



iMAG

iMAG-Декември'07

пожелаваме ви
весели празници

Съдържание

iMAG

...:Коледа!:...

...:CISCO курс:...

...:Кой сега е номер 1?:...

...:Напред моряци!!!:...

...:Gears of War:...

...:NFS:Pro Street:...

...:Call of Duty: Modern Warfare:...

...:Отново галактическият Реал!:...

...:Кралят на тениса:...

...:TimeShift:...

...:CRYSIS:...



Коледа



рецепти

Бъдни вечер

Питка с късмети

Продукти: 1 кг брашно, 300 г вода, 10 г сол, 1 пакет бакпулвер, смесен с брашното, монета от 5 стотинки.

Приготвяне: В пресятото два пъти брашно се прави кладенче, в което се слага солта и се сипва постепенно хладката вода, докато се получи тесто. То се омесва добре, оформя се на питка, в която се слага добре измитата монета и питката се пече в силна фурна.

Яхния от стар фасул

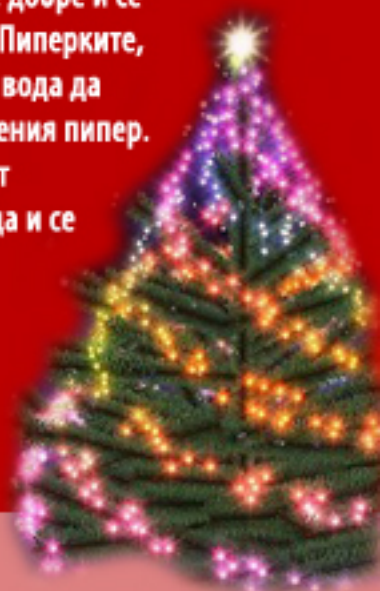
Продукти: 2 чаени чаши фасул, 1/2 чаена чаша олио, 3-4 глави лук, 2-3 домата, 1 чаена лъжичка червен пипер, магданоз, джоджен, сол и по желание 5-6 лютивичушлета.

Приготвяне: Фасулът се почиства, измива и се залива със студена вода. Вари се на умерен огън. Лукът, нарязан на ситно, се задушават в мазнината до омекване, прибавят се червеният пипер и доматиите. Задушават се леко. Свареният фасул се прецежда. Разпределя се в пръстени гювджета. Отгоре се разпределя заръжката. Върху нея се поставя по едно лютиво чушле и по едно резенче домати. Посолява се, поръсва се с магданоз и джоджен и се сипва по 2-3 супени лъжици от водата, в която е врял фасулът. Гювджетата се запичат на фурна. Поднасят се топли.

Пълнени чушки със стар фасул

Продукти: 2 1/2 чаени чаши фасул, 1/2 чаена чаша олио, 10-12 сухи червени пиперки, 2 глави лук, 1 чаена лъжичка червен пипер, джоджен и сол на вкус.

Приготвяне: Фасулът се залива с кипяща подсолена вода, захлупва се добре и се оставя 10-15 минути да набъбне. След това се прецежда и се счуква. Пиперките, предварително почистени от дръжките и семето, се накисват в топла вода да омекнат. Прави се заръжка от олиото, нарязания на ситно лук, червения пипер. Изсипва се върху фасула. Избърква се с джоджена и солта и се пълнят пиперките. Наредват се в тенджера, заливат се със зелен сок или вода и се варят, затиснати с чиния. Поднасят се студени.





Коледа



рецепти

Бъдни вечер

Зелеви сарми

Продукти: 1 кисела зелка, 2 глави лук, 1/2 чаена чаша олио, 1 чаена чаша ориз, сол, черен пипер, чубрица.

Приготвяне: Разрязват се листата на зелката, като се отстранява твърдата им част. Запързва се ситно нарязания лук с олиото, прибавя се добре измитият ориз и малко вода и леко се задушава. Слага се сол, черен пипер и чубрица на вкус и се сваля от огъня. Със сместа се пълнят зелевите листа, увиват се добре, нареждат се плътно една до друга в тенджерата, чието дъно е послано с остатъци от листата или с фолио. Сармите се заливат със сок от киселото зеле (ако е много кисел, се разрежда с вода), притискат се с чиния и се варят 1 час на тих огън.

Сарми с лозов лист

Продукти: 1 буркан консервирани лозови листа, 1 чаена чаша ориз, 1/2 чаена чаша олио, 2-3 глави лук и 1 стрък праз, 1 лъжица доматино пюре, сол, сух магданоз и копър.

Приготвяне: Консервираните лозови листа се отцеждат. Ситно нарязаните лук и праз се задушават в олиото с малко вода. Когато омекнат, прибавя се оризът, задушава се с 1/2 ч. чаша вода. След като изври водата, се добавят подправките - размитото в малко студена вода доматино пюре, сол, магданоз и копър. Разбъркват се и се увиват сармите. Върху дървена дъска се разстила всеки лист с лъскавата си част отдолу. Поставя се плънката. Върху нея се завиват страничните части и след това се увива по дължина. Сармите се редят плътно в тенджерата, дъното на която е покрито с лозови листа. Заливат се с вода и 2-3 лъжици олио, затискат се с чиния и се варят 1 час на тих огън.

Ошав

Продукти: 500 г сушени плодове (сливи, ябълки, кайсии, череши), 100 г мед или 100 г захар.

Приготвяне: Сушените плодове се измиват добре и се накисват в студена вода за около 12 часа, след което плодовете се изваждат, а течността, в която са киснали, се прецежда през гъсто сито и с нея отново се заливат плодовете и се варят до омекването им, като тогава към ошава се прибавят медът или захарта. Компотът се оставя в тенджерата, докато изстине, след което се слага в дълбок стъклен или порцеланов съд.





Коледа



рецепти

Бъдни вечер

Варено жито

Продукти: 500 г жито, 200 г захар, 50 г орехови ядки.

Приготвяне: Изчистеното и добре измито жито се залива с вода и се вари на тих огън докато омекне, след което се изцежда от водата, в която се е варило, оставя се да изстине и се смесва със счуканите орехови ядки и захарта.

Тиквеник

Продукти: 200 г брашно, 100 г вода, 100 г олио, 500 г тиква, 100 г орехи, 150 г захар, лъжичка канела.

Приготвяне: От брашното и водата се прави тесто, от което се точат 5 кори. Тиквата се сварява, обелва се от кората, наръсва се със захар, счукани орехи и канела и след като изстине, се слага по корите (без най-горната). Тиквеникът може да се направи и с плънка от сурова настъргана тиква, смесена със захар, канела и орехи. Опечен, тиквеникът се поръсва с пудра захар.

iMAG





Коледа



рецепти

Коледа

Коледна пита

Продукти: 1 кг брашно, 3 яйца, 1 1/2 бурканче кисело мляко, 1 кафена чашка олио, мая, колкото кибритена кутийка, 1 равна чаена лъжичка сода, сол.

Приготвяне: Маята се разтваря в малко хладка вода, сол и щипка захар. В брашното се прави кладенче, изсипва се втасалата мая и останалите продукти и се замесва тесто. Питата се оставя да втаса. Намазва се след това с 1 жълтък и се пече.

Пържоли

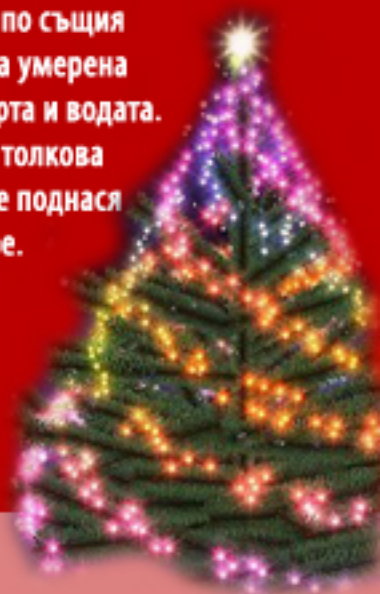
Продукти: 750 г пържоли, 2-3 моркова, няколко скилидки чесън, 1 натрошен дафинов лист, 1/2 чаша вино, 1 суп. лъжица доматино пюре, сол, 1/4 чаена чаша олио.

Приготвяне: Пържолите се изпържват леко в олиото. Половината от тях се нареждат в плитка тенджерата. Покриват се с нарязаните на колелца моркови и чесън. Натрошава се дафиновият лист. Отгоре се нареждат и останалите пържоли. Заливат се с виното и 1/2 чаша вода, в която е размито доматино пюре. Тенджерата се захлупва и пържолите се задушават 30 минути на слаб огън. Поднасят се с пюре или пържени картофи.

Баклава

Продукти: 1 пакет готови пресни кори; за плънката: 200 г счукани или смлени орехови ядки, 1 непълна чаена чаша захар, 1 чаена лъжичка канела, 3 супени лъжици разтопено краве масло; за сиропа: 1 1/2 чаена чаша захар и 2 чаени чаши вода.

Приготвяне: Корите се разделят на две части. Отделно се приготвя плънката от посочените продукти. Половината от корите се нареждат в тава, като върху всяка се ръси по малко мазнина. Слага се приготвената плънка и продължава по същия начин реденето на корите. Баклавата се пече в предварително загрята умерена фурна. След като изстине, се залива с горещ сироп, приготвен от захарта и водата. Той се вари, докато леко се сгъсти. Баклавата ще стане ароматна и не толкова сладка, ако към сиропа се прибавят няколко капки лимонов сок. Не се поднася веднага, а се оставя да престои най-малко 5 часа, за да се напои добре.





Коледа



Как да украсим дома за празничните дни ...

Украсата на дома създава голяма част от празничното настроение. Как да я направим по-различна от друг път? По-семпла или по-тържествена? Ето няколко идеи за това.

За са направите стилна украса изберете цвят, в който да бъде тя. Например в преобладаващо синьо, червено или бяло. Набавете топки, гирлянди, панделки и свещи предимно в избрания цвят. При покупката на елхата вземете допълнително елхови клонки. Украсете елхата с топките и гирляндите. От елховите колонки направете коледен венец, който сплетете с панделките. Останалите клонки поставете във фруктиерата с плодове, във вази, оплетете малки клонки около свещниците.

Друга възможност за украса е да изберете стил рустик. За целта украсата се прави изцяло с естествена украса - играчките по елхата са дървени или естествени плодове - орехи, дребни ябълки, лук. Гирляндите се правят от нанизани пуканки.

Важни елементи от Българските коледни традиции е коледната елха, която се украсява на Бъдни вечер и под която се поставят подаръците. Подаръците трябва да се отворят на сутринта на Коледа.

Друг важен елемент е украсата на питките и погачите, както и поставянето в тях на късмети - пара за благополучие, дрянова пъпка за здраве.

Български обичай е и изработването на сурвачките - от дрянова клонка, украсени с нанизани пуканки, сушени сливи, чесън, разноцветна прежда, с тях децата сурвакат възрастните за здраве.





Коледа



Какво да подарим ...

По празниците традиционно близки и приятели разменят подаръци. Това може да са както по-практични неща, като най-често срещаните дезодорант, чорапи, покривка, така и музика, книга, ваза, свещник, или защо не красиво бижу, картина, икона, бутилка хубаво питие.

Добрата опаковка е важна за създаването на празнично настроение. За да я направите в коледен стил поставете панделка с цвят, който подхожда на опаковката. Добавянето на елхово клонче или коледна играчка също ще допринесат за по-добрия изглед на вашия подарък.

Желателно е да не се забравят поздравителните картички, чието разнообразие в последните години е голямо. Симпатична картичка с оригинално послание, измислено специално за получателя е понякога по-ценно дори от голям и скъп подарък.

Повече от модерно е да се изпращат електронни картички - ако още не сте го направили - направете го сега!

<http://kartichki.abv.bg/>

<http://greetings.dir.bg/>

<http://www.bulcards.com/>

<http://www.kartichki-bg.com/>

iMAG





Коледа



Какво повеляват традициите ...

Бъдни вечер

На Бъдни вечер - 24 декември, семейството се събира у дома. Приготвят се седем или девет все постни манджи. Специално за вечерта се прави питка с късмети - монетки, дрянови клонки, листчета с добри пожелания обещават здраве и благоденствие през следващата година.

Коледа

На 25 декември се чества Рождество Христово. Семейството отново се събира, но за разлика от предходната вечер похапва и блажно. По-вярващите ходят на черква, където има празнична рожденска служба. Обикновено тогава се коли прасето, а в градовете - хората просто почиват, обикалят приятели и роднини, похапват вкусно и пийват прилично, за здраве ...

Нова Година

В новогодишната нощ всеки празнува различно. На някои места хората излизат по улиците и се веселят, други са отново на празничната трапеза, пред телевизора ... Традиционно е само преяждането и напиването ... не прекалявайте :)





Коледа



Песни

Над смълчаните полета
пеят медени звънчета.
Писана шейна премина
бялата пъртина.

Зън, зън, зън, зън,
бялата пъртина.

Бягат кончета игриви,
мятат заскрежени гриви,
път из проспите се вие,
в селото се крие.

Зън, зън, зън, зън,
в селото се крие.

Къщички в снега се гушат,
а коминчетата пушат,
сякаш баби са запрели
пухкави къдели.

Зън, зън, зън, зън,
пухкави къдели.

Тиха нощ; свята нощ!
Всичка земя е в тишина;
Виж! Витлеемската светла
звезда
Мъдрите кани от чужда
страна,
Гдето Христос се роди.

Тиха нощ! Свята нощ!
Песен сега на похвала
Ангели пеят със радостен
глас!
Вест за спасене донасят до
нас:
Ето, Спасител дойде!

Тиха нощ! Свята нощ!
Всичка земя пей с веселба;
Богу во вишните да се даде
Слава и почет; от всякъде пей:
Мир за всегда на земя!

Стани Нине, господине,
отвори ни, посрещни ни,
добри сме ти гости дошли,
добри гости - Коледари.
Ой, Коледо, мой Коледо,
роди ми се Боже чедо -
на стопанин къща здраве,
а на нази - добри дари.

Сурва, сурва година,
весела година!
Зелен клас на нива,
голям грозд на лозе,
жълт мамул на леса,
червена ябълка в градина,
пълна къща с коприна,
живо-здро догодина,
догодина, до амина!





Коледа



Песни

Dashing through the snow, in a one-horse open sleigh,
Over the fields we go, laughing all the way.
Bells on bob-tails ring, making spirits bright,
What fun it is to ride and sing a sleighing song tonight.

Chorus

Jingle bells, jingle bells, jingle all the way!
O what fun it is to ride in a one-horse open sleigh.
Jingle bells, jingle bells, jingle all the way!
O what fun it is to ride in a one-horse open sleigh.

A day or two ago, I thought I'd take a ride
And soon Miss Fanny Bright, was seated by my side;
The horse was lean and lank, misfortune seemed his lot;
He got into a drifted bank and we got upsot

A day or two ago, the story I must tell
I went out on the snow, and on my back I fell;
A gent was riding by, in a one-horse open sleigh
He laughed as there I sprawling lie but quickly drove away

Now the ground is white, go it while you're young
Take the girls tonight, and sing this sleighing song;
Just get a bob-tailed bay, two-forty as his speed
Hitch him to an open sleigh and crack! you'll take the lead

С червените ботушки
потропва Дядо Мраз...
- Дечица-веселушки,
шейната спрях пред вас!

Във коша надзърнете:
Какво ли няма там? —
палячовци, мечета,
маймунки, барабан...

За Елка нося книга,
за Спас акордеон,
А Петльо кукурига:
- Пък аз съм за Антон!

Подаръци ще има
за всички от сърце!
За Новата година
да люшнем ний хорце!

Тихо се сипе първия сняг
галено щипе бузките пак,
где е на двора стария път,
Снежко затрупа всичко навън.
(2)

Ледникът вдига снежен
калпак
сняг е затрупа кършия праг
Шаро тревожно тръска глава
"как е възможно, що е това?".
(2)

Шаро е още малко кутре
може ли Шаро да разбере,
колко си глупав Шаро сега,
колко страховито гледаш
снега. (2)





CISCO

Това е официалният курс на
CISCO ACADEMY по компютърни
мрежи.

Част от него можете да
прочетете ексклузивно в
iMAG:)



От Светослав Попов

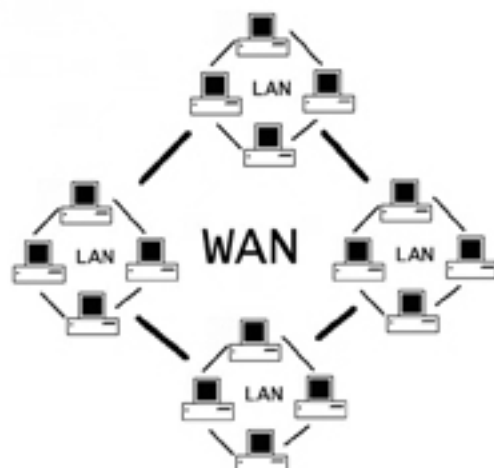
КАКВО ВСЕ ПАК ОЗНАЧАВА МРЕЖА?

ARPAnet



Началото на първата компютърна мрежа с комутиране на пакети е поставено в края на 60-те години под покровителството на Министерството на отбраната на САЩ. Тя е наречена ARPAnet (Advanced Research Projects Agency network). Първият възел, или точка на свързване, към ARPAnet е инсталиран в Калифорнийския университет в Лос Анджелис през 1969 г. Само за три години мрежата се разпростира през целите Съединени щати, а две години след това достига до Европа.

С нарастването на мрежата тя бива разделена на две части. Военните наричат своята част от интермрежата Milnet а ARPAnet продължава да бъде използвана за описание на частта от мрежата, която свързва изследователските и университетските сайтове. През 80-те години ARPAnet е заменена от мрежите Defense Data Network (отделна военна мрежа) и NSFNet (мрежа от научни и академични сайтове, основана от Националната научна фондация). Впоследствие тази WAN мрежа се разраства в това, което днес наричаме Интернет.



Мрежите на вчерашния ден



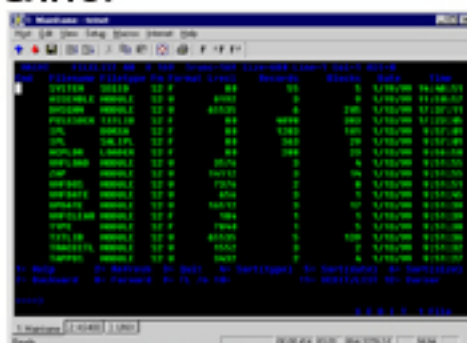
Изграждането на компютърни мрежи не започва от такъв голям мащаб като проекта ARPAnet, т.е. локалните мрежи се появяват преди WAN. С поевтиняването на компютрите и с увеличаването на тяхната мощност, търговските организации от всички мащаби започнаха да ги използват все по-масово. Първите машини можеха да се използват само за ограничени видове обработка на данни, но с процъфтяването на разработката на софтуер новите програми позволиха на потребителите да правят много повече от простото събиране и сортиране на данни.



Например при ранните мейнфрейм системи множество потребители можеха да осъществяват достъп до едни и същи съхранени данни с помощта на терминали, представляващи станции с входни и изходни устройства (например клавиатури и монитори). Тези станции нямат собствена изчислителна мощност; те са просто точки, от които може да бъде осъществен достъп до мейнфрейм компютъра.



Използването на мейнфрейм компютри вършеше добра работа в много отношения, но те имаха няколко минуса в сравнение с по-малките компютри (наричани тогава микрокомпютри). Недостатък беше тяхната висока цена; големите мейнфрейм системи струваха много повече от така наречените „персонални“ компютри, проектирани така, че да бъдат поставени на бюрото и да функционират самостоятелно.



Недостатъци на самостоятелните системи



В ранните дни на настолните персонални компютри хардуерът и софтуерът за работа в мрежа не бяха лесно достъпни и много търговски компании използваха машините като самостоятелни системи. Ако се наложеше всички потребители да отпечатаат документи при някакъв повод, съществуваха три начина за осигуряване на такава възможност:



- Към всяка машина можеше да бъде свързан принтер. Това беше скъпо решение, защото налагаше закупуването на множество принтери, макар че беше малко вероятно всички те да бъдат използвани едновременно.



- Файлът, който трябваше да бъде разпечатан, можеше да бъде записан на дискета и след това да бъде прехвърлен на машината, към която има свързан принтер. Това беше по-евтина опция, но беше неудобно както за лицето, което трябваше да моли за принтер, така и за лицето с принтера, работата на което биваше прекъсвана, докато някой друг използва неговата машина за печат.



- Принтерът можеше да бъде местен от една работна станция на друга в зависимост от това, кой се нуждае от печат. Това беше доста тежко решение; въпреки това то се прилагаше масово, като за целта се използваха колички за принтерите, които се търкаляха из офиса. Всяко преместване изискваше кабелите да бъдат изключвани и включвани отново; понякога преместването изискваше също и известно преконфигуриране на софтуера.

Високата цена, неудобството и допълнителната работа са главните недостатъци на самостоятелните или немрежовите решения.



Какво все пак означава мрежа?

Речникът American Heritage Dictionary дефинира мрежата като система от линии или канали, които се пресичат или свързват едни с други. По-рано споменахме телеграфните и телефонните мрежи и, разбира се, всички сме чували за телевизионните мрежи. Използвайки дефиницията от речника, можем да наречем мрежа дори пътищата или железопътните линии, които пресичат страната.



Като имаме всичко това предвид, какво в крайна сметка представлява една компютърна мрежа? Просто казано, това са две или повече устройства, свързани с цел общо използване на информация, ресурси или и двете. Връзката може да бъде чрез кабел (коаксиален, усукана двойка или оптично влакно, както ще научите по-късно в тази глава), или може да бъде безжична връзка, която използва радиовълни, лазерна или инфрачервена технология, или сателитно предаване. Споделената обща информация и ресурси могат да бъдат файлове с данни, приложни програми, принтери, модеми или други хардуерни устройства.



Защо мрежови компютри?

При положение, че предимството на персоналните компютри се състои в това, че всеки потребител има независим компютър, защо да събираме и да ги свързваме отново в едно. Правим това, защото мрежовите персонални компютри ни дават, и то по много начини, най-доброто от двата свята. Всеки потребител има независима изчислителна мощност, но пак може да се радва на предимствата от общото използване (споделянето). От друга страна организацията може да реализира значителни спестявания, когато скъпи и рядко използвани периферни устройства бъдат споделени по мрежата. Например един скъп цветен лазерен принтер може да бъде използван само за специални проекти, но от време на време и други членове на организацията ще искат да печатат на него. При наличието на мрежов достъп до принтера те лесно могат да правят това.

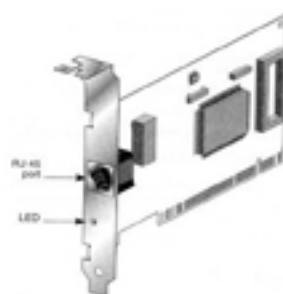




Предимства на свързването към мрежа

Както бе описано в предишния пример, много собственици и мениджъри твърдят, че главната причина за свързването на техните персонални компютри в мрежа е била необходимостта от общо използване (споделяне) на принтери. Разбира се, след свързването на системите хората откриват ползата от споделянето на много други ресурси, освен принтерите.

Цената на свързването на компютрите в LAN - мрежовите интерфейсни карти (NIC) за компютрите, кабелната или безкабелната преносна среда, хъбовете (концентраторите) и други свързващи устройства - често се изплаща многократно с намаляване на разходите и на изгубеното производствено време.



Споделяне на изходни устройства



Както казахме, принтерите и другите изходни устройства могат да бъдат споделяни в мрежата, спестявайки време, пари и много главоболия. В елементите, които могат да бъдат споделяни, се включват плотерите - устройства за черта не на диаграми и графики. Те включват също линейни графични устройства, които използват писалки или електростатични заряди и тонер. Факс машините, които могат да бъдат входни или изходни устройства, също лесно могат да бъдат споделяни.



Споделяне на входни устройства



По мрежата можете да споделяте скенери, цифрови фотокамери и други входни устройства. Тъй като тези устройства, дори повече от принтерите, се използват най-общо в случаен ред и често са сравнително скъпи, има смисъл да ги конфигурирате за множество потребители в мрежата.

Споделяне на запамятаващи устройства



Свързаните в мрежа компютри могат да споделят използването на твърди дискове, флопидискови устройства и CD-ROM устройства. При този тип споделя не можете да записвате файлове на диска на друг компютър по мрежата, ако имате недостиг на пространство на твърдия диск на вашия компютър. Освен това, ако вашият компютър няма инсталирано CD-ROM устройство, можете да осъществите достъп до споделено CD-ROM устройство на друг компютър. Тази възможност за споделяне важи и за 21p и 1ap устройства, магнито-оптични устройства, лентови устройства и почти всеки друг тип запамятаващи устройства, които могат да бъдат включвани към PC.

Споделяне на модеми и Интернет връзки



Друго важно предимство при работа в мрежа е възможността на мрежовите PC-та да споделят модеми, ISDN линии, кабелни модеми и DSL адаптери. С помощта на подходящ софтуер - например прокси или NAT (Network Address Transition) софтуер - цялата локална мрежа може да се свързва към Интернет с помощта на една телефонна линия и един ISP акаунт.



Споделяне на данни и приложения

Хардуерните устройства не са единствените и дори не са най-важните ресурси, които могат да бъдат споделяни в една мрежа. Файловете с данни и приложните програми също могат да бъдат направени достъпни за множество потребители. Резултатът от такъв тип споделяне е ефикасното използване на дисковото пространство и по-лесно сътрудничество при работа по многопотребителски проекти. Например, ако няколко мениджъра искат да имат достъп и да ревизират една електронна таблица, съдържаща бюджета на техния отдел, този файл може да бъде съхранен в едно централно (достъпно за всички) местоположение. След като всеки мениджър направи желаните промени, файлът може да бъде записан отново на това местоположение в мрежата, така че обновената версия да бъде достъпна за следващия мениджър.

Приложните програми (приложенията), например текстообработващи програми, могат да бъдат инсталирани на мрежов сървър. Потребителите могат да се свързват към сървъра и да изпълняват споделената програма на собствени си машини, без файловете на програмата да заемат място на техните твърди дискове.



Имайте предвид, че в лицензните договори разпространителите на софтуер могат да изискат от вас да закупите допълнителни лицензи за всяка работна станция, която използва дадено мрежово приложение, макар че реално е инсталирано само едно копие на програмата и всички потребители осъществяват достъп до това копие.



Очаквайте продължение в следващия брой на iMAG.



КОЙ СЕГА Е НОМЕР 1?



Големият мач



Типично за България преди вечното дерби Левски-ЦСКА се изписаха какви ли не неща, ама кой кого напсувал, наругал, закани, медийни престрелки и т.н. На това сме вече свикнали. Журналистите си пишат глупости, ама пишат, и въобще не ги интересува, важното е оборот да има. Големият въпрос беше обаче-кой ще победи?

При ЦСКА ситуацията беше съвсем друга. Комфортна преднина, спокойствие в отбора, и никакви финансови затруднения. (това вече със заплатите и несъстоятелността се изтъква...) Игралите преодоляха шока от загубата от Тулуза и отпадането от турнира за Купата на България. (А колкото до мача с Тулуза, ами на всеки се случва да падне накрая. Как Байерн падна от Ман. Юнайтед в последната минута на финала на ШЛ през 1999? Няма нищо кой знае какво в това. Просто забравяш и продължаваш напред. Това е!) Това беше Мача на честта, в който армейците трябваше да докажат, че са по класния тим и да победят Левски на всяка цена, заради ЦСКА,

Левски така и не можаха да се отърсят от резила с Тампере Юнайтед. Спадът в играта на футболистите е огромен, те нямат желание за победа, играят все едно са на разходка. Видно е, че футболистите са изчерпани. Новите потъпчване нищо не направиха, на Зе Суареш му било студено, някои си пък не можел да се нагоди на стила на игра, въобще на Левски се някой му е виновен. Терена бил лош, другите отбори не искали да играят футбол, а само се бранили....само нелепи оправдания. Този мач бе от изключително важно значение за сините. Победата щеше да им осигури голямо психологическо предимство и щеше да намали разликата в точките. Загуба=много лошо. Довършителният удар върху синята надежди. Никакъв шанс за титла и пълно разочарование.



Ех, Тампере, Тампере...



В крайна сметка ЦСКА доказва, че е най-добрият отбор в България за момента и по всичко личи, че ще ознаменува 60 годишнината си с нова 31-титла...

А колкото до Левски, ами по добре да гледат да завършат в челната тройка, че иначе....

Та кой сега е номер 1?
А кой е номер 4?

ЦСКА си взе своето и затвори устите на критиците си. Не е важно как е постигната победата, важното е, че е победа. Това дерби винаги е било тактически мач с много твърди единоборства и малко голове (е има и изключения разбира се). ЦСКА отказа сините окончателно от титлата (освен ако не стане чудо и не успеят да наваксат 13 точки разлика:) Армейците категорично бяха по-мотивираният отбор, те искаха победата истински, докато Левски бяха явно в много лошо психологическо и игрово състояние и нямаша желание за игра. Логично дойде и голът на Фелипе Машадо, който се възползва от глупавата защитна постройка на левскарите. Така той доказа, че има място в титулярния състав. Естествено червената отбрана не допусна грешка и не остави шансове на противниковите нападатели. Защитната схема на Стойчо Младенов работи безпогрешно. ЦСКА игра тактически грамотно и пазеше крехката преднина. Просто моделът на игра на Младенов е защитен. ЦСКА разчита най-вече на контраатаки, които не са никак безопасни. Точно при една такава към края на мача резултатът можеше да стане 2-0 в полза на червените....мачът обаче завърши при резултат 1-0. Радост за всички червени фенове и мъка за левскарите!!!

Черно Море спечели варненското дерби

Отборът на Черно Море записа победа над другия варненски отбор Спартак. Срещата на 1-ви декември ще се запомни със страхотната хореография от агитката на черноморци. Феновете вдигнаха трансперант, под който бяха пуснали огромни димки и запалили десетки факли.



Още в 17-та минута нападателят Масена Моке реализира гол, който бе отменен заради несъществуваща засада. Отборът на Спартак Варна отвърна на това с удар, преминал на сантиметри от гредата, пазена от Краси Колев. След това последваха много единоборства и атаки, от които повечето бяха за Черно Море, но до гол в първото полувреме не се стигна. През второто полувреме след разбъркване в наказателното поле, Мирослав Манолов успя да засече топката и в 60-та минута да направи резултата 1:0. През оставащият 1 час истински футбол не се игра, започнаха единоборствата да стават много груби и през повечето време играта бе спирана, заради симулации на футболистите. При този резултат завърши и мача.



След последния съдийски сигнал, играчите на Черно Море взривиха публиката си и празнуваха победата над вечния враг. След този успех отборът воден от Никола Спасов се озова с 3 места пред варненския си съперник.





GEARS OF WAR[®]

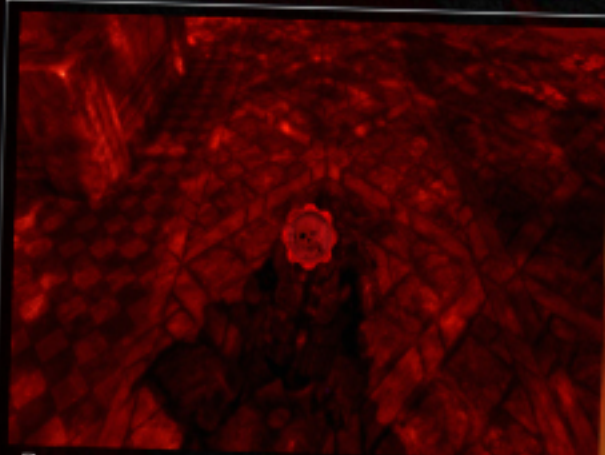
През изминалия месец излязоха много очаквани игри, които не могат да бъдат подминати просто ей така. Една такава игра безсъмнено е Gears of War. Споко, не си мислете, че щом е на Майкрософт е боза. Е да, има някои много гадни бългове, но всичко си има оправия.



Как да се изразя максимално точно и ясно.....играта е брутално яка! Просто невероятна! Става въпрос за third-person-shooter кланица. В началото си мислех, че да се играе от трето лице е малко тъпо, а още повече като става дума за конзолен порт, но се оказа че не е така...

Та да видим за какво иде реч...значи вие сте някъв нелицеприятен и миризлив здравеняк. Вашата цел е с помощта на отбора си да изтребите всичко дето мърда. В случая това са някакви гадни зомбирани изчадия, които ви се репчат насреща и ви пуцат нахално.

Те са превзели някога страхотната планета, обитавана от хората и са я превърнали в смрадлива дупка. Казано с думи прости, трябва да спасите света. На пръв поглед позната история. Само че, докато играете ще можете благодарение на кратки филмчета да проследите сюжета в детайли и да се убедите, че той не е толкова семпъл. Дори е доста завладяващ! Толкова по предисторията..



Докато лежите полумъртъв, приятелите ви имат малко време да ви спасят преди да ви изтече кръвта..

GEARS OF WAR

GEARS OF WAR



Да се прикривате и чакате другарчето да ви свърши работата докато вие само стреляте напосоки, е добра идея..

Така, вие поемате контрол над Маркърс и заедно с още няколко героя започвате вашата борба на живот и смърт. Има възможност 4 играча да играят кампанията едновременно и да си помагат, което е един голям плюс. Естествено всичко се върти около яко трепане, за тази цел имате богат инвентар от оръжия и начини за убиване. На мен най-много ми хареса да обезкостявам гадовете с резачката. Брутално! Също така можете с помощта на сателит да пържите лошковците с огън.



Не е срамно да се криете...

Интересно е, че можете да използвате почти всичко за прикритие с натискането на само един бутон. Дори докато стоите прикрит зад кола, можете да стреляте напосоки, без да се налага да се излагате на риск, като се прицелвате. Въобще прикриването играе основна роля в играта и не може просто да излезете и да трепете всичко живо ей така. Отборната игра играе огромна роля. Без съотборниците ви ще ви пръснат за отрицателно време. Локуст(така се казва расата) само изглеждат слабоумни, но не са. Особено на максимална трудност ще ви размажат кратуната. Освен това като гръмнат някой от екипа, другите могат да го съживят, ако побързат разбира се, преди на въпросния късметлия да му изтече кръвта или локустите да се изгаврят с тялото му.



Пак оставих другарчето да се оправя само...Май вече ми стана навик:)



Садистичното клане с резачката доставя най-голямо удоволствие.

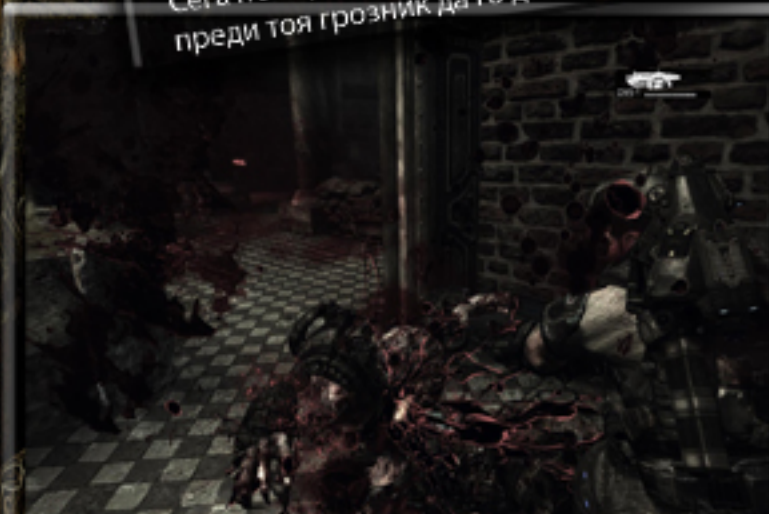


Когато нещата станат много големи и грозни, е време да използвате сателита. Накрая се получава печено свинско:)

Графиката, разбира се е на страхотно ниво, както подобава за игра, направена през 2007. Всичко е много изпитано и детайлно, спокойно може да се каже дори перфектно. Саундтракът е супер як и надхваш, въобще цялата атмосфера в играта е завладяваща. По-голямата част от действието се развива през нощта, което допълнително допринася за тази брутална атмосфера.



Сега пък трябва да съживя аверчето преди тоя грозник да го довърши...



Пфф...изцапах се!)

И лично, което на мен ми направи много добро впечатление, е тънкият хумор в играта. В отряда пичовете постоянно се заяждат помежду си и си подхвърлят гадни шеги, и се базикат дори и по време на битка и се държат така, все едно са на разходка в парка. Много е смешно примерно да чуеш нещо от сорта на: „Абе, Маркърс, мислиш ли, че тия знаят кво сме намислили?“ — „Ами брато, определено знаят, че не сме тук за да продаваме бисквитки.“ И всичко това на фона на зловеща музика и кървища. Наистина е много забавно и интересно хрумване.

GAME REVIEW

NEED FOR SPEED PRO STREET



ЗЛАТИН ЗЛАТЕВ

Най-накрая излезе дългоочакваната игра **NFS Pro Street**. Обещанията и очакванията бяха големи, но дали все пак чакането си заслужаваше....



От моите впечатления, **Need for Speed Pro Street** е по-различна от останалите предишни **Need for Speed**. За тези, които си мислят че е поредното копие на предишните игри, ами то не е така. **NFS Pro Street** е различна: тя предлага съвсем ново шофьорско "приключение", има нови методи на игра и допълнителни екстри. С тази игра EA изглежда иска да качи още нивото на игрите си за улично шофиране. Най-важната промяна в играта всъщност е в затворените писти... Според проучвания на EA именно там има най-голямо съответствие между играта и истинския свят на уличното каране. Агресивно каране по улицата с малко правила, никаква полиция и трафик. Новите допълнения са поражения, физика и пушек. И трите са доста развити, но това ще разгледаме по-късно.



Поражения по автомобилa:

В по-старите версии на играта ченгетата и трафика ти пречеха да победиш, но сега това бива заместено от пораженията. Това е от изключителна важност, понеже вече трябва много да се внимава за това - поправката е скъпа и невинаги достъпна. Този път те не се изразяват само в одрасквания на колата и странични удари, този път можеш да си потрошиш колата на парчета, нemoжейки да продължиш състезанието! Виждайки това в действие, мога да кажа, че това е по-реалистично от всякога! Калници и гуми се разпадат, прозорци се чупят, капаци се откъсват в зависимост от материала (метал, стъкло, пластмаса или карбон) и всичко е в драскотини. Всичкото поражение се пресмята на момента, затова невинаги изглежда еднакво. Дори зависи колко бързо караш към стената, която ще удариш. И най-реалистичното е, че поражението има ефект върху карането. Колкото повече потрошиш една кола, толкова по-бавно ще се движи, а ако успееш да я направиш на парчета, състезанието приключва. И тъй като поправката струва пари, предполагам би предпочел да ги изхарчиш за нови части на двигателя, вместо за външни части. Все пак е улично състезание, малко издрасквания не пречат.

ЕХ ПАРИЧКИ....за БРИЧКИ...



Ако имате парички за харчене, можете да си купите оригиналната игра....само за 77лв.

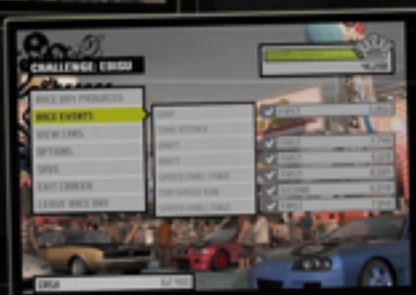
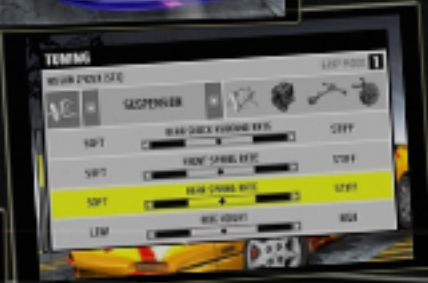
Писти:

В Need for Speed Pro Street пистите са базирани на места, които съществуват наистина. EA са направили доста проучвания, даже голяма част от трасетата са правени по снимки на истински писти, което ги прави доста реалистични. Всяко състезание се провежда от различни организации, затова има доста разлики в стила, даже и музиката е различна. Но това ще дискутирам по-късно.



Коли:

Типично за Need for Speed, играта се състои основно от лицензирани и известни коли. Има повече коли от всяка друга игра от серията. Има возила от 26 производителя, а има и 8 супер-коли за края на играта. Ако не харесваш никоя от осемте супер-коли, имаш свободата да си избереш друга и да я тунинговаш, даже да си построиш собствена.



Каране:

Като пробвал Nissan 350Z на Infineon Raceway мога да кажа (въпреки че тази писта беше доста тъпа), че беше много добро. Имаш способността да включваш и изключваш помощниците. Това ми харесва на игрите симулации, когато изключиш каквато и да е помощ, колата не е толкова лесна за управление и всичко е реалистично, поради новостите. Вече не караш танк, както беше в предишните NFS игри. Вече можеш да караш по начина, който искаш. Ако предпочиташ по-обикновения тип каране, можеш да си включиш помощниците и всичко е по-старому. Друг важен елемент в карането е способността за собствени настройки, но това ще спомена по-късно.

Видове игра:

Има 4 вида игра в Need for Speed Pro Street: GRIP, Drift, Drag и Speed Challenge. За всеки тип игра си има собствена кола, перфектно нагласена за този тип състезание. GRIP е като circuit mode, където се състезаваш за определен брой обиколки. В drift mode има доста различия от NFS Carbon, най-малкото колите имат други характеристики. На всичкото отгоре EA са вградили "помощници", които помагат в управляването на колата и стоенето ѝ на пистата. Ако ги изключиш, става доста по-интересно, понеже симулацията е по-реалистична. За drag mode е познато от предишните версии. Нов стил на игра е така наречения Speed Challenge, който се провежда на прав път, по който можеш да насилиш колата си до нейните граници, и да се състезаваш с най-високата възможна скорост, по прав път, почти без завои. Но на висока скорост е много по-лесно да излезеш от пътя, което е опасно.



NEED FOR SPEED PRO STREET



Графика:

Според мен всичко е доста детайлно. Колите са направени да изглеждат като на снимка, не като в NFS Carbon. Всяка кола има от 15 000 до 20 000 отделни полигона, и всеки изглежда доста добре. Светлината се отразява както трябва дори зависи от материала, от който е направено това, които отразява. Хубав нов графичен елемент е пушека. В повечето състезателни игри, пушека, правен от гумите изглежда доста примитивен, даже на моменти е двуизмерен. Когато искаш да е максимално реалистично, е по-добре да има качествен пушек. А той наистина е качествен. За жалост изискванията откъм машина са доста по-високи от Carbon...



Ами.....това е играта общо взето. Мисля, че доста добре се е получила. Определено има какво ново да се види. NFS Pro Street е една от игрите, които не бива да се пропускат...

CAR

CHASSIS

CHASSIS
ENGINE
WHEELS
TRANSMISSION
EXHAUST
COOLING
PAINT



TRANSFORM VEHICLE

PAINT

PAINT
SCALE
VIEW
EDIT
SAVE



Тунинговане:

То играе доста важна роля в Need for Speed Pro Street. Можеш да си построиш визуално колата с Autosculpt, това е като в NFS Carbon. Но този път е доста по-детайлно и можеш да построиш почти всяка част от колата си. А най-интересното е, че това има ефект върху нейните характеристики. Затова вече ще трябва и да погледнеш колата си от различен поглед, понеже с новостите, всяка промяна би имала ефект. Затова EA са вградили и тестова писта - тунел, в която можеш да тестваш колата си. Доста хубава екстра, която всеки ще използва. Освен визуалния тунинг в има и тунинг на работоспособността. Както и с Autosculpt, това е далеч по-детайлно от преди. За да се разшири броят хора, които да го разберат, EA са разделили промените на различни слоеве трудност. На първия слой, да речем, можеш да ъпгрейднеш колата си чрез предварителни 'пакети'. Ако искаш даже повече свобода, има изключително много възможности. Може да се промени всяка частица от двигателя, гумите и прочие. Има 90+ части за сменяне и 30+ променливи за тунинг. Можеш да нагласиш колата си, точно както я искаш. И най-хубавото е, че всичко има ефект върху колата по свой начин. И поради толкова много промени в тунинговането на колата, EA са сложили и една новост - blueprints. Не е задължително веднага да си построиш нужната кола, можеш само да запишеш плана за нея и да правиш концепции на 'лист хартия' за перфектната си кола.

Музика:

Както във всяка игра от серията Need for Speed музиката е от висока важност. Този път EA са наели Junkie XL да направи няколко парчета, които се чуват по време на играта. В зависимост от стила на каране, ще се чуят и различни стилове, например Hard Rock, Techno, Electronic, Punk.



CALL OF DUTY 4

MODERN WARFARE



The background image is the cover art for Call of Duty 4: Modern Warfare. It features a close-up of a soldier's face in profile, looking down. The soldier has a beard and is wearing a helmet. The lighting is dramatic, with a bright light source on the right side, creating a strong contrast and highlighting the soldier's features. The title 'CALL OF DUTY 4' is prominently displayed in a large, metallic, distressed font, with 'MODERN WARFARE' in a smaller, similar font below it.

CALL OF DUTY 4

MODERN WARFARE

Още през 2003 година заедно с излизането на първата серия от поредицата, играта беше много впечатляваща за всички любители на FPS(First Person Shooter) и беше спечелила общо 130 награди,от които 80 бяха наградите на годината и 50 за геймплея.

Сега разработчиците ни предлагат Call of Duty 4: Modern Warfare.Тази част, за разлика от другите, няма за тема Втората Световна война. Евала!

За някои играта е разочароваща,а за други интересна и вълнуваща.Сега ще разгледам CoD Modern Warfare по-подробно.

Call of Duty 4: Modern Warfare от Жан Неврузи

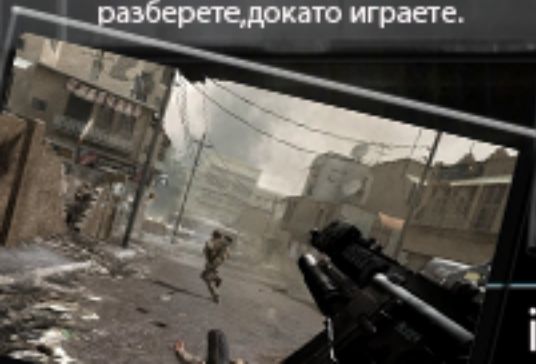
-Weapons free!

След интро то ни посреща едно доста приятно меню. Когато започнем да играем виждаме първата ни задача - да направим пробни изстрели. Заедно с това още от началото се забелязва перфектната графика. Играта не изисква много мощен компютър. Моделирането също е много хубаво. Ще имате възможност да използвате около 70 различни оръжия... След като поразгледаме околността, стигаме до един тест, който ни помага да определим нивото на трудност, на което сме. От скоростта, с която завършваме теста се определя нивото и следователно е препоръчително да играете на него, но изборът си е ваш. Принципно на последното ниво на трудност е най-добре, понеже изкуственият интелект е почти перфектен.



-Check your corners!

Няма да разказвам какво става на кораба, за да не загубите интерес. Само ще се спра на някои технически детайли. Съотборниците ви изглеждат много реалистични. И се държат доста адекватно, но естествено има и някои малки грешки :). Когато вървят на диагонал примерно, изглежда сякаш се пързаят. И когато изкачват стълби не стъпват напълно, това не изглежда много истинско. Друго нещо, което ме впечатли, беше реакцията на хората, когато ги ударят. Виждаме много добри ефекти при самото удряне. Когато стреляме към труп, той дава реакция и се тресе и от него шурти кръв. Физичните правила са спазени доколкото това е възможно. Ще разберете, докато играете.



CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

-Let's go!

В играта има две нива, които може да наречем "загриване". Поне на мен ми бяха много лесни :). В първото ниво се напада един кораб. Създателите на играта са направили атмосферата на кораба и екипния дух перфектно. Капитанът на отбора постоянно дава заповеди. Добре е да ги изпълнявате, или може да загубите живота си :)



Call of Duty 4: Modern Warfare от Жан Неврузи

CALL OF DUTY 4
MODERN WARFARE



-Right clear! Left clear!

Битките са без спиране и адреналинът е постоянно на максимум. Експлозиите, куршумите, въобще всички ефекти са представени страхотно реалистично. Нещо ново е, че има и апарат за нощно виждане. Така винаги сте една крачка пред противниците си.

-Target neutralized!

В крайна сметка играта отговаря на изискванията, които очаквах да има. Това, че вече не става дума за Втората Световна война според мен е супер, защото тази тематика вече дотегна на всички геймъри. Препоръчвам тази игра на всички любители на качествените FPS-и!!!





Галактически трансфери!



Робен

Реал похарчи 120 милиона евро за нови звезди! Това си заслужаваше!

Бетонна защита: Новите Метцелдер (БВБ), Хайнце (МанЮ) и Пепе (Порто) се справят отлично: Реал има най-малко допуснати голове в Лигата (5 за 8 срещи)!

Мега-Либеро: Снайдер (Аякс) бързо ни накара да забравим за Бекъм. Холандецът е страхотен техник и вкарва супер-голове, освен това си сътрудничи невероятно с Гути.

Мощна атака: Робен (Челси) е неудържим по фланговете, а Савиола (Барса) е истински жокер!



Метцелдер

Галактическият Шустер!



Вместо да вземат някой високоплатен и на шумял треньор, от Реал заложиха на своя легенда!



Воля и нюх за победа: тях Шустер доказа, че ги притежава, извеждайки Реал до две Шампионски титли през 1989 и 1990.



Близко до играчите: "Шустер знае как да води отбор с толкова много звезди към победата!" - това казва Кристоф Метцелдер.



Галактическа атака!



РАУЛ

Благодарение на налаганият атакуващ футбол, Раул и ван Нистелрой отново са на върха!

Откакто Шустер реабилитира Раул в атаката, той показва класа (5 гола за 11 мача).

Раул и Нистелрой си партнират идеално и са най-опасното дуо в Шампионската лига! (5 гола в 3 срещи).



ИСТОРИЯ



David Beckham

А колкото до "незаменимния" Бекъм, той ще радва американските фенове с изявиите си-извън терена:) Позьори на Реал Мадрид не му трябват!

Галактически дух!

Галактически колектив!



Единство: Реал триумфира с титлата благодарение на отборната сплотеност и игра!

Гути споделя: "Насладата от победата е огромна, защото ние наистина се раздавахме на терена и бяхме едно цяло и играхме

за
РЕАЛ
МАДРИД!"





Кралят на тениса



Роджър Федерер



Накратко:

Националност: Швейцария
Роден на: 8 август 1981 в Бининген, Швейцария
Живее в: Швейцария, Обервил
Височина / Тегло: 186 см / 80 кг
Прякор: "Фед Екс"

Професионалист от: 1998
Пари от наградни фондове: \$33 240 078

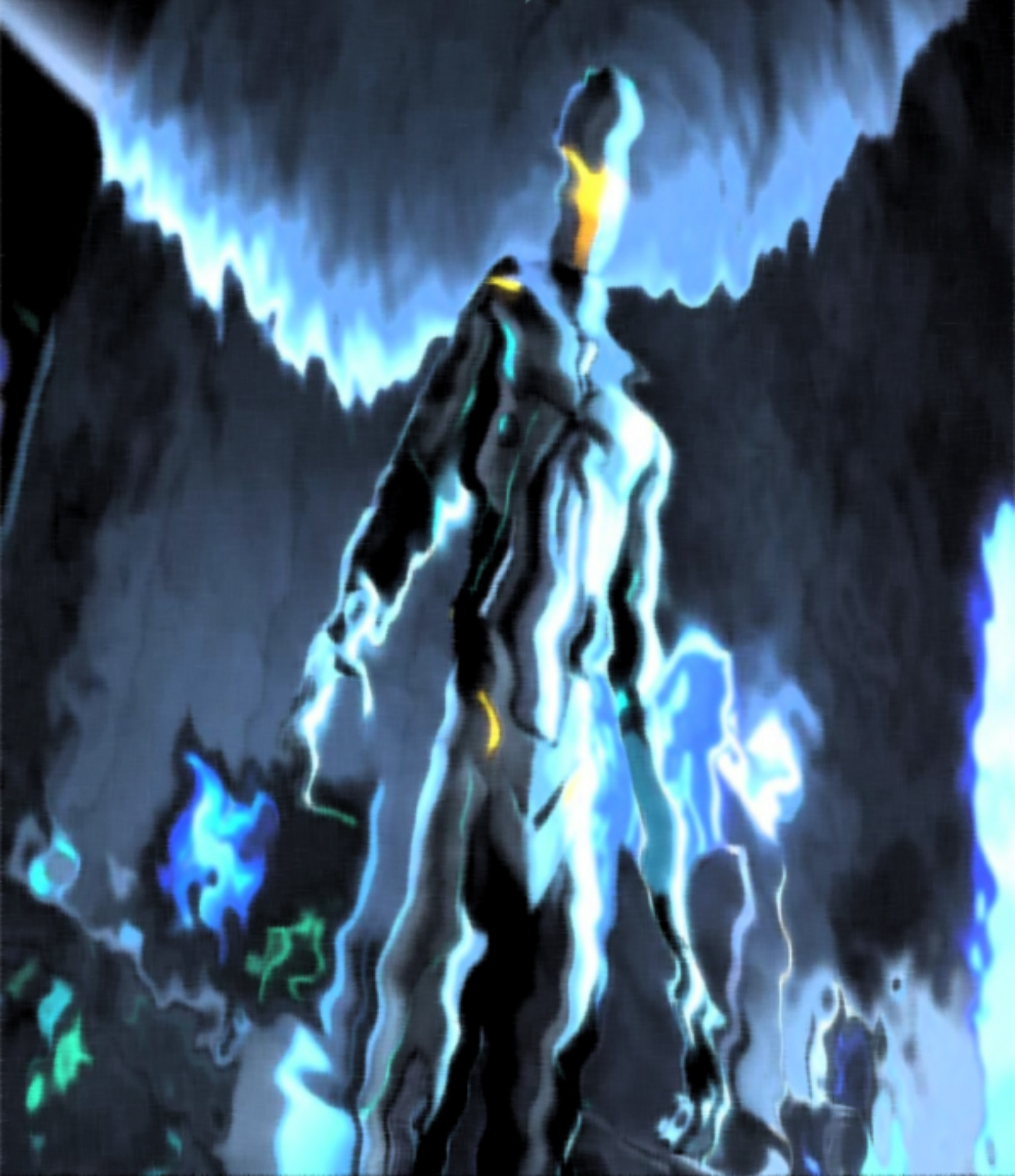
Сингъл:
Победи-загуби: 528 - 131
Титли от Големия шлем: 12
Титли от АТР: 39
Най-висока позиция: 1 (02.02.2004)

Двойки:
Победи-загуби: 105 - 69
Титли от АТР: 7
Най-висока позиция: 24 (09.06.2003)

Отборно:
Купа Дейвис: Швейцария (1999-2006)
Хопман Къп: Швейцария (2001)
<http://www.rogerfederer.com>



TIMESHIFT



Константин Керанов

В последните месеци излязоха голям брой качествени игри- „Crysis“, „Call of Duty IV-Modern Warfare“, „Gears of war“, „Jericho“, „Empire Earth III“. Като всеки геймър сигурно искате да се запознаете по-отблизо с тези наистина уникални творения. Определено всички от тях си струват отделеното време, но една игра наистина ме впечатли. Играта на Sierra™ и на Saber Interactive™ наистина е нещо уникално, дори бих я сравнил с „Crysis“, това е „TimeShift“!



Геймплеят е добър, чака ви голямо количество мисии и може да занимава повечето геймъри около две седмици (аз я свърших за пет дена:). Мултиплеър има и е от типа: избирате си карта, влизат други хора и се сбивате. За жалост няма възможност, двама или повече играча да минават кампанията заедно, но това може би се дължи на самия замисъл на играта.

Мисля, че вече е време да пристъпим към същинската част. Обикновено работите сам, без чужда помощ. На ваше разположение са голям арсенал от оръжия и много различни врагове. Можете да носите арбалет, пистолет, базука, помпа, плазмено, стандартно-автоматично, електрическо оръжие, както и много други. Всяко от тях има алтернативна форма на стрелба, например обикновеното стреля с патрони, а алтернативната опция е да изстрелва гранати. И като заговорихме за това, трябва да спомена, че имате ръчна граната с изключителна експлозивна мощ, която се прикрепя към целта и я пръсва на парчета. Най-жестокото средство за унищожение, което притежавате е електричестото оръжие, или така нареченото „Surge Gun“. То буквално разпилява враговете ви на парчета...



Историята е малко объркана, но и интересна: вие сте един от учените, работещи по тайна програма за създаване на два супер костюма- „Alfa“ и „Beta“, с които можете да контролирате времето. Един от главните участници в разработката, открадва „Alfa“, слага експлозив в уязвимата част на сградата, в която работите, настройва таймера и прави скок във времето, но точно преди съоразението да стане минало, вие успявате да сложите „Beta“ и също манипулирате времето. Не умирайте, но се озовавате в неизвестна за вас година, когато носещият „Alfa“ контролира света диктаторски, притежава цели армии, унищожил е големите градове, а тези, които не са под негов контрол, водят война с безкрайните му подчинени. Вашата мисия е кратка, точна и ясна-присъединете се към добрите, впуснете се в епичен бой с врага и го надвийте!

Откъм графика разработчиците не са жалили ресурси. Образът е наистина красив и дори няма големи изисквания-на добра машина, като моята: 1.8 Ghz Intel Core Duo процесор, NVIDIA GeForce 7950 GT 512 MB DD3 видео карта и 4 GB DDR2 RAM, играта върви перфектно. Звукът също е с много добро качество, а музиката е на страхотно ниво.



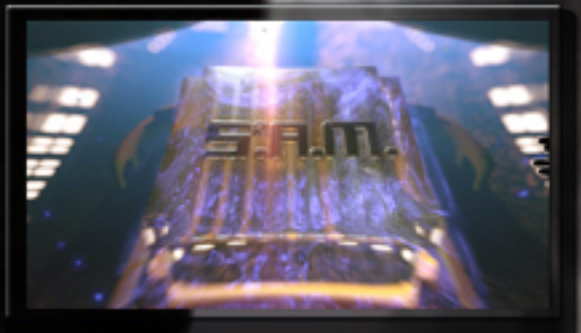
Виждате останките, нали? За жалост можете да го притежавате само два пъти в цялата игра, и то само ако го вземете от най-силния с враг (без да причисляваме машината от края на играта), дори не може да се презарежда. Това същество, което го носи, ви атакува два пъти (отново без финала, когато са повече от пет) общо за цялата игра и може, също като вас, да манипулира времето.

Като заговорихме за врагове, не мога да пропусна да кажа, че те наистина не са малко. В различни етапи на играта ви атакуват смесено летящи и земни единици.

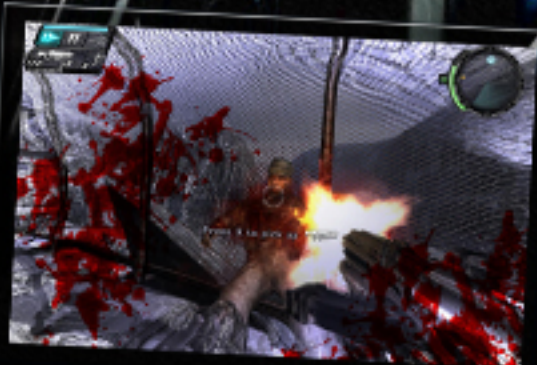
Към летящите включвам хора със специални костюми, а също и хеликоптери. Към земните единици се причисляват огромни машини, стандартни врагове, такива, които забавят времето и най-силните, които могат да го спират. Държат се адекватно, говорят, хвърлят гранати, удрят отблизо, обграждат ви и стрелят доста точно-доказателства за напредналия им изкуствен интелект.



И сега към истинската идея на играта. За да оживеете трябва да контролирате времето изключително добре, можете да го забавяте, спирате и връщате. За жалост последната опция не е толкова привлекателна-не ви връща загубените патрони и не може да се използва, когато поискате, защото в около 80% от случаите има опасност от времеви парадокс и опцията бива блокирана автоматично от интелекта на костюма, или така наречения „S.S.A.M“, по-накратко-Сам.



Можете да връщате времето само в определени ситуации. Останалите две опции трябва да се използват по предназначение, защото могат да ви спасят живота. Например можете да замразите всичко около себе си, да вземете оръжието на врага и да го застреляте или да забавите околните и да се скриете. И всичко щеше да е много лесно ако нямате ограничение. Само че, можете да спирате времето за около пет секунди, да го забавяте и връщате до десет, след това трябва да чакате да се презареди костюма. И на този леко брутален скрийншот, виждате синия метър над мунициите. Той изобразява до каква степен се е заредил „Beta“ и ако сега спре времето, ще трае не пет, а четири секунди.





Когато времето е спряно не можете да оказвате влияние на всички предмети. Ако например сте застреляли някого, преди времето да се е върнало към старото си положение, частите от трупа му няма да се разхвърчат.



Играта е доста динамична и не е от типа на: „Хайде, елате ми да ви пръснааааа!“, да бягате и да стреляте всичко на пътя си. Точно обратното-не можете да излезете срещу двайсет войника и да очаквате да ги избие всички. Трябва да бягате, да се криете и възможно най-тактически да излизате от трудните ситуации, за да можете да надвиете враговете си. Има и някои доста интересни неща в геймплея, например когато карате бъги,когато се качвате на влак или тропате с пластичен експлозив на чуждите порти.

Останалата част я оставям на вас-да играете, да се забавлявате, да се потопите в този необикновен свят, да контролирате всичко около себе си, да разберете какво е да сте в тила на врага, въоръжен до зъби и господар на времето.Почти като Господ! Можете да почувствате всичко това или сега, или по-късно, когато решите, все пак времето е на ваше разположение!

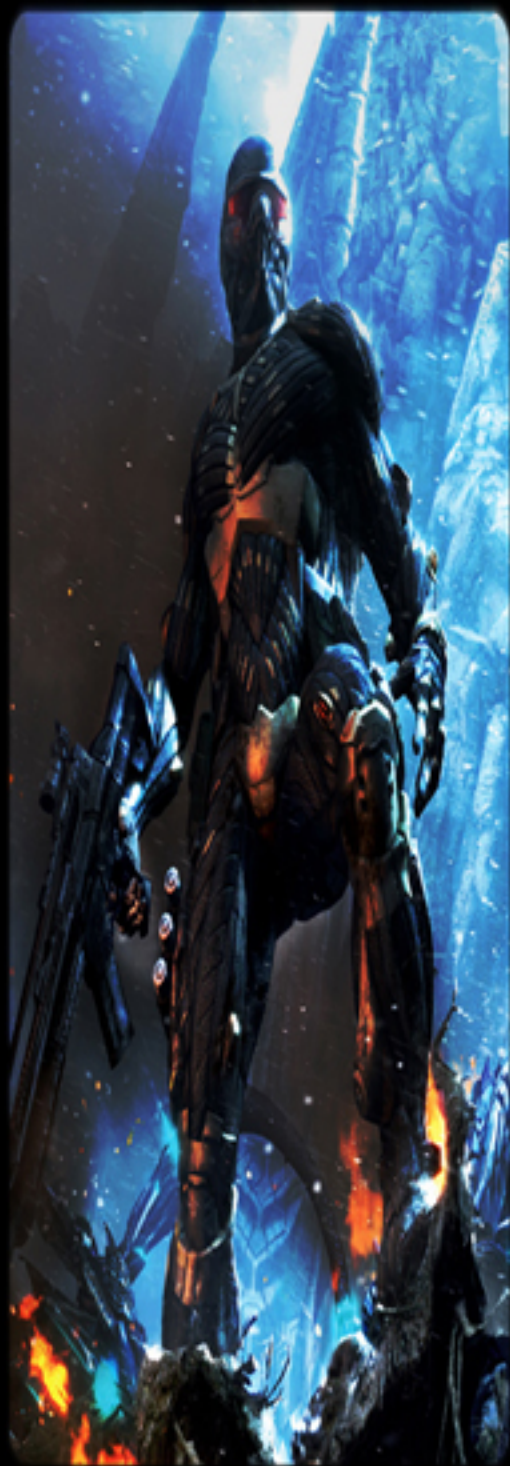


CRYSIS

Crysis! Тази дума вече придоби ново значение!
И то в буквалния смисъл на думата, сега когато някой те пита или просто спомене думата, мозъкът ти започва да работи на пълни обороти и започва да възпроизвежда различни пищни сцени от една от може би най-добрите графично оформени игри, излизали някога!



CRYSIS



Но сега нека по-сериозно да погледнем на нещата, Crysis не е просто една игра, която човек може да седне да играе и да не възкликне: „Еха! Е на това му се вика графика и реализъм!“. Това изречение е напълно оправдано, защото играта не само притежава най-мощния графичен енджин правен някога, но също така под опаковката ѝ се крие един свят напълно подчинен на физичните закони, и по-приятното в случая е факта, че изкуствения интелект си е на доста добро ниво! Тук сигурно повечето от вас които не са играли Crysis ще възкликнат: „Е какво от това колко добър може да е изкуствения ителект?!“, ами отговора е прост- много добър... май се поизхвърлих или по-точно прибързах!



CRYSIS

ONLINE



Нека първо погледнем историята на играта, а тя е следната: годината е 2020 вие сте елитен пехотинец в американската армия, по-особеното в случая е вашата екипировка и по скоро това в което сте облечен! То е екзоскелетен високо технологичен костюм (за него ще спомена на дълго и широко по късно)! Също така като войник от бъдещето вие сте екипиран и с едно много готино оръжие а именно Scag карабината, сигурно ще се запитате к'во и е специалното, ами то е това че това оръжие може да се превърне в каквото си поискате. Напримерно като му сложите оптика на снайпер, прикачите заглушител, също да го оборудвате с така наречения TakAmmo Attachment, с помощта на който ще можете много бързо, лесно (тук се изкушавам да кажа и вкусно) и ефикасно да се отървете от противниците си!

Естествено това модифициране действа върху всички оръжия от най-семпли, (пистолети и т.н.) та чак до извънземното оръжие което ще получите! Но нека да се върнем към историята, та годината е 2020 на един отдалечен остров в Тихия океан се е разбил един мистериозен метеорит, странното за него е че той не праща човечеството в каменната ера и поради тази причина (а и поради факта че островът се намира на територията на Корея), Корейското правителство изпраща войската си да разузнае какво е положението. Естествено, за да не останат назад, американците изпращат свои хора на този остров. И...чудо! Само седмица след пристигането си на острова, американските учени изпращат зов за помощ, точно тук идва вашата роля! Вашият екип е изпратен да разузнае какво толкова странно става на този остров, е повярвайте ми там става нещо ужасяващо! Още със самото си пристигане, или ако трябва да съм точен, още във въздуха се запознавате с едно от извънземните (за да го видите се иска доста набито око), но то си е там и ви разкъсва парашута и след няколко секунди се намирате на дъното на морето. Ще спра до тук с преразказването на геймплея, защото все пак си е по-добре вие да го преживеете, а не да го прочетете в тази статия.



CRYSIS



Та сега нека да обърнем по-голямо внимание на персонажа, с който ще играете! Името му е Номад и повярвайте ми името напълно оправдава ситуациите в които ще бъдете през 90% от играта! Та както споменах по-горе вие сте екипиран с екзоскелетен високо технологичен костюм (трябва да призная името си е готино, а за вида му дума да не става, просто УБИЙСТВЕН), сега сигурно се питате к'во му е високо технологичното на този костюм, ами то е следното! На ваше разположение са представени четири функции на костюма, без които в този свят не може да оцелее, дори и да сте Рамбо. Първата от тях е Супер Скорост, по подразбиране това увеличава скоростта ви на движение и на стрелба и е доста полезно когато искате да се измъкнете от някоя каша, в която сте се забъркали! Втората е Супер Сила, след активирането на тази опция ставате буквално като танк! Всичко де що може да се събаря, унищожава и т.н. може да го ликвидирате само като използвате юмруците си, а и да не забравя, със тази опция идва и доста висок скок! Естествено тази способност увеличава и щетите, които нанасяте с оръжията си. На трето място е Супер Броня (много тъпо звучи ама к'во да се прави), та с помоща на тази функция вие ще можете да изядете повече тупаник и здравето ви ще се регенира много по-бързо! И на последно място, но не и по важност е Невидимост, мисля че е излишно да споменавам това какво прави, само искам да дам един съвет, когато я използвате, движете се винаги клекнал или залегнал! Ползата от това, е че енергията на костюма ви ще се изхабява по-бавно и вие ще може да се придвижвате на по-дълги разстояния! Е, това е всичко, което ще ви спомена за костюма!

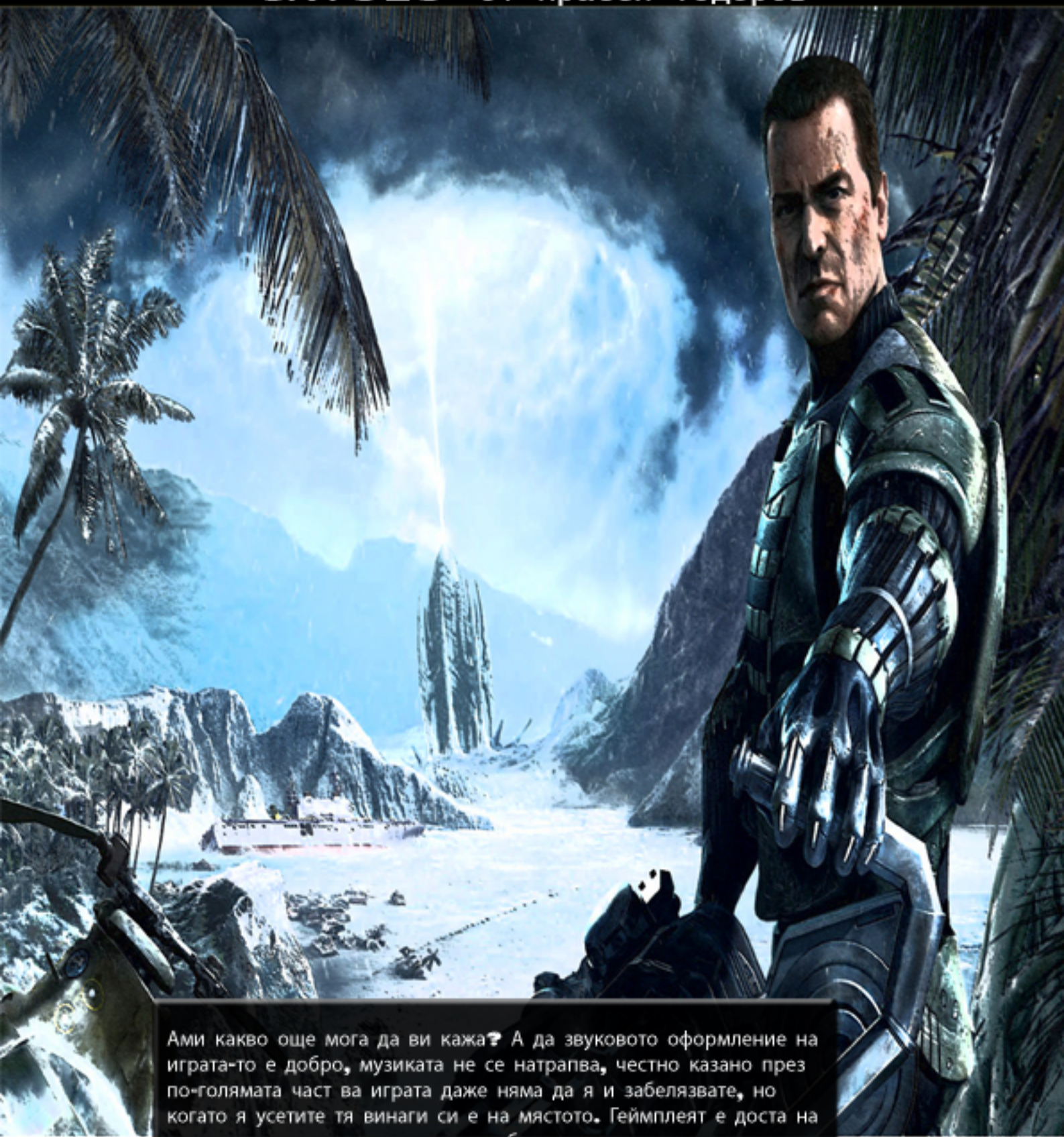
Сега оръжията, бих отбелязал че арсеналът който е предложен от разработчиците не е никак малък и определено не е безполезен! Разполагате с пистолети, карабини, базуки, гранатомети, пушки, снайпери, извънземно оръжие, три вида гранати! И за този целия арсенал разполагате с какви ли не модификации. Като започнем от заглушители и стигнем до модифицирани патрони и гранатомети. Сами виждате, че арсенала хич, ама хич не е малък, единствения въпрос остава тук и той е: Ще можете ли да ги откриете? Друго нещо, с което играта може да се похвали е наличието на превозни средства и тук имам предвид не само бойните джипове, които ще срещнете, а и други возила. Например обикновени камиончета, строителни камиони (които, както ще забележите са оборудвани с картечници), и други, които ще оставя вие да намерите.



CRYISIS



Тук вече почти към края на тази статия е може би уместно да спомена и няколко думи за изкуствения интелект или по-точно, как той се усилва със сменянето на нивата трудностите и естествено, за самите нива на трудност. Ами за АИ-то може само добри неща да се кажат, противниците ви не само че са добри, но понякога стават толкова добри че ви се приискава да вземете нещо и да го хвърлите! Бих споменал че също така те притежават що годе човешки чувства в такъв смисъл, че когато им скочите изневидалица между тях наставка паника, започват да стрелят хаотично и такива други все забавни нещица. Та с вдигане на нивото на трудност, не само че корейците стават все по-умни и по-умни, ами за капак на всичко и повече от екстрите ви биват премахвани една по една, докато на най-високата трудност нямате мерник, жълтурковците дрънкат на корейски, индикатора за гранати е премахнат, така че ще трябва или да се научите да разбирате корейците или да си напрягате слуха за да чуете тяхното изтопуркване до вас, и още три неща по екипировката са ви отнети или принизени до ниво безполезност (естествено тук нямам предвид функциите на костюма ви)!



Ами какво още мога да ви кажа? А да звуковото оформление на играта-то е добро, музиката не се натрапва, честно казано през по-голямата част ва играта даже няма да я и забелязвате, но когато я усетите тя винаги си е на мястото. Геймплеят е доста на високо ниво и както самите разработчици подчертават, тази игра е стелт базирана, тактика в стил бягаш към противника и млатиш наред също става, но както самите разработчици са се изразили трябва да сте добри. Затова ви препоръчвам първо да джитнете **Far Cry** и след това да се впуснете във вселената на **Crysis**. Това е всичко от мен, надявам се статията да ви хареса! И не забравяйте, съдбата на човешката раса е във ваши ръце, затова слагайте маската и се впуснете в този невероятен свят, наречен **Crysis**!



<http://iMAG.Varnenche.org>

Благодарим Ви, че сте наш читател!

Ако искате да сте част от екипа на iMAG:

- 1.Регистрирайте се на сайта на списанието.
- 2.Изпращайте вашите статии на mitko@keranoff.com

Този брой подготвиха:

Димитър Керанов- mitko@keranoff.com

Иван Боянов- varnenche@gmail.com

Константин Керанов- konstantin@keranoff.com

Светослав Попов- buffer@it-tlp.com

Жан Неврузи- mcak@abv.bg

Милен Милев- tih0_malk0@abv.bg

Златин Златев- satanataii@abv.bg

Красен Тодоров- our@abv.bg

iMAG



ВЕСЕЛИ ПРАЗНИЦИ

