уховния си наследник *Quake*, добрият стар *Doom* не успява да се размине с ударите на цензура и критика. През откриващата 1994 година обречната игра се разминава само със спорадични отбелоявания колко много кръв и насилие има в нея. По онова време, както вече отбелоях, скандалите са свързани основно с *Mortal Kombat* и *Midnight Trap* и никой загрижен дягал на общественото благ не обръща внимание на самоотвреждания маринец, избиращ топове дески изцяло с вържен трион. *Doom* попада в съдебните зали цели пет години по-късно, през април 1999, когато Ерик Харис и Дилан Клейбъл отишват в своято училище в Липтълън, Колорадо, убиват дванадесет свои съученици и един учител и в края на кървавата бая сами лапват гулата. Роки Маунтън Нюз прави обстоятелен анализ на инцидента в августовския си брой, отбелоявайки, че прокрот на Ерик е бил инспириран от *Doom*, „което основната цел на играча е из гаща колкото се може повече хора“. Вестникът шипира и един от слоганите на



играта „Доом – където най-сигурното място е зад спуска“. Фактите, че същият този Ерик е писал активино антидепресанти и е бил особено възпитан от факта, че не е бил прием във Всемирната акаадемия, сякаш остават встравни от общественото влияние. Но Доом дава на медините перфектна отправна точка: Харис е играл Доом. Харис е убил хора. Толкова. През април 2001 година, семействата на жертвите от инцидента забеждат съдебен иск за обезщетение в рамките на 5 милиарда долара срещу 25 компании от развлечателната индустрия, включително Nintendo, Sega, Sony, id Software, Acclaim, Activision, Capcom, Interplay, Eidos и GT Interactive. Искът е отхвърлен поради липса на ясни доказателства, че конкретна игра е подтикната Харис и Клеболг към стрелбата.

Postal 1&2

Година: 1995, 2003

Производител: Running With Scissors

Разпространител: Ripcord Games,

Panasonic (1995); Whiptail Interactive

(2003)

Платформи: PC, Mac

Стигаме и до тежката артилерия. Ревюто на Postal в Геймспот, когато играта излиза за PC през 1997 година (премиерата за Mac през 1995 успява да мине госта незабелязано) започва



със следното изречение: „Най-сетне се случи. Пойди се игра, която ще направи цялата християнска общност да избухне в гълъбодобен облак от религиозен грам. Mortal Kombat не може гори да се докосне до тази хемоглобинова истерия, а пакистанският Night Trap изглеждат жалки. Postal е толкова психопатска и възмутителна оргия, че гори Carmageddon не му е от категорията“. Играта е забранена в десет страни, влиза в черните списъци на американските проредители (изано по-често стоки от ранга на наркотиците и нелегалните огнестрелни оръжия), а водещият дизайнер Винс Дези се появява в разни телевизионни диспути с честомата на автоматичен съдържание. Дори шатматите пощенски служби забеждат дело, заради омърсяване на името им (прекратено чрез извънредно споразумение едва през 2003 година). През май 1998 година скандалът избухва с нова сила след като осмокласник от Харф Мун Бей, Калифорния написва придобило публичност есе със заглавие „Going Postal“, в което главният герой – хлапак на име Мартин – убива полицай и бъбва душа от ученическото настоятелство, включително и директора.

През 2003 година се появява Postal 2, който постига нефразмично и надскока уверено възмутителната лентата, поставена от именития му предше-



ственик. Играта се гаври с такова промишлено количество обижданешки морални принципи, че ортодоксалните моралисти преприемат масови самубийствата само като външни обложки. Като се започне с насилието над животини (макар, сладкини конченца припаки от играта имат единствената цел да бъдат хванати и наизнан на дулото на никоя огнестрелна оръжие, за да изпъльняват ролята на залупищели), мине се през сексуалните (по някое време Пичът бива заблуден от банда ентусиазирани селяни хомосексуалисти и се разминава на косъм с ананасово изнасилване) и религиозни свободи (ъръкват в градчето на Пича бива заблагяна от талибанци

физиономията на Осама Бин Ладен и е преборната в фкамия) и се стигне до семейните ценности (вна от мисииите на Пича е да се изпикае върху гроба на баща си по случай рожденя му). Всичко това е подпомогнато от съвременните възможности на съдържанието да стигне до степен, наистина да ти стане гадно, когато видиш бележата се кожа на човека, който току что си заля с бензин и си изгори жив. Примерно.

Phantasmagoria & Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh

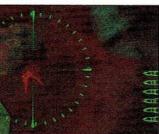
Година: 1995, 1996

Производител: Sierra Entertainment

Разпространител: Sierra Entertainment

Платформи: PC

Играта, в която сексът и насилието се срещат по най-катагоричния възможен начин (най-вече в особено грубата сцена на изнасилване от първата част). Играта следва FMV-традицията на Night Trap, но всичко, което в Нощния канал беше само захватнато, тук е показано в пълната му видеопремест – от подробните голи сцени, до никак наистина откровени гостии, като например изляженото око от A Puzzle of Flesh. Принципно Фантасмагория не се отнасят особено от долоноприте филми на ужасите от осемдесетте, разчитащи за продаваемостта си единствено на чифт откриванища. Но интерактивната възможност да окървавиш циците лично превръща игрите в нещо



като икони на жанра.

До момента все още никой не се е сетил да разчлени жена си по демонстрирания виртуален модел, така че единственият реален скандал, съврзан с отрочетата на *Sierra* е забраната им в Австралия.

Carmageddon

Година: 1997

Производител: Sci, Beam Entertainment, Stainless Studios

Разпространител: Interplay, Titus, Interactive Magic, Xicat Interactive

Платформи: PC, Mac, Game Boy Color, N64

Идейният продължител на първата скандална игра от списъка. Простичкото адреналиново удоволствие да газиши пешешодци за пари не допада на доста хора и от *Interplay* принуждават производителите да препратят леко играта, прокарвайки *Night of the Living Dead*-честията, в която пешешодците са заменени със зомбита, а ти – логично се превръщаш в някакъв борец срещу не-мъртвата напаст. „Зомбиралиите“ Верси, в които гори кръвта в очите ти в зелено, се разпространяват в Англия и Германия, а в Бразилия всичките издания на играта са забранени без право на обжалване. Скандалите не спряват особено много абторите, които правят вие продължение на *Carmageddon*, в които продължаваш да си газиш хора като чич. За съжаление и вие така и не успяват да достигнат адреналиновото геймплейно удоволствие на оригиналата.

Grand Theft Auto series

Година: 1998, 1999, 2000, 2002, 2003

Производител: Rockstar North

Разпространител: Rockstar Games (ASC Games/Take-Two)

Платформи: PC, Dreamcast, Game Boy Color, PlayStation, PlayStation 2, Xbox

Двусмысленото начало на поредицата, замислена като симулатор на автомобилни кражби, превръща в едно от най-великите гейм заглавия, създадени никога с преминаването към третото измерение и М-рейтинга с *Grand Theft Auto 3*. Качеството се по-



качва още повече с последвалите *Vice City* и актуалният шедевър *San Andreas*, превръщайки сагата на *Rockstar* в може да еднственото заглавие от този списък, в който скандалността подчертава елегантно, а не доминира над геймплея. Продаващите съществено е огромна и напълно заслужена.

Инаква *GTA*-поредицата е превъзнесла на кръв, секс, насилие, цинизъм, аморално победение и откробени гаври с почти всички основни постулати от западната ценностна система. Как да не я обича чобек? Статистиката към *Vice City* усъвърчило ни показва, че докато съм бил възпитан в образа на Томи, съм очистил 234 полица, взривил съм 311 коли и съм застрелял/презарил 590 невинни минувачи. Както добавим към всичко това факта, че си изкарваш парите пропадайки наркомотиши от едно ужасно чаровно на вид камиконче за сладолед и осигурявах разработени и не чак толкова разработени звезди за собствената си студия за порно филми и сигурно няма да се изненадаш особено, че моралистите говорят тази игра на клада.

На 19 декември 2002 година доктор Дейвид Уолш, президент на Националния Институт за Медиите и Семейството (!) на САЩ хъръля първия съриозен камък, с изказването, че някой над-сънне прътъба да предупреди родителита за какво става гума в тази игра. А именно „за игра, постигната те към престъпна дейност и учеща те на секурана разпознаност и гръб отношение към женихите“. Близо година по-късно, през октомври 2003 година във семейството от Тенеси забеждат

дело за 246 милиона долара срещу *Rockstar Games, Take-Two Interactive, Soly Computer Entertainment America* и венгрската магазин Уол-Март. Член на едно от семейството е убит при инцидент в Смоукъ Маунтинс, при който двама тийнейджъри във 14 и 16 години стрелят с автоматични оръжия от движеща се кола, въвхновени директно – по собствените им суми – от *GTA3*. През ноември 2003 година, след излизането на *Vice City*, във хаймски организации в Америка простираят пред кметството в Ню Йорк и офисите на *Rockstar* в Манхатън, заради една от мисииите в играта, гласяща простиличко „Убий хаймияните“. Хенри Франк, изпълнителен директор на Хаймски Централен Съвет, нарча играта „Културологична атака срещу милионите хаймияни, живеещи в САЩ, представяйки си като банити, крахи и наркодилъри“. На първи януари 2004 година съда хаймияните простираят пред Уол Март, очевидно все още подтичани. В резултат в Маями е приемен закон, според който игри с М-рейтинг могат да се продават на деца единствено при престебяни на родителска бележка. Трима от градските съветници гласувати във прослушка са... хаймияни.

Soldier of Fortune

Година: 2001

Производител: Raven Software

Разпространител: Activision

Платформи: PC, Dreamcast, PlayStation 2, Xbox

Три суми. Виртуалният апомеоз на насилието. Океи, де – четири. Във ве-

ки случай първата игра, в която можеш да пробеш с изстрел нечий стомах и да видиш машините му, изсипвани се през раната черва. Забранена кога ли не. И все още считана за един от най-добрите фърст пърсын шутърти във върър.

Manhunt

Година: 2003

Производител: Rockstar North

Разпространител: Rockstar Games

Платформи: PS2, PC, Xbox

Отново чаровнището на *Rockstar*.

Този път преблагаващи на игра, базирана изцяло върху идията за грубо, крайно, бесцислено насилие. А докато се забавляват, превръщайки нечия глава в пихти с помощта на лебъд бутон на мишката, водещ резките движениета на разкосвашата плът и трошаща kostи бедзбона бухала или небреко бяди очи с парче счупено стълък в съзнатието им поникога проблясва мисълта, че живеят в общество, където нещо е иззначално объркано.

Близо месец след публикацията на *Manhunt* е забранена за продажба в Австралия. Акт, момтиран с 12 страницичен анализ от страна на местната рейтинг комисия. „Това е игра, в която единствено нещо, което правиш е да убиваш всеки, попаднал пред погледа ти. От нас се очаква да приемем и толерираме тези убийства или може би да стигнем още по-далеч и да им се наслаждаваме. Което би нанесло сериозни вреди на общественото добруване.“

Амин!

ПРЕДАВАНЕТО Е
SPORT NET

НЕДЕЛЯ

11.00ч.



ТЕЛЕВИЗИЯТА Е
КАНАП З

19
лв. с ДДС
27
лв. време за
разговори
за 6 месеца



Вземете най-добрая зимен пакет

- SIM карта b-connect
- 15 лв. време за разговори
- Допълнително по 2 лв. време за разговори
всеки месец за период от 6 месеца*
- Подарък NESCAFÉ® Gold и шоколад NESTLÉ® Емоция

* Промоцията е валидна за всеки нов b-connect абонат при активиране на SIM карта от посочения пакет до 31.03.05. Без допълнителни условия.