

ROME: TOTAL WAR | THE SIMS 2 | COLIN MCRAE 2005

GAMERS'

WORKSHOP

цена: 4,90лв. | 2,50лв. без 2CD |

СПИСАНИЕ ЗА КОМПУТЕРНИ ИГРИ

април 2004

СИММЕДИЯ

KNIGHTS OF HONOR

Господе българин! България на три морета!

STAR WARS: BATTLEFRONT

Канонерките дойдоха!

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR

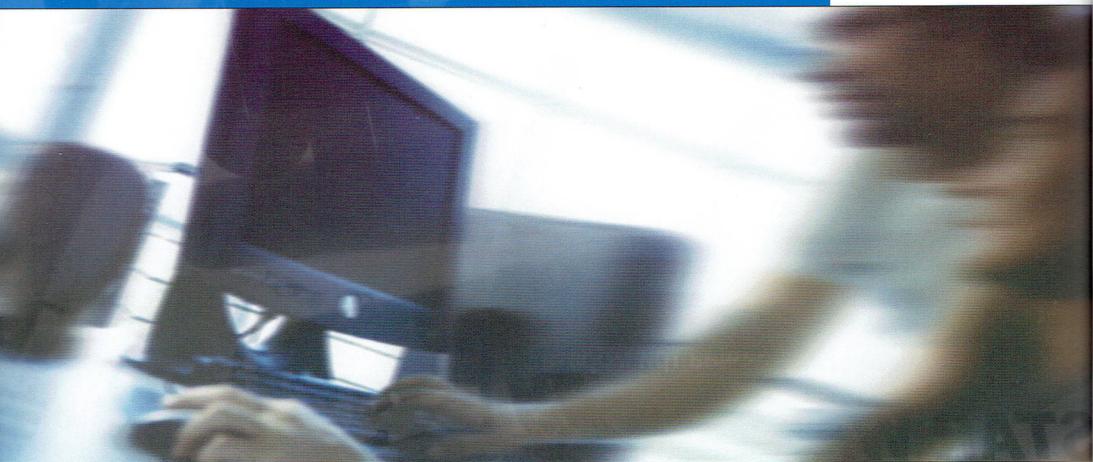
id историята
на една революция

SILENT HILL 4 | TRIBES 3 | ARMIES OF EXIGO



Enhanced desktop performance and productivity

The new standard for multitasking computing



Dell™ recommends Microsoft® Windows® XP Professional for Business



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



Gain further productivity with Dell's network ready printers at amazingly low prices

Dell™ Dimension™ 4600

Intel® Pentium® 4 Processor 530
with HT Technology
Processor speed 3.0GHz
1MB L2 Cache
800MHz Front Side Bus
Microsoft® Windows® XP Professional
Intel 865G chipset with support for Dual Channel DDR
512MB Dual Channel DDR (2x256MB DIMM)
80GB (7200 rpm) IDE Hard Drive
Dell 17" (15.7 VIS) UltraScan™ Monitor
48x32x48x CD-RW
64MB USB Memory
128MB GeForce FX5200 8x AGP card
with dual monitor support, TV-Out via S-Video and DVI
Dell A215 Stereo Speakers
Sound Blaster Live! 5.1 (Dell) Digital Sound Card
Dell v92 DataFax modem
Integrated Intel 10/100 Pro Ethernet
Dell QuietKey keyboard
Dell USB Optical Mouse

\$ 1065

Excluding VAT

PROGRESS CAD R&D Centre Ltd.

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

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

ЦЕНТРОВЕ ЗА ПРОДАЖБИ, СЕРВИЗ И ВИСОКОКАЛИФИЦИРАНА ПОМОЗ:

Ямбол	"Джи ви ди"	046/64 146;	Бургас	"Комплекс"	056/813 022;
Русе	"Линксис"	082/239 961;	Варна	"Визион"	052/600 380;
Благоевград	"Инфотек"	088/560 835;	С. Загора	"Интернет Груп"	042/601 101;
Ловеч	"КОМПІТЕК"	068/41 988;	Пловдив	"Интернет Груп"	032/626 375;
Враца	"Бера 21"	092/63 371;	Хасково	"Глобал солуънс"	038/622 569;
В. Търново	"Прим-ВТ"	062/642 926;	Добрич	"Визион Добрич"	058/605 557;

ЦДПК "Прогрес" ООД е сертифициран по ЕДС ISO 9001:2001 и е дистрибутор на Dell от 1990 с повече от 30000 инсталации.

©2004 Dell Computer Corporation. Subject to availability, prices and specifications are correct at date of publication and may change without notice. Upgrade prices apply with system purchase only. Dell, the Dell logo, Dell Computer, and the Dell logo and Dell Computer are either trademarks or registered trademarks of Dell Computer Corporation. Intel and Intel Inside are either trademarks or registered trademarks of Intel Corporation. Microsoft and Windows are registered trademarks of Microsoft Corporation. Dell discloses proprietary interest in the marks and names of others. Certain Microsoft software products included with this computer may use technological measures for copy protection. In such event, you will not be able to use the product if you do not comply with the product activation procedure. Product activation procedures and Microsoft's privacy policy will be detailed during initial launch of the product, or upon certain reinstallations of the software product(s) or reconfiguration(s) of the computer, and may be completed by Internet or telephone (tel charges may apply).

Click www.dell.com

Easy as **DELL**

GAMERS' WORKSHOP

октомври 2004

Брой 01 (по ново GW лятотържение)

главен редактор

Димитър Димитров

заместник-главен редактор

Александър Бакалов

отговорен редактор

Ивailo Коралски

помощник редактор

Весела Симеонова

дизайн и CD

Георги Динчев - Meg

менеджър

Юрий Митеv

авторски колектив

Александър Александров - Alex III

Александър Бакалов - Snake

Бойко Ангелов - Fall-From-Grace

Веселин Костадинов - b-OKO

Габрил Габрилов - Sunder

Драгомир Дочев - Duffer

Емил Вазировциан - BigBadWolf

Илиян Илиев - Whisper

Иван Кънев - Un-Dead

Камен Макс Дочев - MrAK

Красимир Кръстев - Krasleto

Кристина Лилова - Damond

Чайдар Кацаров - Ikarus

издател

HomeLAN

редакция

Адрес София 1000, ул. "Ген. Гурко" №34 8x.2 ет.2

редакция 02 980-68-29, 02 980-72-45

e-mail workshop@games.bg

<http://www.games.bg>

рекламен офис

тел. 02 980-96-22

e-mail marketing@games.bg

разпространение

ЖАК Прес

печат

Мултимедиј

Gamers' Workshop е списание за геймърския елит - хардкор играчи. Тези, които глаждат тази индустрия напред. Workshop е независима мега. Не обслуквате интереси. Можете да се доберите на нашите ревюта и мнения, защото на първо място сте **вие** - нашите читатели. Обещаваме нюозова да не ще изненадваме, да не предадем довършето **ви**. Вие заслужавате именно това и инициатива от това. Сега, нека броим продължък!

Да се правим, че нищо не се случило след тримесечно отсъствие от пазара, е като например ти да се прибереш в къщи, да оставиш якето на закачалката в антремето, да забършиш както обикновено обувките си от уличната прак - теглите пръстенни шут на любебодилната дебела комка на баба си (хубавото тока и не се научи да не те претира като домашна мебел, върху която да маркира територията си) - да прекрачиш животнодостъпната праца на хола, „Здрастии мамо, здрастии тате, има ли за ядене, че умирам от глад“, да кимнеш учтиво към множеството унили физиономии над черни рокли, ризи, сака, пуловери, сбърани около маса, в центъра на която се изброяват еднотипни творби с черна лентичка в единия ъгъл и смущащи брадики набързо от сортта на „Съжалявам много, не исках да ви прекъсвам, прогълъждавайте“ да се отправиш с бодра крачка към хладилника в кухнята.

„О!“ - каза Вълкот на Червената шапичка, срещащи я ненадейно в гората. – „Но вие, мащоазел, ох, днес сте тъй сами... ухайдки на прясно окосена, напояна с бисерна роса, алетитна малка купничка треба“. „Я си бий камшиште, мастийо!“ - отбръснала незадържано Червената шапичка и се почесала по момичките... Искам да кажа - животът е пълен с парадокси, но глявайте! В парадоксална боржавица като нашата - още повече. Така че - га, случи се - едно архи добро и ункано за родната ни действителност, според нескромната ми оценка разбира се, списание като Gamers' Workshop подгърна крак под напора на комерса. Всъщност подгърна и в бата. Това не се случи в последния брой, няма каквада се лъжем - тазка е от горди. Връшайки се назад във времето - сега, когато вече мога да се отпусна спокойно назад в нобия си кожен стол, поемащ услужливо тежестта ми и оттикваш на желаниято ми да се наклони назад, така че удобно да видиш крака върху бюрото, в нобия си чист и просторен офис, и докато си шигарка в едната и хладна буришка в другата (не, това с пурата и усърдно си чиста проба снобъди фишки, пробубанни от хора, които дотомкова наятнищо ценно отвътре, че гледат да накачуват лустро отвън) прехвърлям събитията - си давам сметка, че съвсем склучен крака егзистирано, което ни е крепло би трябвало да е едното голо мъжество, дет си вика. И чинят ако ще се събръша - да се събръши колкото може по-късно. Што е важно да си пич, както обича да казва едно приятелче.

Явно сме били такива и явно понякога, Въпреки прародакалността си, животът успява да бъде и справедлив. Зашто точно когато си мислех, че край - приключих, събръши се вече, и гори започнаха да усещат привъл на облекчение, ма точно троаща - се намериха хора, които над-после оцениха това, което правим.

Какво стана, обърка ли се? Ето ти в резюме - тежестта на финансова неодомъж и небъздъжността да съъствищим огромна част от идните си поради същия, както и присъствието на въбчините ПуСи гами на пазара, продаващи сътънка на загорели почивни тийнейчии, които не се интересуват от това каквада бойкотътъм в умеботи си, както и някои наши сериозни гръзки в далечиното и по-близко минало, доведоха до положението да се обезсмисли понататъшното издаване на Gamers' Workshop. Което щеше да е факт, стига да не се бяха намерили хора, които върхаха, че съмъртта на най-доброто геймърско списание в нещо, което не могат да позовляват да се случи. Точка. Край на историята.

Каквада следва от тук напатък?

Следва, че след тримесечен възстановителен период, в който се случиха твърде много хубави неща, Gamers' Workshop се завръща със страшна сила - това следва. Увеличен тираж, побече страници, екстри във Всеки следващ брой.

. Създаване на списание-етапон.

Непрекъснати метаморфизи и промени (правили сме го и досега, макар и не с този размах, на който следва да станеше същите), че ше изненадваме и няма да спирате да се въбъкнат напред и нагоре, защото в преследване на Върха никой не може да си позволи застой. Ние може да не сме били „най-продаваното“ списание, но Винага сме били най-креативното. Не се налага да го показваме сега, на тези страници, показва го това, което стоя зад ѝрба ми - нужно е само да направиш сравнение. Вземи комплекст стари броеве на кое да е геймърско списание у нас, посчи и наше и сан с напади изборите.

Виж, приятель, не бъсичко е само в парите. Разбърничето, както сам знаеш, се крие в хората. А Gamers' Workshop има на своя страна най-добрито. Слава богу - вече може и га възнагради за труда им. Всъщност може да възнагради Всеки достойчно талантлив човек, имаш желание да стане част от легендата и възнеси се с качествата си в изискванията, които списание като нашето поставя. Ако си едн от тези хора, можеш да опиташ и ти. Аминистрираме и колеги, работещи в другите списания.

Нека не се лъжем, в момента има само едно предизвикателство за таланта и то се нарича Gamers' Workshop.

Смятаме да го покажем!

- Freeman

Съдържание

октомври 2004, број 01

hands-on

- 08 tribes 3
09 armies of exigo
10 celtic kings
great battles of rome

ревю

- 12 knights of honor
16 d-day
18 soldiers
20 heroes of WWII
warhammer 40,000
dawn of war

- 24 rome
total war

- 26 shellshock
nam '67

- 28 sherlock holmes
the case of the silver earring

- 30 the sims 2
star wars

- 34 battlefield
richard burns rally

- 40 call of duty
united offensive

- 42 silent hill 4
colin mcrae 2005

- 46 shadow ops
red mercury

- 48 full spectrum warrior
the 5th discipline

- 52 kohan 2
kings of war

- 54 codename panzers
от крак на крак

- 58 the political machine
conflict

- 60 silent storm
vietnam

- 61 catwoman/zuma
alpha black zero

- 63 army men/asterix&obelix xxl
hidden & dangerous 2

- 65 sabre squadron
port royale 2

- 66 kill.switch/gorky zero
и още...

- 55 модове
heroes III wake of gods

- 61 id software
историята на една революция

- hardware
конзоли
кино

тема на броя



20

sims 2



30

id историята



67



ДИСК #1

Демо версии
Knights of Honor

Roller Coaster Tycoon III

Екстри

Малки игрички, Тапети,
Скринсейвъри, Антивирусни
дефиниции, Поправки, Забавни
реклами, Warcraft III риплеи

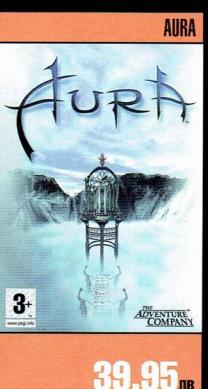
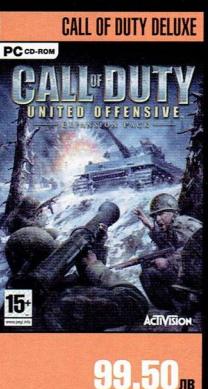
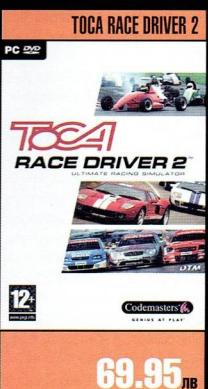
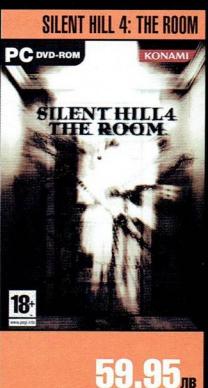
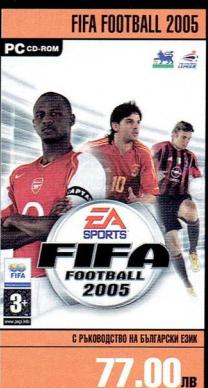
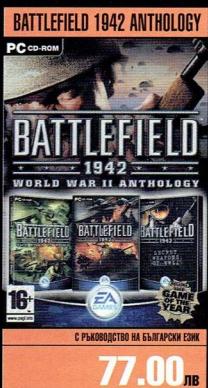
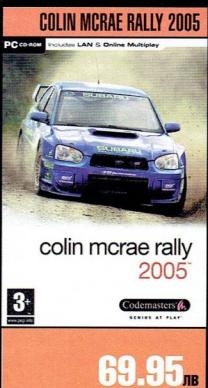
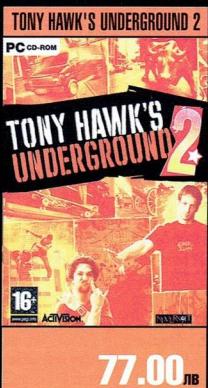
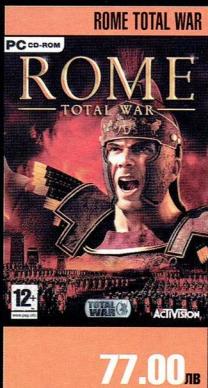
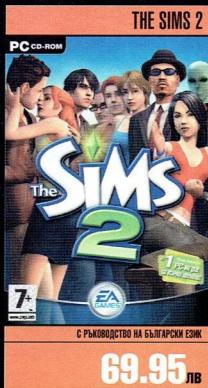


ДИСК #2

Демо версии
Kult: Heretic Kingdoms

Gish, Outpost Kaloki

Трейлъри на филми
Трейлъри на игри
Програми



ПУЛСАР

WWW.PULSTAR.BG
МАГАЗИН В СОФИЯ
БУЛ. ЦАР Борис III 21
УЛ. ЕКЗАРХ ЙОСИФ 51
МУЛТИПЛЕКС [ПОДЛЕЗА НА НДК]

**ЗОБРЕ ВОШЛИ В
ИСТИНСКАЯ СВАТ**

Walk of Games - гласувај!

Ако посетиш <http://www.walkofgame.com> в периода между 1 и 31 октомври, ще се изобеш на страницата на събитие, която ще се пребие в Сан Франциско, на която ще бъдат въз наградени Ващните за индустрията хора, залагаващи и герои, а отговорен за това, кой ще бъде НАЙ измежду тях, може да бъде и твоят глас. Всички си можеш да дадеш на голосопемката страница, като категориите ще бъдат „Изра/Герой“ и такава за „Цялостно творчество“. Топ 4 на всяка една от категориите ще бъде възнаграден със своя звезда, която ще бъде поставена на погреб на Метропол (организиран комплекс за забавления). В който са приложени шоута като „Extended Play“ на Tech TV. Резултатите ще гласуването ще бъдат оповестени през месец Ноември, а официалната церемония по награждаването ще бъде в началото на уикенда, 2005 година. Ако питаш нас – Game industry goes to Hollywood. Ето и номинираните:

За „Цялостно творчество“:

- Нолан Бушел (Pong)
- Шицери Миамото (Donkey Kong, Mario, Zelda)
- Сиг Майър (Pirates!, Red Storm Rising)
- Уилям Райт (Sim City, The Sims)
- Ю Сузуки (Outrun, Shenmue, Virtua Fighter)

За „Изра/Герой“:

Donkey Kong, Doom, Final Fantasy, Grand Theft Auto, Half-Life, Halo, Lara Croft (Tomb Raider), Link (The Legend of Zelda), Mario, Master Chief (Halo), Max Payne, Mortal Kombat, Ms. Pac-Man, Myst, Pac-Man, Parappa the Rapper, Pong, Resident Evil, Ryu (Street Fighter), Sonic the Hedgehog, Star Wars, Street Fighter, Tetris, Yoda (Ico), Zelda (The Legend of Zelda)

Duke Nukem Forever с нов физичен енджин

Шведската компания Mepon оповести новината, че 3D Realms са избрали физичния движок за фюзбеквания им (хех) шутър от второ лице - Duke Nukem Forever. Изработението им скандиранието конкурент на Havok обврща не само реалните движения и стоец на човешкото мяло, но се разпростира също така до всеки един обект от околната среда. За избора на енжинка George Broussard се изказва лаконично: „Тестважме няколко различни физични SDK-та и това, коещо ни предложи Mepon, беше наистина бързо с на-изчущим интерфейс и възможност за лесно и бързо интегриране в нашата игра. През оголяма голяма пророка се крив в сумата бързо, защото е добре известно на всеки с каква скороност се движки през годините проекти DNF. В разработка от 1997, премиабийк от една форма в друга, мина толкова време, колкото е необходимо на един младеж да завърши средното си образование, записвайки висше тъкото, коещо след четири години бива забършено. Същият този момък прекарва почти две години във време, съответно и наимиране на работа, след коещо си отслужва, започва работа за настоящето изздание и пише отново новина посветена на заглавието, която очаква от близо осем години. За последно, израти (уж) използваше за основа последния Unreal енжин, но все още не е напълни силен, дали той не е написан от самите 3D Realms, след като е началото на своята

разработка DNF премина през графичните машини на Quake II и Unreal (после и UT). Дали новите/стари приключения на рускоския мащо ще бъдат забършени до края на тази година, или отново ще получим поредното отлагане за неопределена дата? Съмняваме се, че и господинът, подвизаващ се на нас, знае отговора...

Heroes of Might & Magic MMORPG!

И залагваме, коещо получи толкова допълнение, колкото игри през чели са живят не е издавало 3ДО ще се облаки от масовата атака на MMORPG в момента, като премине имено към страната на атакувашите. Ubisoft (новият собственик на марката легенда) оповести новината, че китайският клон на компанията и TQ Digital Entertainment са склонили гоѓовор за сътрудничество, според които до края на следващата година на китайският пазар ще тръбва да се поуби продукт от фамилия „Героеви“ базиран на MMORPG системите за игра. В защита на решението си НОММ MMORPG ще бъде на разположение само на китайският братски народ Алан Коре, коещът отмозвачи за маркетинговата стратегия на Ubisoft за териториите на Стария континент, Средния Изток и Азия къде: „С издаването на този продукт, нашата основна цел е да съчетаме азиатската перспектива за начин на игра с популарен западен френчайз, който е добре познат и на татомашата публика. Работим в място сътрудничество с TQ Digital, които имат голям опит в тази област. Знаем, че те ще създадат идеалната игра, която също ще се покрайни на китайските MMO фенове.“ Коре гордо възва още: „Он-лайн пазарът на поборен от забавления В Азия е преуспявящ, но до момента западен продукт не е успявал да пробие на каквато и да е бългочина“. Ние също се надигваме новите герои не само да пробим, но и правдите го да стигнат до по-ближи нам територии. Дано!



System Shock 3?

Irrational Games (Tribes 3) съобщиха за напълно нов проект, който е пог лека опека, а името му е BioShock. Игращ ще бъде шутър от второ лице, и според създателите си, тя ще бъде духов наследник на татомашата класика, System Shock 2 (която впрочем е също тясно творческое). Създателите вечна боязници за напомнящ на позадуванията си публика, че игращите в никъде скучай не е официално прогълване на култовият ролеви FPS от 99-та, тъй като правата на марката System Shock се държат от Electronic Arts. Игращите в не са в много ранен стадий на разработка, а от момента до точката на излизане ще има липса.

говори ми *

Ние знаем, че имаме фенове, както в Япония, така и от регионите на Европа и САЩ, и нашата основна цел е да разберем какъв очакват тези почитатели и на какъв бих се зарадвал за следващия Silent Hill. Определено смятаме да се насочим към нещо различно този път – различна тематика или стил. Но нашият продукт може гори да не бъде хорър залагвай, а нещо напълно различно – игра, която да предостави на играча различен вид напрежение. Ше опитаме да направим това, коещо сме мислим, че ще бъде с най-благоприятни последствия за играчите.

Акира Ямакока,
продуцент и звуков режисьор на Silent Hill

Възможността за игра по локална мрежа бе най-желаният от феновете елемент, който да прибавим към NFS: Underground 2 и бече чувстваме, че ще надминем очакванията им. Но във LAN режим, който ще допълни място за магазинната Версия, ще позволи на играчите да хостват своя собствен LAN комюнити сървър, коещо означава, че всеки компютър, свързан към мрежата му, ще може да се свърже към глобална машина, която доставя наподобяващо нашето онлайн лоби. В основата си то е означава, че същите играчи могат да се свържат към едни глобални сървъри, а всички прикрепени към него ще имат възможността зачат в реално време помежду си, както и да разглеждат променените автомобили, и не на последно място – да създават/присъединяват към градена игра по своя воля. Ние очакваме тази добавка да бъде изключително популярна в много от интернет клубовете по света, а също така обикновените средносъстественски геймър да бъде повече от доволен

Джъстин Уибъ,
Electronic Arts

Облеклото, светът и мисиите са съставени на базата на пръвоздатчика, а бъчкото е минава през ръцете на Уашошки за още по-голяма достоверност. Ние се покръжихме за правила на човешкото ханче, както и за првичната слобода на всеки един персонаж. Към-сцените също са създадени с цел да подчертаят белетристичността на Матрицата, пребръщайки предживяването в още по-съмно усещане. Bullet-time работи по сходен на кинотворбата начин, а именно – като ненатрапчив елемент, който поставя съмно ударен бъйкоте бъзмокността на тъбът персонаж. Ако пък не харесваш бъйкотите изкуства, можеш да се концентрираш бъйкота шутника, обстрелявайки същите противници от дистанция, нанасяйки им бурички поражения, изненадвайки ги във върът или когурайки и контролирайки съвсема лична армия.

Улиам Уестстоунър,
Monolith

По-големият разпространител

Всяка година едно от най-реномираните издания, разширяващо из основи индустрията, на която сме се посветили и ние, Game Developer Magazine, предлага класация на възбесените най-богати разпространители на развлечателен софтуер, независимо от платформата. Класацията се състоваря на базата на годишния брутен вътрешен приход на всяка компания, като в допълнителни графи се изчисляват също неща като иновативност, филмови лицензи и т.н. В матозицкия отчет са включени и критери, като използване на термины фирм произвеждали и ниво на отзиви от купувачите за различните заглавия. Драматични разместявания спрямо миниатюризираната класация нами - Electronic Art пръвържава да бъде абсолютният фаворит, като в скоро време юба ли може да се намери някой, който да го измести, още повече, като се има в предвид и факта, че генералните Criterion вече са тихна собственост и марка от калибра на Burnout вече е под опеката на канадската конзоломарка. Възможността екинъпът, с който В момента се разработват над 20% от всички бещъщи заглавия, а от услугите му се възползват творения от рода на GTA, Sonic и Pro Evolution Soccer, да стане собственост на EA също се увличаща с всеки изминал ден - Renderware е собственост на Criterion, а малко по-горе научи, че талантливите англичани са издавани от Electronic Arts, м.е. Вероятността най-големите конкуренти на EA щеше на Take 2, Konami, SEGA и т.н. да плащат именно на него не е никак да подсчитавам. Това поставя въпроса, не се ли пребърна в търгове голям играч Electronic Arts, при положение, че вече все поредни години той изпреварва с много зеленоободък като Microsoft и Sony? Пресостои да разберем.

Голям сриб с претенции японците. С изключение на Sony, всички останали големи японски риби са се свързали в мътни води, а сладот на Nintendo сръмно миниатюризирано му преставяне е катаклизофален - от трето място, бившите производители на плъзушки играчки се забодили тази година с десето. SEGA и Konami също са заубили част от своите позиции, сриващи се съответно до четиринаесето и петнадесето място в голямата възбесеност. Голямият печеливш с случај са французиите от Ubi Soft, изказани се по реслектираното пето място. Моментните френчайзи на Ubi (Splinter Cell, Myst), и възраждането на някожи стари (Prince of Persia) определен спомогнатка за възхода на хората, които допреали няколко години бяха известни най-вече със своята платформен персонаж Raump. Несъмнено обещавашите продължения на Prince of Persia и Splinter Cell ще дадат още по-силен тласък на компанията и чудно чудно при следващата класация Ubi Soft да бъде с очи едно стъпала по-назад в класацията. Интересно събитие е също и появяването на възбесените на британска левенда Codemaster. Отличната серия от редица заглавия на компанията вероятно е основният виновник за огромния скок на аничаните, още повече, че фулбоните им продукти се преводят побче от добре на територията на Стария континент.

Взаирали се малко по-серизно юбъл всеки един от

възбесените, възбесените прави фактът, че юбъл юбъл като такива разпространители, които не се ограничават с една определена платформа, а издават своята продукти за всяка една модерна конзола, като за нищо на своята не пропускат и персонални компютри. Което добре добре за PC като платформа за игри, при все неизгубното отношение на някои разпространители спрямо него. Губят компании, които гласят продуктите си за една определена каста играчи, притежаващи една единствена платформа. Такива са гореспоменатите Service Games, Nintendo и Square Enix.

Един е ясно - за да си добре финансово, почти задължително е да притежаваш ресурсите, с помощта на които да издаваш развлечателен софтуер за всяка една комерсиална синха съвременна геймърска платформа. Друг важен фактор, с който е необходимо да се съобразява всеки, които има претенции да бъде сред големите, наред със силен маркетинг, в наличието на популярни сред масовия играч франчайзи. Единствено Sony от ТОР5 разчита на нови марки, които са плащат добре най-вече на териториите на Сълънчевата страна, а на западните продукти са тачени най-вече от hardcore играчи. Ето и забележата класация във външния ѝ състав:

1. Electronic Arts
2. Microsoft Game Studios
3. Sony Computer Entertainment
4. THQ
5. Ubisoft
6. Eidos
7. Activision
8. Take-Two
9. Atari
10. Nintendo
11. Vivendi
12. Codemasters
13. Acclaim
14. SEGA
15. Konami
16. Square Enix
17. Midway Games
18. Koei
19. Empire Interactive
20. Namco

Господин Молинъо се извинява

Основателят на Lionhead, Питър Молинъо, представи отворено писмо на форумите на своята компания, в което се извини за някои неизпълнени обещания, събрани с неговото експлуатирано Xbox заглавие Fable, което след почти четири години разработка най-накрая се покъди по рафтбътът на специализираните магазини. В посланието си до простираните Молинъо каза: „Ако съм споменавал за някои характеристи черти, които поради различни причини не бяха реализирани така, както бях обещал във Fable, то за се извинявам. Всеки един обещан аспекти от играта е бил в разработка, но просто не уложихе да осъществим всичко, което бяхме написали“. В прединии своя гръзки изказвания Молинъо беше побче от убедителен, ш-

тирал: „Project Ego (кодовото назование на Fable), ще бъде най-великата ролева игра на всички времена“, а това, ако бърдаме на специализираната преса не е същото така. Все пак, Fable не се оказва никак лоша игра - големите в средите геймърски уRKO (още веднъж горчиво бате) се изказа побче от ласкало за играта, програда почти 400 000 брошки само за първата сезона след своято излизане на американския пазар игра, а чудно чудно следващи брои да откриеш съответното ребъл. Въпросът е как да приемем гумито на господин „Black&White“ - като евтин рекламиран трик или като суми, които можат да бъдат адски добър пример за всеки един малък или голем разработчик на развлечателен софтуер? Най-мащо, поради факта, че пръв е направил признание от подобно естество. Молинъо получава от GW поклон, пригружен с мобъз - нека същото не се повторя и с Black & White 2.

Sam&Max 2 в разработка

Няколко от Всевелики фигури (Dan Connors, Kevin Venture и Troy Molander) на проекта Sam & Max 2: Freelance Police, които неотвъдна напуснаха LucasArts, формираха своя компания, наименувана Telltale Games. А това, прибавено към тъжния факт, че побежето големи фигури на LucasArts от сълънчевите за фирмата времена на автентичните вече са аут от нея, прави шансовете да бъдат нещо ново от Lucas под формата на традиционния графичен автентичър все по-незадоволителни.

За сметка на това, Telltale Games желаят да се превърнат в новия крал на любими на побежето old-school играчи жанр. Целта на големото прие е да наелектризира отново пазара на автентичните именно с решението си да сформирате на подобно стъдио. Компанията възнамерила да създават игри, базирани на популярни лицензи, с цел да прилече колкото се може побче случайни клиенти и вътрешни че за момента все още никакви индикации кои точно ще бъдат лицензираните продукти, по default са подразбира, че Sam & Max е аут от мяк. Доста играчи смятат, че героите на гореспоменатата поредица са създавани от LucasArts, а марката е тихна собственост, но всъщност истината е, че това не е същото така, имайдък в пребиг факт, че S&M са базирани на комикс, създен от някогашния Lucas и един от художниците на Pixar - Steve Purcell. Ние ще прибавим към шията съвкупност само едно здраво „дано“!



Tribes 3: Vengeance

Отмъщението на Tribes е на прaga. Дали е време да се възстанови свободното мястото?



Първите две части на *Tribes* издигнаха отбраните екипажи до ниво, което за съжаление се оказа твърде високо за повечето геймъри, заклеймили играта като „прекомерно сложна“. В тази тръба, съвсем логично, преди време *Irrational Games* лансираха изявлението, че третата част ще бъде опростена. Преведено на разбираем език това означава: „Новата ни игра ще може да се играе и от по-младите!“ Въпросът, който загадохиха редакционния ни екип още тогава бе: ще успее ли *Tribes: Vengeance* да привлече нови фенове, без да жертвва старите? След обстоен мултиплейър тест, може би вече имаме отговор на този въпрос.

Както е известно, във *Tribes* а бяха мултиплейър залагания. За пръв път в *Vengeance* ще се появят синхъни – с предистория, също жеждини анимации и всичко останало – като че въвежда играта в епоха на *Tribes* – нещо, което ардхи липсва и възприятието по-добърото поптапяне в гейма. Не търваме синхъни с твърде големи очаквания обаче – играта ще си остане мултиплейър ориентирана и основно там са хърчиени усещанията на разработчиците.

Картите, гостънни в бетата, са малко на брой, но изграждат до-



Кули, бомбардировачи, бира - всички работят в *Tribes 3*.

стъпчично ясна представа за геймплея. Те са два основни типа: големи – с близък експлод и пълен набор от превозни средства; и малки – при които отсъстват част от машинишата. С това е решен и едното от проблемите на предишната част – огромните карти бляк неизграждат ако в тях не се напълчеха поне 20-и играча. Сега гори 8 души могат да се размажат качествено на по-малките нива. Като че осъществяват особености и характеристики атмосфера на играата са запазили – симетрични карти с големи открити пространства, добре укрепени бази. Отново има три типа брони/космопом – лека, средна и тежка, като съответно всеки вид се различава по степента на защита и мобилност, която



Бързина и мощност – до!

предлага, освен това налага и ограничения върху арсенала. Най-мощните оръжия са резервиращи за тежките брони естествено. Смяната на брони и оръжия, както и презраждането на съсъствените на специални площици в базата, като с горещи клавиши могат да се изберат предварително запаметени конфигурации от експлуатация. Сред оръжията се мяркат най-стари познаници, като тежката мино-възражка и spinfusor-a (по-известен като „Лиска“), но има и нови попълнения. Общото за тях е, че за да се учели, се пренавява траекторията на промишлена и изпредваряща изстрел се атакува точката в пространството, където би трябвало да се намира твой след даден интервал от време. Това внася нов нюанс в геймплея, който засега не може точно да определя, но усещането е доста приятно.

А сега основните промени. Правят впечатление новите превозни средства. Едноместният самолет е заменен с бърза и много подобряла летяща сфера, която гори може да се застопари неподвижно във въздуха. Бомбардировачът вече води до трупа душа и също е с увеличена маневреност. Джипът и танкът също са въздушни лъвът на спидъба и ажилитито. Превозните средства вече не се поръчват от сервизна станция, а се показват на определени места през интервали от време – 8 случай, че бъдат унищожени. Премахнати са и автоматичните отбранителни системи на базите. Те все още са съхраняват от кули, но е нужно да ги контролира израсъ. Лазерът, с който преги се указват места за съботворищата, липсва – също както и полетата за невидимост и мобилните сензори. Командите ще съобщават състоянието си уменски. Флашобълт вече не е на върху тълбоко възга на Вражеската база, а са на доста по-открито, окопаването им с преносими кули е затруднено и опасното им е сериозен проблем.

Тези, наред с други промени, са довели до едно по-динамичен и бърз екип. Въпреки определено има повече адреналин от преги. Във *Vengeance* скъбдите са по-ожесточени, с голяма доза „личен“ елемент.

Важна подробност: изписаното до момента важи за режима Capture the Flag - в бетата липсваха карти, подхожащи за останалите режими. Райносемката обаче е очебдна - *Vengeance* е по-красив, динамичен и забавен от предшествениците си. Така че на въпроса от началото за сега се очертава положителен отговор. Дали наистина е така и дали играта ще хареса на ветераните, незабисимо че е станала по-лесносмилаема, ще разберем другия месец, когато финалната версия ще стане факт.

- Ikarus



Бързина, лави, лети, лети със спомен жив...



Armies of Exigo

Клонинг на Warcraft, а може би не?

Cъжалвам, но се налага да минем без предисловия – мястото е малко, а нещата, които трябва да се кажат – търсят много. Когато пуснах Single Player демо-то на *Armies of Exigo*, първото което ми направи впечатление, бе присъствието на гва гвардия. Незабавните ассоциации с *Warcraft III* биха неизбежни. Имат ли почва те? Наистина на пръв поглед играта толкова ужасно много прилича на отрочето на *Blizzard*, че Ikarus-тън смисла до там да я нарече skin за *Warcraft III*. След няколко игри на мултиплъйер момчета обаче се оказа, че ще ми е по-лесно да я срещна с една по-стара игра на свещената фирма – *StarCraft*. Сега, когато вече имам как ще присегнати игри под колана си и съм изиграл Single Player демото, съм търсър убеден, че разработчиците от *Blackhole Games* са покерчали „възхновение“ от именищите си колеги, но основният им източник се оказа още по-стар – *Warcraft II*.

Някак успях да започна от края – замова нека ѝ замови малко позже информация за света на АоЕ. В него ще срещнем три раси – **Империята** (The Empire) – създаден сбор от „добри“ същества, с които сте се сблъсквали във фентъзи световете – хора, ефи, еноми, фужурки, драги, феникси и т.н.; **Зверовете** (Beasts) – с промтвоподобност на Империята, номадско общество от тролеи, орки, скерти и пр.; **Падналите** (The Fallen) – те пак са шантава смесица между немъртвите от *Warcraft III* и зергите от *StarCraft*. Империята се бори със Зверовете от незапомнени времена за господство над света. Падналите са напуснали собствената си планета, на която скоро ще се случи ужасяващ катаклизъм и изпъват остра нужда от нов дом и се каният да изтребят по крак групите две фракции. Разбира се, Империята и Зверовете се обединяват спешу общия враг. Клиширано и лишено от възхновение? Да.

Ако ме накарвате да избера нещо, заради което да си заслужава да чакам АоЕ, това би била графиката. Иерархия е просто убийствено красива. Напълно в 3D, единиците, макар и малко гребни, са ледяночно излепени. Анимациите напомнят усещане за професионализъм, а артобектите, украсяващи времето за лоудбън – смазаващи. Не мисля, че е удачно да сривнявам играта с *Ground Control 2*, тъй като едната е научна фантастика, а другата фентъзи, но все пак АоЕ е поне толкова красива, колкото отрочето на *Massive*, ако не по-кубава.

Геймплеят, за съжаление, отстъпва на графичното оформление. В играта има точно едни иновативни елементи – присъствието на подземна карта. Както в толкова любимица на нашия главен редактор *Heroes 3*, на всяка карта ще има разположени няколко входа към подземната част, която тук се състои



главно по тунели и малки пещери. Най-известната между двете части е много уродна – единственото, което изисква, е просто натискане на „ТАВ“. Има и гва минимар-а, за по-лесна ориентация в тактическата обстановка горе и долу.

Една птичка пролет не прави и – поне 8 този си вид – играта е като преписана от отличника на съседния чин. Геймплеят, който според

авторите е „klassicheski“ и предназначен за „hardcore стратегии“, аз бих нарекъл с далеч по-красоречивото „архащен“. В него липсват бърбън атака и видове защита, той не са може позовлява, ни и изисква наливането на масивни кошничества от една единица (миксиранието на човечета с разнородни способности, с което съвхинаки наполесък, не върши работата тука), ако искате да се поздравите с успех. Това, наред с небалансираността на расите (понятие ли как в *Warcraft II* се спомага чупотни кошничества Ogre Magi-та? Тук ще очаква същото), я обричат на забрава най-много месеци след като се излезе по етажерките на специализирани магазини през Ноември. Пак повторям – поне 8 този си вид! Зашпоти нека не заброяваме, че това е бета – това преплога на бета-тест, а това прецюпала АбСванието на хилди бъзбог в геймъла и пробойни в баланса. Все се наядвам *Blackhole* да се наядват и да успеят да балансираят играта си малко по-добре, но, честно казано, не виждам големи шансове това да стане. За серийщата и нещо. В които за мествания бетата, максималният брой хора, които видях онайд на вид и също време на сървъра, беше около 20. Успех *Blackhole*, правдението на затворени бета може да работи за *Blizzard*, но в случаи, че не знаете – вие нямаете 5-6 хиляди заглавия зад гърба си.

- BigBadWolf



Камо Визия и раси играта не прилича на *WarCraft III*... ама изобщо ти казвам!

hands-on

Blackhole са упътвани в разработката на игра от съществуване до факту за *Titanfall 3 & Die Hard*...

09

Celtic Kings: Great Battles of Rome



Втори експанжън на българската стратегия

Kратка спадка за прекаралите в летаргия последните 5 години: Хемимонт Геймс е търват българска фирма, успяла да направи и продаде компютърна игра, а именно Цар: Тежестта на Короната. По-късно бял съвят видях други две стратегии - Келтски Крале и Карташен. Поради непонятни за мен патротични причини и притче игри са локализирани на български с ясната идея, че в България понятието „лазар на компютърни игри“ се употребява като синоним на па. Славейков.

Както и да е.

Great Battles of Rome е заглавие то на последната игра на Хемимонт Геймс. Става дума за втори пореден експанжън към Келтски Крале (първият беше споменатия Карташен). Който внася толкова изменения и нововъведения в геймплея, че пребръща оригиналната игра в едно друго - много по-добро - заглавие.

Преди да пристъпя към описание на въпросните промени, ми се ще да направя уводчика, че че пиша сплатития, изхокайки от презумциите, че вече сте събърквали с оригиналната игра. Това е - прескачаме „а“ и „б“ на геймплея и цопваме напралъв възбъдото.

И тъй, с **Great Battles of Rome** Хемимонт ни пренасят във времена на най-епичните битки в римската история, пресъздавани със стапички им, но все още потенен енджин.

Правя впечатление, че играта е сплана с няколко нива по-класа от предшествениците си и е изключително силно преживяване, особено ако събърнете няколко човека за един смазващ мултиплейър. Позволяват си подобно крайно и пристрастно мнение, поради две причини. Първо - мен играите, в които армии от по 50-80 човечета се смилят една друга под звучите на сърещущи стрели и тръска на мечовете, причиниха бинага много се ме разбили. Другата - по-важната - е произходът на играата. Ами наша,

родна е, бел И, както казват старите хора: „наше лошо имам“. Но гори да оставим патротична настрана - играта действително си заслужава, правена е с желание и хъс. Добре балансирана единици, динамичен мултиплейър и почукана, но преставителна база.

Историята

Съюжетът не е стилен или заплетен, а по-скоро поучителен. Кампанията представя „репродукция“ на икви от национални и знаменателни битки от историята на Римската империя. В сингълплеяра са пресъздадени емблематични битки, като преизменените на по-голямата част от днешна Англия от римляните, обсадата на Нумантия, или битката за Зама, която е всъщност римляните превземат Карташен. За да стои Всичко това на място в играма, освен познатите ни бече раси от **Карташен** се появяват Републикански Рим, германски племена, Езулти и Брити.

Зум ин.

Расите

В допълнение към старите четири (Гали, Римляни, Карташен, Иберийци) има три напълно нови раси - Вече споменатите - Езулти, Британци и Германци. Всичка от тях - със собствен и уникален архитектурен стил, както и съответните военни единици.

Римляните като раса вече не съ-



ществуват. Или по-скоро са се разделили леко. Сега на тяхно място са се появили Имперски Рим и Републикански Рим. С което боят на страните от конфликта, с които можеш да играеш, е достигнал до печатнившата си форма.

Това, както всеки, който някога е играл стратегия - било то в сингълплеяър или в мултиплейър - знае, е че много и различни раси в трупично да бъдат удачно балансираны с изравнени сили. И тук тук открих голямата изненада. Установих, че

Great Battles of Rome не само е по-спънчала този баланс, но е станала по-борза от **Карташен**, много по-дynamична и приятна за игра.

Първото и може би най-важно нововъведение е въвеждането на стимулата. Юнитите ще имат по десет точки от нея, резегнерират я с времето и я използват за употреба на активното си специално умение.

Реално всяка една единица има собствен трик, с който да се противопостави на противника. Иберийските **Прашари**, както и **Гладиаторите** на Републикански Рим, имат възможност да убият противникова единица с един изстрел или удар, ако му нанесат щета, по-голяма от максималната, т.е. ако са с 5 нива по-големи от противника. Британските **Стрелци** наистина троично поражение с първите си няколко изстрела. **Римска конница** при първия удар върху противника нанася голобояти с отразето си като щета. Това е само смел амортизация на уменията, защислени към



единициите. Както и сами виждате, стратегическият ѝ подход е огромен на степен ще зависи от индивидуалните характеристики на избраната раса. Германците, примерно, имат умението *Learning* – когато се бият с по-високи ниво единици, виждат опит, а съответно и ниво, с всеки удар. Освен това почти всичките Германски войски са струват само храна.

Единиците от своя страна са особено груби с противниците си. Имат *Strike* (свлачищата на удариения противник до nulla) на мечоносците си, *Poison* на колесничите и прочее интересни неща.

Британците са поптана раса. Техният Поп има възможност да прави единици небудими, което, съчетано с *Triple Strike* на лъжконоса, прави съблъсъците с подигте снуйкърчата доста неприятни. Особен ефект се възниква при превзет, че има раси, които трудно могат да засекат небудими единици.

Единственото спасение в случаи ща от факта, че сега всеки град си има собствена защита, която играча не може да управлява. А стрелците по стапните делово отстреляват всичко видимо и невидимо, приправиха в обсега им, така че никой няма да успее да се промъкне

в укреплението ти, докато войската ти се е запиляла в другия край на картата.

Героите

Най-серииозната промяна е *Great Battles of Rome*. Всеки един от тях има по пет различни умения, съобразени със спецификата на расата му. От своя страна всяко умение има по десет степени на усъвършенстване. Точки за разширение на тези умения се получават – логично – с възгането на ниво. Това значително кавга цената на експиринса и авторитетите услужливо ни предлагат нови места, където можем да го придобием. Поради тази причина всеки форт вече се пази от малка армия, която забиси от типа на укреплението. След като бъде превзет, фортьят граба парашана/наследение в зависимост от модела си. Но това са малки похи реално. По-големият келинър е, че тези местенца са тренирани бъчни лазери за героя. Опум и ресурси на едно място. Както боече да иска човек?

Както вече казах, уменията на героите са различни. Римските юнаги, примерно, са създадени, за да бъдат начело на голема армия, боднусите, които дават на прикачените към тях единици, са фундамен-



Люди починаха за реда доста обикновено, защото египетските тъмни отиват в Британския град, за да пият чай без Драго Чай.



татлини (побече броня, побече щета, по-бързо придвижване). Но за самостоятелни военни действия този герой е гора вода. Докато Галските пичове, ба речем, сами по себе си са месомелачи – имат доста амака, здраве и броня, но не са толкова полезни за армията като зло.

А какъв праъм, когато героя ни се споминат? Редом траурно. Донякъде. На мястото, където е умрял се попива ароб, който се превърща в съвято място за Вашите войски. Когато се бият край него, те получават бонус към атаката, здравето и защитата си. И това не е всичко, десет юката по рекламираме. Ако залятете до хероичното любно място никакъв новозилденец ваш герой, той автоматично ще достигне нивото

на споминалия се колега. Освен голия надгробен камък в гроба остават и предметите, които покойника е имал приживе. Така че има и в това да заключите героя на промишника и да облечите престоя му в отбъдностно, озарбъкът по надбъдещето. А интересното айтъмчета в *Great Battles of Rome* има колкото ви душа иска. Наклу лекуват героя и войската му, други дават възможност на членовете от гвардията ви единици по време на битка да се превърнат в страшните гаури, които нараняват сериозно противниковите единици наоколо.

В заключение

Вярвате или не, но настоящето разво покрива само малка част от нещата, които могат да се къдам за хитрите експансиони на *Камеку Краle*. Истината е, че нямам да ми спомене нито времето, нито мястото за по-подробно описание на предметите, уменията на героите и единиците. Но като се замисля, нямам и желание да ги ви какъв побеже за сасека. Нали прибрах съм си да откриете нещо в мази игра.

А тя наистина е един прекрасен нов свят, който ще възнагради за това, че сте прекрачили прага му.

- Balrog



Египетският Водач успешно преговаря с Тевтонците.



Ех, чая ябърно е бил хубав. Пак чай, но в Британски село.

Knights of Honor

Булгар дисплеи Ѹф пауър

ре8о

Mного писане се изписа и много суми се изговориха за великолепието на

Rome: Total War, за фантастичната ѹграфика, за блечатящите битки, за историческата в актуалност и реализъм, за това как играта била основен кандинг за *Игра на 2004-та*, за величия принос към развитието на стратегическия жанр и какво ли още не. Това, което никой не каза, е че на *Creative Assembly* им тръбаха побеъ от 6 години, три игри и голям експансион, за да покарат серията *Total War* до статута на потешенчана „Игра на годината“. Е, покато куло и сакамо се спремеши да заблажеъ свѣта от името на Рим, аз с постмайни група задача – искам да заблажеъ Европа от името на България. И тъй като *Total War* не ми предлагаъ такъзи възможност, моят избор бе *Knights of Honor* – първата игра на българските разработчици *Black Sea Studios*. След една семмица безспирно раздължаване мога да кажа само, че за три години лично от *Black Sea* са направили игра, която има толкова същъркание, толкова „игра“ иъвърбочина, че може да захарни поне две отгени залагания. Но нека не изпредваряваме събитията.

Макар и да споменякъм по-горе България, това, което *KoH* предлага на играчите, е възможността да победят ком слава и величие всяка една наша, съществуваща на територията на средновековна Европа и близките райони на Северна Африка и Източна Азия – хазари, кумани, печенеги, московци, византийци, арменци и гори Златната Орда на Бату, внукът на Чингиз Хан. В зависи-

мост от времето и период, който ще изберете (към 1000, към 1200 и към 1350 година), наистина ще се различават, а с течение на играта ще се променят, изчезват, възраждат или разилят. Аз избрах България от 1000 година, когато на престола седи цар Самуил. Кралското семейство на България по нова време се състои още от царца Мария, принц Гаврил-Радомир и принцеса Ирина. Както може би ще прави блечатление, това са реалистични личности, а не плод на въображението на дизайнерите. Тази корективност е налишъвка в абсолютно всеки един аспект на играта – нещо, което допринира много за тоалетното вълнение в бурните събития на средновековна Европа.

Още побече, че за разлика от побеженето по добрия път, когато се побежи от вас рицари, са основната движеща сила на съръжавата им сформирани кралски въоръжени. В началото имате само един пълководец и членовете на кралското семейство на разположение. По подразбиране в управлението има всяка една наша тогава са участвали само представителите на мъжкия пол, така че в наши случаи царница Мария и принцеса Ирина имат основно козметична роля, до мига в който не решим, че принцесата е подхъджаща за съпруга на някой силен владетел от съседните държави, с цел затвърждаване на съюзническите взаимоотношения.

Всеки един от участниците в кралския въоръжен е възможност да изпълнияня наяко от следните роли: търговец,

пълководец, свещеник, строител, градоначалик или шпионин. Търговеца ще осъществява стоковообмена съръжавите, с които сме склонили търговски споразумения; пълководецът в основният му инструмент за защита на земите ѝ и за заблажаван на чужди таука; свещеникът се грижи за „духовността“ на народът, намалявайки броженето сред недоволните, като допълнително може да покръсти населението на покорените от вас „неверници“; строителят помага за разширяването на града, за чийто управление е назначен градоначаликът помага за по-бързо утвърждаване на населението на града, които ръководи и осигурява по-дълготрайен

отпор по време на обсада; шпионинът осигурява полезна информация за съръжавата, в която е изпратен, както и се прилиза за „мокрите“ поръчки на краля. Всички една от теми рои има огромно значение за разширяването на играта, като тие сами ще трябва да решите на кое ще налагнате. В кралския въоръжен има място за 9 єушки, така че ще трябва добре да пренесите какви длъжности ще изпълнявате във Вашите рицари. Членовете на кралското семейство са възможни ръководители, но всеки друг рицар ще ѝ струва по 1000 жълтици.

От избора ѝ на професии до голяма степен ще зависи и начинът на разширяване на Водената от вас на-



ция. Аз, като Верен последовател на Маркс и произтичащата от него битва писаната концепция „лъгата грай раннота, ранната грай борбата“ се отдавах на миролюбиви външна политика, смесена с успешна социална тракова (скоростно благоустройстване и разширение на градовете) и кашевана международна търговия.

След като се почувствах достъпно могъщ, обрънах специално внимание на „борбата“, разширявайки териториите на България. Ако този изграден план не ще устрои ба, във всеки един момент можеш да започнете война със съседите си, да образувате военни съюзи с един други преди други, да саботирате нормалния живот в населението от вас провинции и т.н. Пичовете от Black Sea са подридили да дават на играчите какви-рече пълна свобода по отношение на методите и пътищата на развитие на избраната от тях държава, както на място ниво, така и с глобален план. Доказа за наличието на николко начина за „минаване“ на играта – можете да заложите на военния дял и да забържите също, попаднаго пред погледа ба, можете да се посветите на дипломация, да станете най-дълготрайната държава в Европа и да „убедите“ другите силни монарси да ѝ изберат за „Владетел на Европа“, а можете да заложите изцяло на търговия и благоустройството и да се насочите към постигането на т.н. „kingdom advantages“ – постижения в областта на търговско-икономическото развитие, даващи сериозни бонуси в раз-



лични сфери. Успехте ли да се събърете с 10-те постижения, автоматично печелите игра.

Тук ще обръщам вниманието на въвта основни елементи на всяка една игра от този тип – икономическия и военния. Knights of Honor има малко по-различна ресурсна база от всички игри, които съм играл досега. Вместо общите и не много ясни „дърва, камъни и злато“, тук има доста по-дълбок и исторически оправдан икономически механизъм. Основният ресурс са парите, както можете да ги съсемите. Парите се набираат от пропътвашите по формата на данъци, чрез постпроявane на спешлани сгради (пристанници, търговци и пр.) в градовете или чрез търговия с други държави (тук иматъкъроят на търговището в кралския двор). Разширяването на търговската си съдба ще е пряко зависимо от ко-

личеството злато, което можете да генерирате – колкото е по-голямо то, токома по-бързо се разбиват пропътвите ви и респективно започват да генерират още побече злато. Има специален еcran, на който можете да следите текущия си държавен баланс – приходите ще имат различни източници спрямо разходите ви за бойски (ако има такива), заплати на членовете на кралския двор и пр. Тук ще пръв път в заглавие ще от победен тип видях и един много интересен икономически по-

казател – инфляция. Ако започнете да трупате огромни количества злато, без да харчате, инфляцията постепенно започва да набебва и бъдно да ви ще от болестта.

След парите по важност идват духовността и кнители. Духовността се генерира в зависимост от боя на построенияте от вас църкви и катедрали, от религиозната плам на краля и от боя на свещениците в кралския двор. Духовността е изключително важна за увеличаването на политическата мощ на нация-

Как оценяваме?

В GW игрите се оценяват по десетсетбалантна система. Изхождайки от презумпцията, че събрънената игра не е по същите на съмртните, най-високата оценка, която едно за-

грабие висиращо се в що-где търбиджи жандарски рамки може да получи при нас е 9.

С оценка 10 ще оценяваме единствено революционни заглавия –

такива, които проправят нови пътища за жанрови раздвигания. Това не означава задължително, че са най-добриите игри.

Следва описание на новата ни

„ценностна“ система. За по-лесното, интуитивно и асоциативно бъзпремане на смисъла на оценките решихме да съвръжем с известни личности от музикалната ни сцена.

цифрите говорят

1	6	Добра (Антимоника) – Има доста пътешествия в тях. Предлагат и известно разнообразие.
2	7	Омкроява се (блусом) – Съмтили са на фока, но тъже ти Мусала спрямо Европа?
3	8	Омачка (Gravity Co.) – Великолепни! Приобретат ме във времето си и сега и не ги пускат по края.
4	9	8. Шерифът (Хонор) – Всеки знае какъв е шерифът! Осъди мое – избръфваш и без ъзума.
5	10	10. Революция (Уикед) – Енергийноoooooo. Култ!

графика
Как изглежда играта, колко добре са анимациите, текстурите и на какъв фрейм рейт става името работата.

звук
Именно звуците и музиката са нещата, които помагат на една добра игра да стане наистина нещо невероятно.

увлекателност
Колко често и колко дълго се хващате да играете играта са индикатори за нещо като качество.

гизайн
Тук се включват управлението, интерфейсът, дизайна и цялостното усещане от играта.

революция
Положителните черти на едно заглавие. Понякога са доста трудно да се открият. Текък е ренденментската работа.

полосите
Плюсът на перфектните продукти имат същите лоши страни!

муници
Дори и перфектните продукти имат същите лоши страни!

цифрите говорят

Същинско бедствство (Азис) – Назадната ѝ здравота, като и събръната концепция и изължение.

Уяска (Каризма) – Деятелт на кампафона къмъка: „Ще избягам ли от теб?... доспехите ми дадат?

Със сериозни проблеми (Мико Калайджийев) – Ами ти очакват и аз съм също ѝ да избягам всичко.

Разочарование (Бакъл 1) – Задържа уж добре, но в крайна сметка съвсема съвсема по-малко от всички.

Сръдка работа (Алан Извън) – Над-често Стара лесен на нюл алас. Тук гори и козметична вече не помага.

та ѝ в 8 глобален машаб, както и е необходимо за различни духовно-политически мероприятия като кръстоносни походи, покръстяване на дружоверши, сбикване на Джихад и тн.. За пръв път в историческа симулация книгите имат съществено значение, отразявайки огромна роля, която са имали в средновековието. Книгите, подобно на духовенството, се генерират основно от църкви, катедралите и университетите, които са построени. Когато съберете 1000 книги, можете да ги изразходвате да обучите някои от рицарите ѝ от краляския збор. Колкото по-грамотен е един търговец, толкова повече приходи ще носи той, съответно свещениците генерират повече книги и духовенството има по-голям шанс да конвертира дружоверни насление и тн.. Всеки един участник в краляшки збор, без пълководчесте, може да бъде „озароментен“, като степените на грамотността са 5. Колкото повече атели, толкова по-голяма полза от съответната пост. Пълководчеството се развива на бойното поле, но за това - малко по-натуру.

Освен тези ресурси, на ниво град има още една категория – т.н. търговски стоки. В зависимост от природните дадености на всеки град, в него могат или не могат да се произвеждат най-различни продукти – месо, кожи, грехи, восък,

сгради спомагат за увеличаването на количеството работна ръка, като тук изгрява и звездата на рицарството. Ако строител управлява определен град, той спомага за по-брзо построяване на сгради в него. Съответното колкото по-образован е строителят, толкова по-голяма са бонусите му. Храната е другият ресурс, като нейното количеството също се определя от различни постройки, достъпни в рамките на всеки град. Колкото повече храна може да съхранява един град, толкова по-дълго ще издръжи той на обсада. Освен това храната служи за прозиви на войските ѝ. Когато минаващи през градовете могат да попълват запасите преди да заложат походи. На населението на отдалечните градове също може да се гледа като на ресурс, тъй като набирането на войска става директно от популацията на даден град. Так се открова ролата на градоначалника, който спомага за по-брзо нарастване на населението и за правилното разпределение на храната, спомагайки за по-големи запаси.

Освен гореизброените ресурси, има още една категория – т.н. търговски стоки. В зависимост от природните дадености на всеки град, в него могат или не могат да се произвеждат най-различни продукти – месо, кожи, грехи, восък,

коне и тн.. Тези продукти са основното средство за постигане на „kingdom advantage“-ите. Всъщност постижение искат комбинация от различни търговски стоки. Тези, които не можете да произвеждате в границите на вашата държава, можете да ги съставяте чрез търговия или просто да заблагаеете земи, които имат посещавала да ги осигуряват. Освен търговските стоки има и екзотични стоки, които задължително трябва да внесате. Уловката тук е, че за да внесате екзотични стоки, ѝ трябват пристанища, като едно пристанище може да внеса само една такава стока. Боят на екзотичните стоки ѝ е 6, така че ѝ ще трябват 6 пристанища, за да можете да ги забавите българите. А това, дами и господа, означава или война, или сълма популация, за да ги забавите пристанищни градове. На политическо ниво можете да придобивате желани от вас провинции спрямванието на други провинции, или чрез извършване на определени услуги на съответните владетели – започване на война с негов град, превърване на всичките им посещавания с дадена държава, краляска сватба и пр. Но най-сигурният начин за придобиването на желаните от вас земи е заблагаването им.

И тук вече нализам в другата част на играта. Колкото и да се спремим към мир и разширителство, рано или късно ще ни се наложи да се браним от агресивни или глупави държавици. Дори и този път чрез популация можем да се справим с проблема, но най-сигурният начин за неизбомото отстраняване е войната. За да стане по-ясна военната концепция ѝ, първо трябва да отбележа, че една държава се състои от една или няколко провинции. Всяка провинция има основен град, заобиколен от различни се-

лища, манастири, пристанища и прочее. Заблагаеете ли града в дадена провинция, тя става ваша. Заблагаеете ли всички пропини на дадена държава, тя изчезва от политическата карта на Европа.

Knights of Honor има 74 уникатни военни единици, в това число - 4 обсадни съоръжения. Всяка една провинция има потенциала осигури стандартните за религията и расата ѝ единици, като мечоносици, копиеносци и мека кавалерия. За целта естествено съответните градове трябва да има необходимите постройки, даващи бъзможност за тренирането на тези единици. Отново в зависимост от нацията и религията, както и от местоположението, различните градове могат да произвеждат специфични за държавата или за територията специални единици. На територията на България от 1000 година такива са конните стрелци. За да могат да тренират такава войска, ми бих необходими 4 различни постройки в града, плюс наличието на коне в държавата ѝ. Отделно от това всяка военна единица струва определено количество храна и злато за набирането си, и намалява населението на града с 1.

За да се избегнат постянните напади от войски, пичовете от Black Sea са избрали много удачен подхod – една армия може да се привърже към картата и да забавява, само ако е превърждана от военачалини. По този начин воените действия придобиват ново ниво на стратегия, а не съвсем да пропадат на постяния нападки от войници. Всички нападки са също така от войници, т.е. количеството им е ограничено. През цялата игра ѝ трябва да търси оптимален баланс между военачалини, търговци, шипони, строители, свещеници и градоначалници. Но да се върнем на пълководчеството. Всич-





ки єдин от тях може да води огърничено количествоВойска. След като сме събрали нужните ни войски, можете вече да се отправиме на поход.

На хувайбий європейски територии, пред армията ѝ има няколко възможности. Можете директно да се насочите към главния град на областта или тък да се заемете с унищожаване на селищата около него. Ако се спрете на второто, ще можете да попараните злато от грабителството, като същевременно с това ѝ намаляват морала на защитниците на пропинията. Ако успеете да разразбите всички поселища, манастири и други в дадена пропиня, преди съхраниите срещу основния град, ще успеете да редуцирате доста морала на защитниците на града. А моралът, скъпите приятели, е може би най-важният фактор по време на битката.

Както и историите показват, не една и две битки са били решени от желанието или липсата на тактика за бой на някоя от двата страни. Ако карате армията си да прекоси възможни територии и да излезе в бой без почивка, рискувате тя да Ѹи изостави на бойното поле. Ако правите нощи походи, отново рискувате боеспособността на единиците си. Когато малка войска се изправи срещу огромна армия, моралът ѝ пада драстично. Ако нанесете сериозно поражение на дадена военна единица, то моралът ѝ като цяло започва да пада и ако достигне критичния минимум, тя Ѹиграя флаг на напуска бойното поле.

Когато се съблъсквате с противниковата армия или атакувате вражески град, се отваря еkrантът на бойното поле. На него в изометрична перспектива можете да ръководите бойните си единици. Битките притичат като в посветено събрание съвременни стратегии, като имате възможност да задавате различни тактически формации на единиците си



цел по-голяма ефективност на бойното поле. Битката може да бъде спечелена по няколко начина – или убиване на тържественица, или изубиване на главата му армия, или събръване в бег. На бойното поле на Кон забелязах няколко интересни новости. За пръв път от много време видях стрелци, на които им съвършват стрелите. Нямам да Ѹи казам колко неприятно бях изненадан от този факт, несвикнал с побоги очевидни и нормални неща. Освен това по време на битка, ако в близост до бойното поле има друга ваша войска, можете да я изубикате на помощ, като по този начин на практика можете да включите третата армия на полеснението.

След приключването на всяка битка тържественица ѝ и армията му трупат известно количество опит. Бойните единици имат три нива на опит, като всяко от тях увеличава съответно с 10, 30 и 50% поражението, което тази войскова част нася на време на битка. При тържественището положението е малко по-сложно. Всеки єдин от тях може да научи в допълнителни умения, които бих му помогнали значително по време на битка. Уменията са най-различни и кореспондират на разнообразни стилове на водене на военни битви. Има такива, които убелчават морала на войската ѝ, които Ѹават бонуси при морски битки, които убелчават ефективността на стрелците или мечносците или рицарите ѝ. Има и умения, които убелчават заизнаното злато от грабежи, или които Ѹават бонуси при атака нощно време. Всъщност има три степени, като бонусите при третата степен са най-съществени.

Според думката на Нами да им стигнат и 10 страници, за да опишат всичко, което си заслужава да се види в Knights of Honor. Най-горещо пропоръчвам на всеки єдин от вас това заглавие – не защото е



българско, а защото е великолепно и използано по най-невероятните дейтайни. Без никакви скрупули ще кажа, че това е най-красивата 2D игра, която сум играл никога. Освен това Кон е и игра, в която не усилня да видя никога єдин бег – добре се. Видях єдин, но той в толкова незначителен, че не заслужава да бъде споменат. Пот отишваш на съържанието, както казах и в самото начало на статията. Knights of Honor преглаза толкова геймплей, достъпътът към захранване, дрои, три отдалени игри. Сигурен сум, че євба ли съм покрил с 30% от това, което играата може да предложи на геймплея, но се надявам това, което сум споменал, да Ѹи е заинтригувало. Надявам се, искрен се надявам єлскавината на Rome: Total War

да не замаже очите на феновете на този тип игри, защото Knights of Honor е рядко качествено и увлекателно заглавие, каквото вече от доста време не се правят. Тя е Civilization, Merchant Prince и Europa Universalis събрани в едно, покърчани до перфектност и поднесени по бъзмикно най-елегантни начин. Лично за мен Knights of Honor е най-качественият игрален продукт, който сум имал удоволствието да пробвам за последните 2 години. Без никакви технически проблеми, с великолепна графика, звук и феноменално увлекателен и бърз геймплей. Кон навъря чувството на настолага по годините, когато сътворихането на играма и богатството на геймплея бяха кръгото на производителите.

- Whisper

графика

Евба ли може да има по-красива 2D игра. Всичко е изключително детайлно и перфектно анимирано.

звук

Невероятно музикално оформление. Звуковите ефекти и voice-over-ите са от най-високо качество.

увлекателност

Знам – кризовразбърнато патротъмът. Който каквото иска да говори – щом една игра ме кара да искам още, значи е увлекателна.

дизайн

Подобрен игрален справочник. Историческа актуалност. Впечатляващ многообразен геймплей.

8

9

+

8

шевъръвър

пласове

+ євба ли има какво повече да добива

милиони



Фектите са страховити – зъвчненето на малокалибрените курушуми, когато пехотинец обстреля бронирана машина или срдце; звуковото тръкане на автоматите, плющенето на карабините; тътенето на бурята (в момента, в който от задните колони на десантната ми 5.1 треснаха еръмобойщите, чак се спресаха, че набързахи, а прозореца ми е отворен). Музиката я пропускаме – военни маршове, сут и слап!

Инструментите на съвременния RTS командир

Стигаме до един госта шкодливи за всеки тактически RTS. Въпрос и отново наблудаваме ефекта на „златна сребра“ в действие. На пръв поглед интерфейсът е удобен, изчистен и прегледен. „Горещи клавиши“ за всичко – от атака до отстъпление. Най-гори се се съставят от скриване на командини падел с Tab клавиша – елегантно.

За съжаление, някои от контролите не са особено удобни (по-конкретно – клавиши за управление на камери), а опция за преконфортуриране няма, тъка че го отчитам като минус. Лесно можеш да се досетиш как точно се пребежка „Липса на касърен контрол върху камера“ в 3D стратегия – на вака на геймплея – като бърза и безслабава съмрт.

Дължен съм да възнесогубувам и срещу обличането на цялата пехота в почти еднакви, трудно различими една от друга униформи – сълеквателната на конкретен солдър ѝ е мелетата в истинско мъчение.

Във Вихъра на танца

Война в D-DAY трупно може да се нарече „динамична“. Темпот е музен и тромбав, въпреки наличието на опция за увелчаване на скрости на игра. Опцията за постявяне на целия „еъшън“ на „пауза“



с цел раздаване на заповеди още повече подсилва проблемното усещане за спокойна и педантична битка. За жалост ChessMaster 9 000 е друга игра.

Лебън-дизайнът има аматьорски прибъкус – през цялото време не можах да се отвържа от тягостното чувство за линейност и повторяемост. Съкаш автортре нарочно се опитах да скарат изравн в никакви геймлейни ресли. На пръв поглед нивата предлагаат възможности за разнообразяване на тактиката и прилагане на алтернативни стратегии за постигане на поставените цели. В действителност обаче, всеки път, когато умножаваме се опитваш да се отклоня от предварително начертания от дизайнерите план, внимателно, но търсто бих фръщан обратно във бълбокия, удобно утъпкан колобоз.

Дори интригуващата опия, позволяваща само да направиме подбор на видъ бойна техника и пехотни подразделения, които да използвате в конкретна мисия, ще едва слагат като изгаря същата в рамките на кампанията (в т.н. „Scenario“ режим).

Немският ум срещу съюзническата сила

Противниците, с които ще се сблъскаш в D-Day, може би не са

„Златната сребра“ (TM) на съвременния **компютърен ИИ**. Като цяло реагират тактически бързо и адекватно на промените в ситуацията, но понякога изват на гости, лесни за отстъпление вънхи, когато очевидно в по-добре да си стоят закомбани в окопите или бункерите. При все това никои щаби са доста „помолни“ и лесно могат да обрънат прибързаната ти и необмислената атака в паническо бълсътво.

Войната в мрежа

Мултплеър режимът отново използва онлайн услугите на Matchmaking network на GameSpy. Погъръска се едноименна игра на до 8 играча и 3 различни режими: deathmatch, capture the flag и conquer. За истинските фенове автортре са включили редактор за мултплеър карти – собствена разработка.

Слава или забвение?

Ами... ищо едно от вънте. D-Day е чудесна тактическа игра и всеки WWII маниак лесно ще може да изгуби съня си заради нея в продължение на сезмица–две. За почитателите на светкавичния, безмилостен и динамичен геймплей, това заслание надали би представяло интерес.

-Duffer

графика

Съвременна 3D платформа, демонстрираща възможности над средното за жанра ниво

звук

Много старания в звучението, но монотона, мародица музика

увлекателност

Погъръщаща в сладък, че си WWII маниак, наизглаждаща–задава в сладък, че не си

дизайн

Хардкорен с липата на въображение. Рядко напуска границите на установеното RTS към хардуера

8

7

7

6

6

плъснове

добра

плъснове

6

+ изобилие от историческа информация за фон

+ много добър геймплей (за жанра)

МИНИСУ
- музен и тромбав теми на игра
- визуалната красота ще на хестока
цина - неразумно високо изисквания към
хардуера

Soldiers: Heroes of WWII

Войната като RTS екшън с RPG елементи



III

е че представя една осо-
бен игра. Руснащите от
1C са се опитали да на-
правят заалвие, което използва из-
вън рамките на обичаеното и са
успели, но са платили цената на

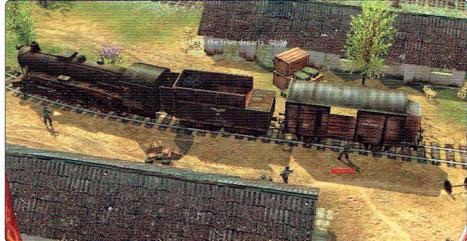
дребни несъвършенства, които поч-

ти го правят.

Soldiers представлява смесица
между тактическа стратегия в ре-
ално време и екшън от трето лице
с ролеви елементи, действието в
които се разиграва по времето на
Втората световна война. Предста-
ви си красавец триумфирен RTS, 8 кой-
то наблодаваш единиците си от
петнадесетина метра върху голяма ви-
сочина. Добави типична картина от
средата на 20-ти век - грече, сера-
ди, хора и пътища. Нанеси сега една
армия (германска) и я разположи по
цялата околност. Използ отоки, по-
стрий бункери, профилай борбила
тър. Доблечи оръдия, докарат тан-
кове и бронирани коли, разположи
картечни гнезда по височините и на-
граждателскиата. Разхърдяй по-

съдове и когато не остане побеж-
ено свободно място, пусни всичко това
да се възли и да патруира. А няк-
ъде във възла, на единственото неза-
държимо парче земя сложи трима леко
въоръженци съюзнически войници и
ги дай на играта с сумите „Сега
трябва с тях да избиеш всички нем-
ци... Как му се струва?

Soldiers кръстосва доста успеш-
но геймплея на **Commandos** с този
на обичайните стратегии. Тук може
свободно да възли изглежда из-
външната карта и да даваш на едини-
ците си команди - съвсем в класи-
чески RTS стил. Поничните ти
(ако и противници) са пълно-
кръвни войници. Когато им дадеш
заповед, те няма склон да се бут-
нат срещу брана със „Ура!“, а ще я
изпълнят точно, но рационално и
 внимателно. Ще използват укрития
(ако им ги посочиш), зад които ще
надничат и ще избират кога и по
коя цел да габат краки, контроли-
рани откоси. Ще реагират на запла-
хите, ще благат от драматите и
през цялото време ще говарят - ще
са опаквани от неточността
си, ще искат инанс и морфин
за раните, ще се разбват на
победите или ще се страху-
ват от много-
бройния враг.
Разликата между тях и истин-



ските момчета в казармата е в
това, че онези от казармата не ре-
агират на нападъкнето на шапаш-
ата, а на команда „Взрив!“ - обаче и
едините, и другите ще залезнат вед-
нага. С други думи - ИИ на единици-
те е внимателно и много добре на-
правен - брабо на програмистите.

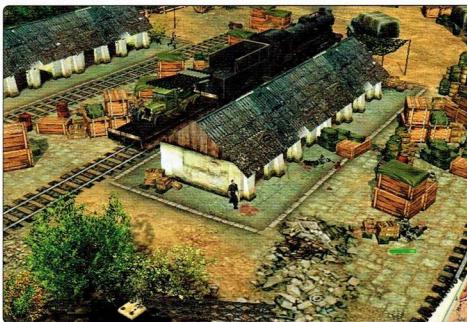
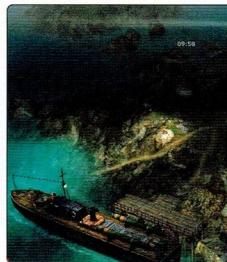
Как обаче се получава така, че с
всама или трима войници унищожа-
ват десетки врагове, при това
подкрепени с танкове, оръдия
, картечници и всичкава
война техника? Първата
причина е, че под-

чинените ти са по-здрави от про-
тивниците си (колко точно - зависи
от труда на създатели). Въпреки това при
неправилни действия е напълно ре-
ално разен брой неприятели да ги
избият до крак. Ключот е в осъщес-
твяването на подходяща тактика
и максимално използване на всич-
ко възможно предимство - играта е
безпрепятствено базирана на възмож-
ности в тази област. Когато има
възможност - промъкай се, мо-
ментното обкръжане на изненада-
ния враг често е всичко, от което
имаш нужда. Използвай терена и



разположението на укрития, сгради, подходи и пътища така, че да се спрани с противника на части и във всеки момент да имаш мястото предимство в численост и занава мощ. И накрая, използвай собствените ти оръжия срещу него. Когато може – заблудей срещу двете, вместо да го унищожиш отдалеч и го обрани срещу събогите. Заспрай отдалеч войника във картечното гнездо и замии мястото му. Реквиизирай бронирана кола или – не гай боже – танк. С него ще бъеш непобедим.

Пригответи се за голям степен на реалистичност при използването на техниката. За да вървиш, превозните средства имат нужда от гориво и ако то не достига, ще трябва да си го набавиш от складирани варели или да го източиш от някоя друга машина. Мунишките също са ограничени – патроните на бордобрите картечници, бронебойните и фугаците снаряди, мините, ракетите – всичко е под бројка. Хората и машините са с отделни инвентари и трабва лично да се приложи за разредяването им с всичко необходимо – да го взимаш като трофей от трупове или да караш хората си да влячат снаряди от съществите до срещу теб. Това наистина допира на формиранието на атмосфера и дори в една или две от мисиите играе роля при разбирането на събитията, но през поезвесто време просто раздразни. То налага излишно ниво на микроменежмънт, грижа за единиците тип „хайде сега, мами, да измъкнем ръчичка и от другата ръка“. А на няколко места в кампанията откровено съзгълтеле. Имаша такъв случай – в едно френско градче освободяватом от немското коменданство някаква мацка. По пътя срещаше инсталации и шестцепен миномет – страшно оръжие, което може да замести цяла артилерийска батарея. Естествено, „освободяваме“, но от разчета и разчитането с него околните оръбийни позиции и бронепехерка. Прибирараме с мацката от тълпата неучтиви германци, които тамак са трънвали да я експулсират, и в този момент разбираме, че трябва да бягам с лодка, но търбо трябва да си разчиташ пъти от едн мост, които не позволява да се плува свободно по реката. Да, ама той може да бътне само с орбие или миномет, а не използваме последните снаряди на миномета, за да унищожим оръдията. Следва, естествено, load game, и



известни изрази по адрес на абтората на нивото.

Дизайнерите на мисиите търсят доста много критика и яднаката им неопитност носи основата ви на *Soldiers*. На момента да се пребръща от играта в гориво във възел, опляв потребителя от всички страни. Много често на човек му се налага да гаса какво точно са очаквали от него автогорите на поредния проблем. Ситуации от сортата на „срещни се с Дудков в къщата си“ при положение, че никой не е показал коя точно от 30-те къщи в селото е необитана, се срещат какви-речи през мисии. Няма подсказки, няма маркери по миникартата – нищо. Понякога, ако човек много внимателно изследва също външните инструкции към къщата на мисията, може и да разбере коя от всички показани там къщи са имали предвид от 1С. Друг път и това не помага. Има една мисия, където накрая трябва да се наемери там през едно блато. Аз го направих по метода на пробите и зрешките и слег полюбих със грешки (неправилната стъпка води до съмрът на едн от триумата Войници) бях стигнал почти до края, като за своя попадък видях как някакво куче юрза и миница оптим и човек просто трябва да го следва. Хубабо, но защо някак не ми го подсказаха преди да си загубя времето?

Част от изкачените нерви могат да бъдат сплескини, ако не заброяш възможността директно да управляваш подчинените си – има специален режим на контрол, който позволява клаудиатурама да се използва по същия начин, както това става в ежънито от трето място. Със спреките ща я възживши, с мацката ще посочиш къде да се цели, а инверталът ща я кара да заплаща, крака и се изправя. Оптим на маткът Всичко е в тъво ръце. Винаги, когато хората ти започнат да се бъркат неадекватно, спасенето е директният контрол и опцията за забавяне на времето. Има някак мешка, която не можеш да минеш

без тях – примерно мисията с отвлечането на блока с камбоната. Там ръчно трябва да придвижиш локомотива назад в хале, за да можеш да преместиш семафора и да си освободиш път за набърз.

Оформлението на играта е на ниво. Без да блести с изключителни ефекти и фанфи, то позволява на играта да превъзгражда много реалистично обстановката на Войната. Нивата не са просто декор – ти си шат и участваш в бойството. Интерактивността е безпрецедентна за стратегия – практически ВСИЧКО може да се разрушава (смита да

имаш достащично текмо оръжие), а къщите, оградите, реките и ъбъдите елементите на пейзажа могат да се използват като прикритие или преграда пред врага. Озвучаването е добро, но повторяемите и понякога смешни реплики на единиците дразнят. Интересна е опцията за кооперативна игра, която е единствената възможност за мултимедиен слаймър.

След казаното допук изобщо е, че *Soldiers* се нарежда сред многообразните представители на клана „може би“. Ако нямаш очевидни неголемиания в мисиите, ако интерфейсът беше малко по-човешки, ако играта нямаше толкова бъзбое, гори след последната патчи, ако беше обрънато малко повече внимание на уобсъйтъто в ня – тогава може би щеше да реализира потенциала си и да стане хит. В сегашния си вид представлява интересно алтернативно заглавие и добра инвестиция за времето през свободния уикенд, но само това.

- Alex III



графика

Играта е красива, нивата са настаниени детали и създават впечатление за истински лейзаж.

звук

Омъзгари на средносъстистическите съндиарии. Реплики са настинени с хумор, но не са добре реализирани.

влекоматеност

Иерата е грабва, но това която й пречи са никои други достаси на негомисии.

дизайн

В много отношения играта е иноватична, поради което спада от негостасътите на къбата концепция.

8

отлична

8

положение

7

7

8

минуси

+ иновативен геймплей
+ историческа достоверност
+ мисии, замислини със изображение

–

- гръден, но дразнещи недостасътък
- дизайна на нивата
- липса на deathmatch режим в мултимедиен

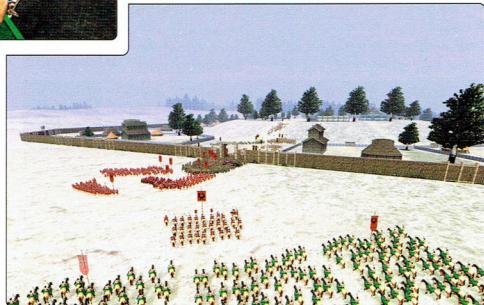
Rome: Total War

Тоталните войни по-вълнуващи от всякога



В тоталното време, в което живеем, една тотална рекламна машина е в състояние тотално да промие мозъците на тоталните консуматори и набийвайки им тотално представата, че Тотални киреч, е нещо, което тотално заслужава да бъде обявено за „Игра на годината“. Тотално могат да си забият такъв констатация досещаш се къде, предполагам.

И преди да ти избие ляка от устата – защото ти, разбира се, си един много авансист геймър (най-макарто, пребив факт, че четеш правилното списание, мухахаха) ще ве се посети реномираните западни сайтове, когото очите ти са нахледали на оценки от 9 нагоре – предпочитам да ти кажа веднага, че играят изобщо, ама изобщо не е лоша. Най-абсолютно никакви коментари не подлежат факти, че е най-добрата от поредицата – множество от негомислищите в предшествениците ѝ са отстранени, игробоята концепция е изчистена и олекотена, придобила в онази специфичнаaura, вътреава около всяко бъре ошайфено заглавие. Към това можем да прибавим и очевидното ѝ оствременяване – както в чисто визуален аспектик, така и по отношение на геймплея – възстановято на некои нови концептуални детайли в стратегическа карта са направили походоръвата част (а тя именно е в основният игробой план) много по-забавна и убъдчива. С други думи Rome в далеч по-фин и искруемо заглавие от прагмати-



те си, които направо смазваха средносъстистическия геймър с архакитна тромайност на геймплея си.

И въпреки това... Игра на година? Ти! Като горично съм против. Най-макарто защото на родин почва с пръвна отрочето на Black Sea Knights of Honor – игра, която експлоатира в некаква степен сходна концепция, с разлика, че отнася Total War като урадана Илан официте на Blizzard. Колегата, моят скъп приятел Илан „The Big Dog m. Whispers“, на когото съвсем насокро му монтирам ширите съвршенства на игра (това между другото, не че нещо...) – да си ги ползваш със здрава батка

– пространно се е спрял върху шедовъра на Веселии Ханджийев и компания, затова с изцяло и аз да обяснявам достойностите му. Просто искам да знаеш и да имаш съвет на ум, това е.

Сега се върнем на Rome.

Ветно: Брутите – с гръцките градо-бържави, Сципионите – с Картиген и Немезида.

Имай предвид, че Кампанията обхваща период от приблизително 270 години, всеки ход се раби на 6 месеца, така че реално продължава около 570 хода.

Има по-малка кампания, която изисква да завладееш 15 провинции и да глимишира основния с пропътник. В допълнение можеш да изиграеш играта и от името на Картахен, Британия или Галия – като всяка щабилизация дава достъп до унищожени единици, включително колесници, слонове и т.н. – но улобата е, че за да се отключи тази възможност по-нататък трябва да ги победиш лично в главната имперска кампания.

Играча

Тя относно съчетава два жанра – походообразни стратегии на глобалната стратегическа карта и тактически битки в реално време, когато нещата опрат да сражение.

Да видим походобата част. Отличата с предходните заглавия е, че провинциите ти вече не са изобразе-



ни като оконтурени територии Ѹрху плоска карта, а с релефи 3D она-лагени – с Ѹсичките характеристики особености на терена (планини, долини, реки); и войските ти не представляват просто някакви пешки, които да местиши от пропиния на пропинция с един ход. Произтичащите от казаното по-горе последствия са основополагащи за новия ход на **Total War**. То означава, че войските ти вече ще се придвижват по картата, троен – особено ако пропинките е по-широки, като тия в арабската част на пример – ще ти се наложи да избръвши с тях няколко хода преди да стигнеш замъка, който контролира територията. При това пътят ти лъкатущи само по терени, които могат да бъдат преминати – реките се прекосяват само в местата, където има мост, планините се заобикалят или тук се минава през проходите и т.н. – а това означава, че можеш да поставиш на кълчийте постъпъти към пропинките войски, блокирайки пътя на Ѹвентуалния нашественик към замъка и да владееш стратегически позиции за бързо нахукване към чуждите територии. Към казаното можеш да добавиш и факта, че голяма част от приходите в играта се генерират от търговия – ти нямаш пряк контрол над тях, всеки град автоматично си търгува и носи злато, но можеш да блокириш с войски търговските пътища или пристанищата на противника, осакатявайки значително Ѹзможностите му да се раз-
азват.

Бива и бълва качествени армии. Има също пребив, че преносът на армии те ти по море не става като едно време – хол, преъздяме пешката в провинцията отсреща и готово – твой избъска кораби, а корабите могат да бъдат нападнати в открито море и армии, които превозят – заебуни, защото те не участват в морските битки. Обобщавайки казаното сега до извода, че походовата част на играта е станала в пъти по-интересна и увлекателна. На заден план, като фон – но много за-жел – който допълва цялостната картина, стоят шпионите, дипломатията, сенята, самоуправството и семейството. Освен като начин да добиеш видимост в дадени територии, шпионите дават информация за вида и количеството на вражеските войски. Ако имаш шпионин в някой едър твой може да го отброяш портите му и не на последно място – можеш да прашиши шпиони в свояте собствени градобие, за да отворят вънните по око, дейсвията като тайна полиция, изкоренявайки смутлището.

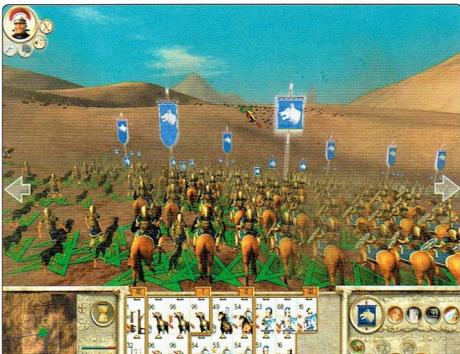
Дипломатията ще ти дава Ѹвъзможност да се пазарши с другите фракции, да поискаш например съюз или прекратяване на бойни дейсвията, установяване на търговски връзки (търговията с другите търговци е точно толкова важна, колкото и патрите – троен много!)) еднократно дарение, искане да установиш протекторат над дадена пропинка или

да придобиеш т.н. Можеш и да предложиш аналогични неща в замяна на исканото от теб. Дипломацията е важна. Допусната грешка доста често време да я пренебрегаш, в резултат на което икономиката ти значително запада. Грабдете ми на маха достащично търговски гово-ди. Прибди към това факътът, че популацията в градовете постоянно расте и за всеки нов жител отива определена издръжка, армията също гълмат арди мноо и колкото са по-добри, толкова по-скъпо ти стру-ват. В резултат извънъж Ѹсичко се срина, започнахи да инкасирам отрица-телни стойности паричните си капитали, наизубухаха бунтове и т.н. Искам да знаеш, че възможността съ-здаването на империя в балансиране на ръба на отстъпство Ѹвъзеки един момент. Не съществува понятие като 100%-ва стабилност и сигурност – Ѹсичко се напира във движението раб-новесие и срине се някъде нещо, то може бързо да побълчи цялата грижиливо градена кула. Загубата на град, особено при бунт, означава не само загуба на пари, но и опасност от възро разпространение и разра-стяване на проблема ако наблизо ня-мащ сина армия, която да обузда вълненията – сина защото Ѹвънният са изключително масови и бун-тобрническите войски, макар и нико-ефективни, са огромни. Много е трудно да поддържаш в градовете си добърно население – ако забодолиш карищите му то е хепи, но тък попу-ляцията започва да расте и скоро ѹ отнесиша – налага се да търгуваеш града. После следва друго и второ, и трето... големите градове са страшни гълмати на скредта и почти Ѹсички имат отрицателен финан-сов баланс. Имаши моменти в игра-та, когато съзнателно се изнасяш от някой много губеж град, за да се раз-бунтува населението, посъз блъзки с войските и избъих Ѹсичко до крак. При което хем получаваш маса леб от

самия акт на превземане, хем сен-тът ми спускаше допълнително Ѹвъ-знаграждение, че съм Ѹврнал заблуде-ната обща в стадото, хем скапаната популация нападаваше до приятното ни-ски стойности и грабдят ми пак ста-ваше печелиш, но с госта порумени сгради. Заговорилки за сгради нужно е да отбележа, че от съществено значение за ръста на търговията, минимално дело и пр. – за постъпление-то на капитали с други гуми – е спроведът на пътища, не го подсъня-вай!

Що се отнася до грабоустрой-ството и управлението на пропинки – и те като ило – ако не можеш да се справиш, или не ти се занимава с ми-кроменеджмънт Ѹвъзеки замък – съществува опия да оставиш компютърът да се грижи и определя какви сгради и какви юнити да строят в гра-довете. Можеш да му зададеш и при-ориент – да следва финансова, воен-на или политика на културно разви-тие например, или да го оставиш сам да определя гори това в какъв аспект да разбъда града и пропинката. Честно казано, това е задължил-ка опция – когато пропинките ти станат 20 или 30 Ѹркането по Ѹвъзека енца и съобразяването какъв да строиш е до болка отчаянно. Е, добре Ѹвъз – ЗА МЕН е отчаянно. Освен това, личните ми наблюдения – след като гледах съмъх сам да управявам Ѹсичко и над-накрая про-сто оставих компютърът да се опра-ва – са, че той по гравеше доста по-добре от мен. С други думи – на ИИ може да се разчита.

Много по-добре е в градовете да имаш губернатори. Ако губернатор-рът е виятлен, масите ще го оби-чат и това ще намали риска от бун-това, ако е с управленички талант ще е в разцвет търговията. Губерна-тори могат да бъдат само членове на фамилията. Избъз стечимите на замъка губернатора е на практика ге-нерал. Ще можеш да „осиновиаш“





(когато компютърът реши да ти предложи такава бъзмохност) градски управляници, които същият добре работата или капитани от армията си. С времето зорите ти ще събрат около себе си ампураж от настежи, които ще прибавят допълнителни бонуси. Например ако сред приближените на твой генерал има военен инженер то ще прибави към командините качествата +2 по време на обсада и +50 точки към здравина на кулици при защита на замък, употребявайки на юзъвъръщък ще добавя +1 към командините му качествата, когато ще използваш бунтовници и т.н. - съществуват още много видове лакеи.

Спонсори за губернаторите, но не по-маловажни са генералите. Влиянието им е огромно. Малка армия, предвождана от генерал с много високи командни качества, който чудоместно поддържащ ще използвате армията. Препоръчам тобе да използваш свитата на генералът си само в края случаи - тои може да обрне с устрема си хода на всичко сражение, но може и да застане и това вече е фатално за битката. Но в друг еден аспект негативите са още по-серииозни. Съпротива на генерал може да изтрива клоните от семенито дърво, изразявайки обещаващи малки синюси и на по-късен етап да се стопише до останък недостиг на сподобни командири и управляници в гардии и империи. А какво остава ако 8 една битка паднат 5-ма? Както ми се случи на мен след една особено успешна засада на врага. Следватата ми глупота беше, че реших да експериментирам, не препръгах хода си autosave, за да установя 30-на хода по-късно, че няма да стане така работата и просто се налага да върна някоя мношество, много стар запис. Докато си говорим за битките,

тих искат да акцентират на никоя важни неща. Ще започна с това, че войните си троутат опит. Опитът ще по-добре ефективност и морал, който тук - както и в стратегии игри - често е определящ за изхода на битката. Моралът много зависи и от това срещу какъв ред ще си беше (ако например имаш превъзимо стрели и си изпразни преди битка). Конница ще беше ядосана (бърз), как си построи войската си и гари с покрити фланговете, дали ще си използваш атаки със скитащите си тичачи много и са уморени, дали се бършият по наклон и пр. Запомни, че деморализацията настъпва най-бързо, когато се развали формацията, опитвай се да обръщаш фланговете на противника, да го затвориш „в чуба“ и обградиш - тогава с него ще побечеш случаи в сърдечно. Битките за замъците са друг интересен елемент и са сред най-зрелищните и ярки моменти в играта. За да нападнеш замък трябва да разполагаш с същински техники. Ако нямаш такава обсаждаш замъка и спрости в по-леки условия такава, пропускай ѝ. Можеш да забежеш град и без да го нападаш, обръжки го под обсада - обикновено след никошко хода врагът или излеза да те нападне или измира от глад и се предава. За да презвийеш замък е нужно да разбиеш портата, да срутиш стемата или да се изкачиш по със състьби и мобилизи обсадни кули, след което да нахлуиш вътре. Гравитирането са рендерирани като лабиринти от сгради, обградили централния площад, който възможност трябва да завземеш. Ами твоя вече е малко тъло. Вместо да браниш до последно стемите и постъпваш към града по нюкът противника просто се оттегля около градския площад. Може би решението е принудително - ако ИИ спазищ логично поведение в гравитирането нямаше да има възможност.

Като цяло битките са нещо азък-



вълнующо в 8 тази игра. Най-напред прослушаваш (ако искаш) надхвърлящата ред на предвоюителя, които трите с оръжия по щитовете, попечи трите по щитовете, удрят с оръжия по щитовете, попечи трите по щитовете, удрят с оръжия по щитовете, попечи трите по щитовете, изстрелят от стомпши и хиджи юръя - всички това на фон на брутален саунд, атмосфера е 100% агресивна. Най-великолепното привърженици обаче е фактът, че можеш да прикаши своеобразни тактики и виждаш, че те наистина работят! Симулацията на боя е дотолкова сполучлива, че History Channel има темелейщина програма, в която се разиграват исторически сражения, използвайки играта. Съществуват над 100 различни единици от около дузина култури, всичка със своя собствен стил и стратегия.

Но както и да е. Мястото е на прибръшване и е време за обобщение.

Накратко - имаме спойка между две игри, всяка от която си е напълно самостоятелна и пълноценно стратегия. Също-така можеш да изиграеш кампанията без да прөбешеш нито една битка, превъзлюдиши на автоматичен режим на водене на боя. Все едно ще изгравиш Civilization, или почти. И играта пак ще те пръвично останеш с нея - преграда до стартовете листове за контрол и бъзмохности, за да те занимава и забавлява, а и зарадирането на света е вниманичашо занимание. Тактическата бойна част е сред най-добриите, които си имат до момента.

Казаното по-горе ще е звучи още по-хубаво, ако всички тия въ-

зможности на походовата част, които изреди имаха по-определящо значение. Честно казано, преди да се заровя и внимателно да прочу играма, вече бях излязъл полюбен Европа. Обстоятелството, че успях - без да се налага да използвам всички механизми, които играма предлага - говори достащично за това, доколко добре са измисли и напасали в геймплея концептуалните си решения авторите.

Смущаващи звуци и факти - че след 20-на проведен битки спрях да се занимавам сини и минах на абстрактният режим на водене на бой. Много си засимах сраженията, така е, но ясно недостатъчно, шом пред перспективата да изгубя 15-20 минути предготвих да си спеся. Просто, след като изплизаха повече от терени и вариации, интересът ми тих спада. Да на говорим за крайно неубийчески интърфейс и гравитирана камера - гъв стари порока, които май се предват по наследство. Решението да се възбужда бутон за активна пауза - посоки, можеш да зададеш команда за действие докато си спря събитията - е единствено то, поради което е бъзмохно воденето на боя изобщо.

Тези недостатъци, наред с безличното интро, липсата на междузвездни анимации и своеобразия ИИ, които в определени моменти тръбва да създават илюзии за минало, а трябва, класирана игра като азък добра, но далек от определящето „шедевър“.

- Freeman

графика

Хиджи 3D модели реалистично тръчат по екрана. Много красива 3D карта. Удовлетворено юки перени.

звук

Тръбва да чуеш пропота на кожокръстите, постъпите, феноменално парче за музикален фон на стратегическата карта.

увлекателност

Както казах - да забърдяваши света е просто мания, но геймплейтът не е тънък и понякога се бориши с играата.

дизайн

Добра концепция, но липса финален шафър сърдък отговарящ на елемент.

9

9

+

8

8

8

8

отлична

8

положение

- + добре самостоятелни игри в едно
- + наядъваша атмосфера
- + мащабност и реалистичност на битките

МИНИСУИ

- неубийчески интърфейс и лошо управление
- и в 8 време игри
- морските битки са автоматични и с неизключими изходи

```
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=windows-1251">
<script>777777777777?HomeNet</script>
<a href="index.php?page=02.asp" type="shortcut icon">
<img alt="HomeNet" type="icon" id="SHORTCUT ICON">
</a>
<script TYPE="text/javascript">
```

```
function newImage(arg) {
  if (document.images) {
    ret = new Image();
    ret.arg = arg;
    return ret;
  }
}
```

```
function changeImage() {
  if (document.images && pressFlag == true) {
    for (var i=0; i<document.images.arguments.length; i++) {
      document[changeImage.arguments[i]].src = changeImage.arguments[i];
    }
  }
}
```

```
var pressedFlag = false;
function precedeImage() {
  if (document.images) {
    sofa_over = newImage("01.gif");
    north_over = newImage("02.gif");
    west_over = newImage("03.gif");
    east_over = newImage("04.gif");
    south_over = newImage("05.gif");
    northmen_over = newImage("06.gif");
    western_over = newImage("07.gif");
    men_over = newImage("08.gif");
    southmen_over = newImage("09.gif");
  }
  pressFlag = true;
}
```

```
</script>
</head>

<body onload="preloadImages();">
<div id="mainTable" align="center">
<table border="0" cellpadding="0" cellspacing="0" width="1000">
<tr>
<td width="200" align="left" style="background-color: #000080; color: white; font-weight: bold; font-size: 12pt; padding: 10px; text-align: center; vertical-align: middle;">
<img alt="HomeNet" type="icon" id="SHORTCUT ICON"/>
</td>
<td align="center" style="padding: 10px; vertical-align: middle;">

```

100% гарантиран международен Интернет

Директна връзка до най-големия сървър Data.bg

Стандартни и нестандартни месечни пакети от услуги

Достъп на клиента до адрес за наблюдение на трафика

```
</td>
</tr>
<tr>
<td align="center" style="background-color: #000080; color: white; font-weight: bold; font-size: 12pt; padding: 10px; text-align: center; vertical-align: middle;">
Index
About
Traffic
Monitor
Reports
History
IP List
AutoView
AutoCommit
Prerouting
Forwarding
Traffic
Monitor
Reports
History
IP List
AutoView
AutoCommit

```

Бесплатен телефон за информация
за софийски абонати - 080011444



Homelan
<http://www.homelan.bg>

Warhammer 40,000: Dawn of War



Къдемо Relic срещна Blizzard

Или юбите комерси среща новаторството. Днес зададох въпроса „Какво става в бранша на игрите напоследък?“ на човек, който има преки впечатления и познания по темата, защото е шеф на гейм-студио и би следвало да ги знае тази неща. Той ми отговори: „Ами става това, кое то се случи с киното преди много време, нач. От изкуството се пребърна в бизнес.“

И тъй като съм последният човек, който ша тръгне да спори точно по този въпрос, без никакви възражения прехвърля тезата. Нека последното нещата 8 очите – да попитам, колко оригинални заложби излизат напоследък? Колко такива излизаха тази година, да речем? Аз ги преброявам, цифри и словом – четирим! Може да са побежени, но не и много побежени. Фактът е факт – днес се разчита на готови формули. Всеки Визион една такава, добаботълър графичен и физичен ендже и ето че на пазара се пръвка по-редният продукт. Ламуциите злати замаяно графиката, цикат с език и ку-пупат. Изобщо нямам намерение да диря отговор за създалото се положение, просто констатирам фактически – изкуството в игрите умира, заменено по специални ефекти.

Да си припомним Relic, много ги уважавам тия лично – изкарала на мял свят Homeworld, после пропъхала друга нестандартина идея, Impossible Creatures – опитват ги мъборят, да създават нещо нобо.

Еднога на сега в Warhammer 40,000 – нищо общо с Homeworld, още по-малко с Impossible Creatures и на светлинни години от каквото и да било нобо. Кои ли накара тия толкови готини пичоби от Relic да направят такава игра? Много просто – тя ще пронесе гравя или три пъти побежи коли, откакто като вие пренеси заеню. Blizzard първи в бояния свят промухка и приведоха в действие японският терпит на работата – няма нужда да откришаш толпата боя, земи хубавите идеи, излаги ги до съвършенство, не хаби енергия в новаторство

– пребърни занятичеството си в изкуство. И успях – днес те вадят най-излъпнатите технически и най-полирани по отношение на геймплея игри. И са толкова добри, че не болно си казваш „да си перфектния занятчия явно е изкуство!“

Relic тръгва по обрамния път – пребършат изкуството си в занятичество и това съвсем логично не дава толкова добри резултати, но поне са умни и копират по най-добриete.

Сега за играта. Не знам от кого са крали Relic Въсъщност, но ако тръгва да опиша Dawn of War бих казал, че е олекотена Версия на смесица между StarCraft и Cround Control 2 например. И като намесвам StarCraft тук, няма пребър, че Warhammer 40,000 копира хита на Blizzard като механика на събимпъл – интерфейс на менюта, технически фъфъ, юнити – във всички игри се различават във във отнаписие, но Relic са зародили в отрочество си побобие на същото онова чубимпъл, с което ни съставяме на времето и StarCraft – употребявато от един изчислител от всяка възможна прелепи оригиналности геймплей, настичен същевременно с много динамика и лъйт енжин. Направили са игра, която яде кефи, която може да седне и да заприга всеки – прости правила, разнообразно точно колко трябва технически фъфъ – кое то хем не те напомнява прелепи, хем е занимателно и изисква да отделиш част от вниманието си – но не чак толкова, че да те откъсне задълго от битките. На



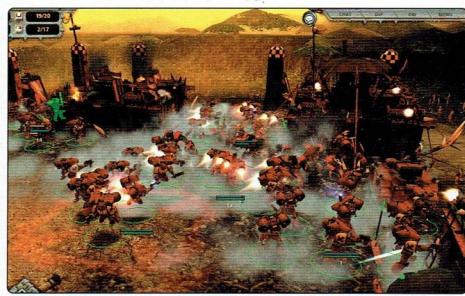
помощ извън Blizzard style интерфейс, който перфектно изпълнява задачата да ти даде максимално удобен и лесен начин да манипулишаш играта на всички нива. И готовъ.

Останалото са битки, и битки, и битки...

В стремежка да се отстрани всичко, кое то бы затормозило последният, са премахнати и ресурсите, като по този начин едно, че те освобождават от грихата да налязгаха зализат и работнищите около тях, и второ – зачекват отринчнените, които въвеждат във времето изчертване на благата мозат да нападат. Как? Много просто – по картата има

специални Стратегически точки, Владеенето на които води до генериране на requisition ресурс. Той е power ресурса, добиван чрез строеж на Плазменни генератори, са единствените гла ресурса в играта. Колкото побежи Стратегически точки владееш, с толкова по-висока скорост се трупа ресурсът. Самото заливдане е елементарно – група бойци отива до токата, единиям забива флага в нея и след избезен период от време тя става мъба. Притокът на ресурс може да се спре, ако върху токата бъде построен Listening post, който в последствие тук може да бъде търграйдан в обранителна кула от първия и кула от второ ниво – всеки от тези търгрейди ускорява постъпването на requisition ресурс от бъвната точка. Съществуват още три разновидности на точки, които могат да бъдат заливани – върху едните можеш да строиш търгрейдан базиран на Плазменните генератори; върху втората (Critical Location) не можеш да строиш нищо, но владеенето ги осигурява многоократно по-висок добив на requisition ресурс; върху третата (Relic) може да се строи Listening post и Владеенето и побиваша по-





стъплението и на двета ресурса.

Базата се отличава със същата уикомичност – 5-6 типа сарди, плоски универсални защитни установки и мини поле. Можемтът на застригване почти побляга този на Протосите – имам предвид, че може да се строи единствен в рамките окръжността, очертаваща обхвата на всяка Стратегическа точка. Централната сграда може да се ъпдейтва дуократично, феъричайки по този начин късочкото технологично бързо – със всеки ъпдейт да се дава измъжност да строиш една от по-авансирани сгради, а също така Ѹпдейтът и разшири Ѹпдейтът в мяк, касаещ определен тип войска или от глобално значение.

Войските също не се отличават с излишно разнообразие – работници, скяути (лека пехота, спешано призовани на бой) – за разлика на проптичника и завземане на стратегически точки), тежка и още по-тежка пехота, няколко и друга вариация на бронирани машини, една бъе-по спешанни единици – аналог юнитите с мащабски способности от група стратегии, добиват и глабокомандвания силите, които се явяват нещо като геймплейни, накъде Висчко е наимено, накъде хвърлят усложнения, ако не вземем под внимание пехотинците с Ѹпектакъв, които могат да прехвърлят на кратки разстояния. С разширение на базата се отпълнява възможност за ъпдейт по Ѹръжията

на юнитите (пр. „лазеромбръзачки“, ракетомети, снайпери и т.н.), като характерното тук е, че всяко Ѹръжение е ефективно среду определен вид войска. В мята Ѹръзка – самите единици също са специализирани и притежават бонуси една спрямо друга. Към това пръбва да добавим, че всяка се характеризира с няколко показателя – като скромност, шетна в меле и стрелкова шетна, устойчивост, точки живот и морал (за него ще стане дума по-нататък), което я прави подходяща за определен вид задачи и неподходяща за други. Не знам прави ли ти впечатление как, насладвайки поборност със подробност, изберътък се оказва, че играта – макар и остроствана в отредните си геймълъни части – придобива все по-осезаема въблъччина и разнообразие. Warhammer 40,000 е прекрасен пример за това как внимателното обмисляне на детайлите, отстригването на всичко лишено и добиването в последствие само на важни съвръзващи елементи, които да сплотят концепцията в едно цяло и да го обогатят, без да я усложняват превалено – води до създаването на игра, в която Висчко изглежда много просто и елементарно, а на практика не е така. Истински доброма игра се усъвоява лесно и интуитивно и влизаш неусъвършено като троен десктоп и излизаш като троен десктоп във времето или качеството на войската може да побегне до бърз разгром на противника. Има още едни фак-

тор, който придава нов прочит на битките в Down of War – моралът. Натъквайки се на много тежки обстрели във момента да засаждаш бойници си хухе барче показва стойностите на морала. Тозай мой престава да стреля и общо заседа в напълно безспомощен, докато не възстанови „самочувствието“ си. Има няколко вида оръжия, които правят Ѹпдейтът силен улап на противника – лазеромбръзачката е едно от тях. Така че винаги е полезно в отряда си да имаш на бързото поне една.

Искам да го предупредя, че Warhammer 40,000 със същински определено е мултиплъйър ориентирано заглавие. Кампанията е същински кратка, сръбническо лесна и сравнително безинтересна. Историята е в никаква степен занимателна, но като цяло – ако пренебрегнем факта, че Висчко е пиннат с арсеки усъм към създаването на пълна атмосфера – тук играят издиша. Освен това в нея можеш да играеш само с една от расите. В мултиплъйър са достъпни в 4-те: Орки, Елари, Марини, Хаос. Всички раси се отличават една от друга – всички имат същите силни и слаби страни.

Истината е в мрежовата битка, защото тя предполага към бърза, динамична, остра игра, в която екипътът е над Висчко. Да съжаление картиите не са създадени добре, но аз съм сигурен, че е въпрос на време мрежите да си кажат думата.

И така, честито – имате със следващия тройки sci-fi фарборт. Отделятете му от времето си, както правим ние вече цяла семмица, няма да съжалвате.

- Freeman



графика

Отговаря на съвременните изисквания без да е нещо реболюционно.

звук

Убедителен войс-актън. Детайлна звукова картина. Има групи такива Орки!

увлекателност

Много, много разширяема. Шом опознаеш една раса, бернага ще искаш да видиш следващата.

гизайн

Изчистена безоупречност концепция. Интуитивно управление. Единични нива,

8

отлична

9+

положение

- + добре съчетани разнонравни идии
- + лесна за усъвояване
- + четири отмичавания се раси
- = блупакън интир Blizzard style

МИНИСУ

- слаба кампания
- можеш да бързе и по-богата от юмърътът

ShellShock: Nam '67

От обещания към посредственост



Tака мноғо се изговаря за ShellShock: Nam '67!

От сайтове и списания се изсипаха заканите на разработчиците да напишат съвременните ни убийци изненади носите право във възбуждателя си от мониторите грозна физиономия на Войната във Виетнам. Същеважа на га забравим моралните даржъци, за да загърбим криза-бройбранта чест и достойност, защото сред безумието на едни от най-бруталните конфликти в съвременната история е единствено, което ще е от значение в оцеляването на собствените ни задници.

Което обяснява нетрепетието и възбудата ми по времето, докато траеше инсталацията. Защо час по-късно бих ѝ зъмнал, а никога дин след това откровено разтворен, ще разбереш, ако почеше останалата част от статията.

Защо трябва да е сложно ако може да е просто?

Един не може да се отрече на холандците от Guerrilla Games – усвоили са житейската максима за то-плата вода. Вместо да губят енергия в съмнението творчески напъти, пичвате с реалистика да покроят солидно върхобъдение (на места едническо с откровено пренисване) от Големите Три: „Пълно бойно снаря-“

жение“, „Възод“ и „Апокалипсис Сега!“. Историята е стандартна – ти си новобранец във Виетнам и се представяш достапътно добре във въвеждащо николко мисии (тюес), успявши никак да не се хъбрьши пред първия изпречка чи се куриум), за да бъдеш включен в специалните части. Заедно с нѣкъв своеобразен Рамбо от мексикански произход, един хълът от местните и още двама безлични типи се изброяват на онзи зловещ азиатски генерал Дием. Непримитивният набик на гореупоменатите обаче – да застават пред мерника ти в над-напредните мелета, точно докато спрекляш – тъй като често се оказва по-силен от инстинкта им за само-съхранение. Може би защото в тази обещана да е „тюлкова реалистична игра“ спътнищите ти са бесъсърътни. Единственият начин никак от тях да умре е тоба да е пребъдено в сценария – за да се подчертава елемент от глътната им за да се разбие историята. В случаите, когато понесат побъчъ шепта, те появяват сякаш на земята, след което се наиздигат и продължават към тока. Ако прибъда със докрай искрен, приятелското ИИ не е чак толкова лош – типично се спремрат да се кашират, прикрият се, лежат, клечат, прибъдват се от укритие на укритие и общо възто успяват да



създават илюзия за работа в екип. А и Въкърват гемпъж на бразовете, понякога гори катурват никак и drugus от мята.

„Жълти страници“ и неизполнили обещания

Като си заговорихме за противниците при малко – те също нямат шанс да спечелят нобела награда. Разделини са на два типа – по-интелигентните се кръпят за никак камъче или бърбо и стрелят усилено (което е и коректният начин да се държат, след като и аз ги засипвам с олово), а другите се „нападат“ в стил „зерги от Starcraft“ и прихвътат в аналогични количества – има никако момента в играта, когато виетнамците просто не съвршват, мамка му – рисуночът се постомяно, докато не успее да изпълни задачата си под постомяния им обстрел. Освен в случаите, когато обръжват в крайна сметка се свърка до „избий всичко, което мърда“, не очаквай от съве-

кинищите си специализирана помощ (примерно ако трябва да се замъжи Взрив или нещо подобно). Което отново ме подсеща, че всички обещания на Guerrilla Games, на които лично аз държа, не са изпълнени – тук прибъдващ със обикновен войник, един от хълътите изпратени на дружината край на света са боят за кауза, която не разбираят. Оказа се, че в тази игра съм почти бесъсърътен мултифункционален тип, напомнящ побъчъ за глави на зори от филм на Стилън Сегал, откъдето на експлисър по браздите процесура във Виетнам зелен новобранец. За това особено способства начинът, по който разработчиците са решили въпроса със заубавя и резенарацията на здръвие. В играта липсва обичайните „мициатор за кръбата“. Вместо него в интерфейса се наблюдават при празни полукъръза, които се пълнят, когато Врагът те улува, и един ощеизвестен орелче, което преминава от зелено към червено, когато се напънатят и трите. Полукъръчетата обаче се изпразват докато





Съекипищите се правят на полезни...
мен не успях да ме изльзкam



Няма значение моято, момче - при едно положение... Вънка пуска



никой не те закача, тъкмо че е напълно достатъчно да се скриеш зад камък или дърво и да изчакаш възстановбаният от зрадбите си. Ако ли пък нещата загубят чак толкова много, на нивата има удобно разположени по една-две аптечки.

В началото бе лагерът

Всяка мисия започва в базовия лагер, където научаваш подробнотии за нея и си изброяш оръжие, преди да се направиш на хеликоптера, за да я изтъняваш. В лагера можеш да се поизпиташ и да размениш по някой лад с НРС-тата – от прости войници, през контрабандист, до виетнамска Magan, те винаги имат какво ново да тикажат след поредното ти завъртане. Там ще харчиш и спечелените с пот, сълзи и кръв „chis“, които си поимпутиш след всяка мисия. В зависимост от това, колко добре си се справил (кооко убийствата си например), кооко Headshots, изтънли ли си въпросствени обръзкиви и дали си се забърнал с трофеи – значи, комуникативски знамена, кицклета и т.н.). Средту тях от контрабандиста ще можеш да си купиш лекарства (единото, например, намалва треперенето на ръката и помага при спрелиянието със снайдър), 2 картички със симпатични дебоици по родната или, ако предпочиташ по-директен подход и си надаг със „дръннати мафи“, так от него ще можеш да си закупиш R&R „пропуск“ и да се откажеш на място „Boom-Boom“, както е кръстено в играта, с момичетата на Mama San.

Закърnelи... полигони и носталгичен Rock'n'Roll

Думата, която най- точно можеш да опишаш, е: „пъзастряля“. Ами не, няма да се биеш сред гъсти виетнамски джунги, където не можеш

да видиш на повече от 5 метра от носа си, а също отнекде до лялото куршумите на скриваните чарши. Ще видиш престрелките си сред грознобоящи спрайтобе, които биха излеждали пообещани и преги година-две, а бравобете ще дебнат за кафенка-буш, които би трябвало да бъдат камни. Могеше си да точно толкова трагично, какото ги въвхарах на сникмите около. Същото важи и за нискодатайните текстури, налепени на тях в опит да се превъзгладят грехи.

Към сцените след всяка мисия обаче са съвсем друга бира. Трудно ще ти е да побърваш, че са правени с енергия на играчата. С никъм добре използвани филмъра и не една и две претрапки към гореспоменатите фими, те ще внесат толкова свежа атмосфера, че ще карат да изиграеш поредната „само още една мисия“.

Да佬ът, разбира се, е кинуиран до полука, но войската има на ниво, която почти ще те принуди да побърваш, че си стасиши на добрия виетнамски народ от златна ръка комунизъм, докато го избиваши. лично мен в графата звук ме изразиха досадните фрази, които Виентонга подвикват на развалиен английски („Go home“, „Die, Yankee“), както и открилките, че лаят и помежду си на него („Under fire“, „Enemy Spotted“). Музиката е перфектен сбор от не толкова извесни, но класически звучещи Rock'n'Roll шестсетстарешки парчета.

Силата на симпатията

Въпреки всичките си недостатъци, Shellshock притежава нещо, което те ръчка га я изиграши. Не можеш да го определиш по друг начин, освен като атмосфера. Постоянните претрапки към класическото трои-

което споменава в началото, успя да се наложи, поне 6 моя случай, нахихвате малки досадни бъчвета в геймплея – играеш 10 минути без да умреш и избервъжък без никаква видима причина – ей тaka просто – ти се съзвани крачката, и то покомандирът на Възвода тиказва „Follow me“, сега, слега, те умно и чака да тръгнеш. Ако прибавиш и малките симпатични неща – фонташите от кръв, с който те възнаграждава всеки headshot; боуби пропадате, обезвръзките си по едни доста забавен начин; мисията, в която трябва да освободиш достатъчно пространство за кациане на хеликоптера, спретнати с картичницата му и т.н. – в крайна сметка се оказва, че тази игра притежава достащично, за да компенсира огромният недостатък като абсолютната липса на скок, линейните нива с един единствен правдив път и way-point системата за записване.

графика

Грозният модели и неубедителни модели, дебнеши за всеки възър.

5

звук

Не дотам убедителни звуци от страна на оръжиято. Примечен войск-актюне. Яка музика, пресъздаваща атмосферата на 67

6

увлекателност

Глупавата история. Нереалистичен, но забавен звимът. Можеш да почувствуеш малко от атмосферата на Виетнам.

6

дизайн

Напълно лишен от иновативност шутъм-он екшън. Лошото дизайнерско решение за разглеждането на кръв не помагаш

5

добра

+ кръв, много кръв...
+ хърчащи крайници

+ много добре попнати към-сцени

+ пълна липса на реализъм

6

плюсове

- пълна липса на реализъм
- едни от неизпълнени обещания
- цензуриран „бум-бум“



зашо „Да“?

Да си признала... хвана ме яд, че е толкова къса – 5-6 часа чист геймплей, 8 – като пребивам преизграждането и шматкането из базовия лагер. Единствената причина да изтънка всички неща за игра та бе само за да покажа къде разработчиците от Guerrilla Games обещаваха чудеса и какво възможно ни дараха. Но Shellshock: Nam '67, изобщо не е лоша игра. Бих отишъл и отново, че га я нарека „притягане“. Просто няма нищо общо с обещания реализъм, напротив – тя е спрашно аркаша и неизграждана, нещо забавно, коети си пускат и с кеф убиваш час-два. Можеш да я играеш, каквато ти хрумне – се прикрепиш зад камъни и дървета и да пущаш отгамел или да времен голямата картичница и да посрещнеш чаритата лице в лице. Казано иначе – не подхождай с големи очаквания към нея и ще останаш приятно изненадан.

- BigBadWolf

реview

Във Виетнам са били убити 551 148 американци в Shellshock: Nam '67 – 100.10

27

Sherlock Holmes: The Case of the Silver Earring



За няколко улики в повече

Мрачен мъж, крачещ отмирено по нощната улица. Самотен огнен проблемък на разгъряща се лула. Тютюнев сим, преплитащ нежно пипалата си с лазещата по улиците лондонска мъгла.

Изстрил.

Убийство.

Бавно пълзяло по сложните плетеници на
дегукцията престъпление.

...елементарно Уотсън...

Отмянка от ухаещ на зищещи листа спомен за топла есенна вечер и пръсти, трепкасъв проблемък отмачките страници на детективски роман.

Късче дигитализирано детство в монитора ми.

Субективно, с любов

Sherlock Holmes: The Case of the Silver Earring му върна нещо от онази вечер. Нещо от онази невинност. Накара ме да я общам. И да я мразя заради недоразуменията си потешеншал. Знаеш ли, любими мой читатели, ненавиждам игри, които ме оставят с твоята противоречиви блеклетния, че обективната журналистика в мен започва да бълска яростно по решетките на клемката, в колто я наптиквам в городни моменти. Крешеци резонансът бълпрост наистина ли съм склонен да напиша седемдесет и три процентото оценка заради един лайнън армат на енизи листа. Та ти гори не си фен на Дойл! Отвръщам със легенден тон, че принципно мога – играчка се разбогатише от перфектна визия, великолепни озбучаване и прелестен сценарий и се дари единствено там, когато се дължи всички съвременни заглавия – на ниво геймплей. Ми няма игри с качествен геймплей. Сори. Едините гнили листа ни останаха.

Сега, вече чист пред себе си, мога да пристъпя и към същината на статията.

Холмс. Шерлок Холмс.

Годината е 1897. Шерлок Холмс и

дългопросната реч изобщи не се стига, защото сър Бромсби току поздравил гостите си бива безмисловни застрелян от никого. А – както побобава на една качествена история за Холмс – че миг след изстрика сладката лайвина на търпка в елегантната си чантичка малокамбрен пистолет и хуква нанякъде изобщо не е необходим и достъпът чрез условие за разрешаване на случаи. Така че добрият стар Шерлок Ваги с отмечено изражение вярвания си улу и трова да следи на престъпленията, водещи към тайната на Сребърната обеща, докато верният доктор Уотсън щастливо притичва зад него.

Търпката съмнисващо старомодно, че чак култова. Едно от нещата, които елегантно издигат The Case of the Silver Earring над нивото на повечето посрещвани акумулатори.

ни куестичето е именният фактът, че играта наистина изглежда като дигитализиран текст на Дойл. Цялостната атмосфера е подредена с небороятвен усет, паренце по гарченце – от изисканния вътрешен дизайн до хладния поглед и рабния тон на Холмс; от антикварните методи за изграждане на напрежението със серии от често замоени обрати, до засукинатите реплики на превзетата учитвост. Където фактите се дават в море от безсмисленни суми. Феномените на гей блоги инфиймъс дигитализът, които не сметат, че Холмс е просто онази пич с улута, дято 8 профила изглежда все едно си е нахукнал във върха друга сигурно ще изцапат чаршафите по кеф.

В лабораторията за анализ

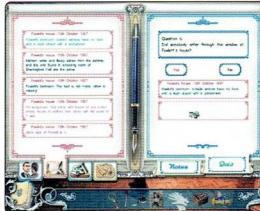
Караме по рег. Визуално играта



Холмс, Кейт Уокър. Опа, сори, а за бег друг автоматик.



В деното Уотсън е доволен след суперинспектора си лула.



се представя най-добрият възможен начин. Това е една от малкото приключенчески игри, които можеш да си пуснеш след Doom 3, без споменно да почубстваш как пропадаш с един век назад. Действията на персонажите, текстури, динамични сенки, лицеви анимации – всичко е пиннато до най-малкия детайл. Можеш да видиш гори ширбадана вляга в очите на Холмс. Ако абстрактите боязи изваждат графичността, като така или иначе е най-добрият аспект в завладението им, на малко по-преден план, играта можеше да получи и десетина процентни поече. В настоящия момент на места може направо да ти покрие как глази брилянтната визия в употребена единствената като фон за нескончавимите монологи на Шерлок Холмс, докато камерата лениво се мести, показвайки го в профил и анфас. Не, че го анализира със юни! Украинците от Frogwares са се справили доста добре, както при създаването на Вече покълдана сценарий, така и при написването му в училищите на озбучители, приеми ролята си доста честично присъдие и – слава богу, прекърсявам се за при спомена за The Black Mirror – без очевидни горни дефекти. Конкретно Холмс звучи точно по начина, на който си го представям, и рабинският тон, с който прави анализ на всяка попадната пред очите му ситуация или личност, разва извънредно много. За разлика от озвучаването на персонажите музиката е разнини. В началото уславя да създаде доста приятно впечатление за мрачен и уловтен бар, с изполнизи изълнения за фон, но след половин час впечатлението се променя в посока – мрачен и уловтен бар с изълненията на не особено кадърен пианист, знаещ една-единствена мелодия за фон.

Не чак толкова елементарно, скъпи ми Уотсън...

Геймплей. Имаме си на разположение класическият point-and-click автобенчър с прилежащите му безкрайни диалози и събиране на предмети в още по-безкрайни инвентар. Единствената съществена разлика е, че тук предметите, които придобиваш са основно улици. Всички те напред в разследването, не са обекти, които трябва да използваш един с други или на определени места в хода на действието, за да стане нещо. И ето как се настъпват на първия настинка фрустриращия момент в The Case of the Silver Earing. Диренето на улици пониква с побежче от кошмарно занимаване, принуждавашо да ти се оглеждаш всичко пиксел на пиксел и да пусваш лютот, че чак зловещо. Единственото съвършително успокояние, в че Холмс просто откажва да напусне гадене лошата погреб за събере всички болкущи от няма, така че ареалите на пиксели хънтина поне са сравнително ограничени. И все пак именно това безкраино лутане, наред с никоало доста нелогични пъзела добумбат времето за игра до обещаните от производителят тридесет часа.

Иначе действието по места между детектива и доктора е и разделено в отрицатка на пет дни, в рамките на всеки от които събираш и анализираш в емблематичната апартамент на Бейкер Стрийт вече споменатите улици, разпътваш всеки попаднал в полезрението ти и... на финала отговаряш на серия от въпроси целящи да разберат дали си внималът доста честично в хода на действието. Като на изпит, колепе. Тези куизчета са зверски изнервящи, но тък са забавни по един особено перверзен начин. Известя, че имаш няколко въпроса от типа

„Имаше ли нещо липсващо в дома на едн-кой-съи“ или „Беше ли заподрена вратата на кухнята“, на които трябва да отговориш с да или не. До тук добре, само двете от теб се иска да регламентират отговора си, прикачвайки към него бележки от гневника на Холмс. Ако събралши някога трябва да прегледаш всичко отначало, за да видиш кое точно си събрали. И в момента, в който озънената мисъл, че гадовете от Frogwares ти глубят времето се развесело леко, устано ви ядеш, че си напихан в перфектна симулация на детективска работа – в която в края на дължинен ден се робиш в блоки със заспиваш от умора и проблем не се дава шанс да пропуснеш някоя улика или диалоз.

The Case of the Silver Earing е всичко друго, но не и отмирояща игра, тя изисква толкова тувилиане.

Геймлейната картийка е допълнена от един доста не приятелен стапел елемент, при който трябва да прекараши Холмс покрай стражи и листа на останаха...

- Snake

графика

Направо върхово постижение като за куес.

звук

Почти перфектно озвучаване, с особени похвати за небрежки и хладен лад на Холмс. Музиката обаче смиче лошо.

увлекателност

Стилна история, спъвана от някои тъжбии изнербърши геймплейни решения в хода ѝ.

гизайн

Поинт енд клик куес, с удобен интерфейс и крайно добрият гневник, събиращ всичката необходима играна информация

8

7

6

7

вънкрайва се

полюсово

+ Холмс
+ използана във всяко евно отмянение
+ атмосфера спомстабива с текомпетене на двой

МИНИЧУС

- Уотсън
- Ают пиксел хънтина
- излишно забивши киба на сложност

The Sims 2

Игра на живота

През около 8 месеца, когато писахме с колегата Snake предиото за Sims 2, нарекох играта „Изкуството, имитиращо живота“. Събрал тозага. Днес бих казала, че Sims 2 по-скоро Е животът. На прв поглед опростен, сведен до няколко уж прости действия, чиято сила направят добно щъкашкото по екрана човече – да отиде на работа, да изкара пари, да се срещне с приятели и накрая кротко да заспи със сънен стомах, умиротворено и спокойно за утрешния ден. Да, знам, професионализъм и информативност преди всичко – това иска от репрезентацията главния редактор. Но как устои чобек, когато пред очите му се разхожда вече пораснал Tim Браймбър (по баща – Колорадски), който е отлядал от еднакова парче мясо? С умиление си спомням как прекара ранното си детство слепки на пода в банята и бърдаки в тоалетната чиния, но тук вече боловин. И как с баща му се борехме да го накараме да седне на юртата или да се разложи в приятното си легло – подран с любов от самата мен. Как да пропусна възпитанията руснаци, на които посветих толкова много време докато го направих обратни? За починаха бързката си срамежливо, откриавайки, че защастие поникога е на една ръка разстояние – стига да се осениши да призишаш пред съмия себе си. Скромността ме възпитира да разкажа за симчето, ко-

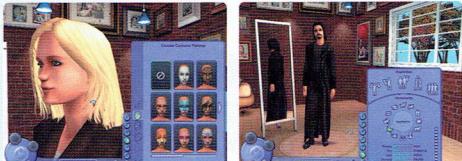
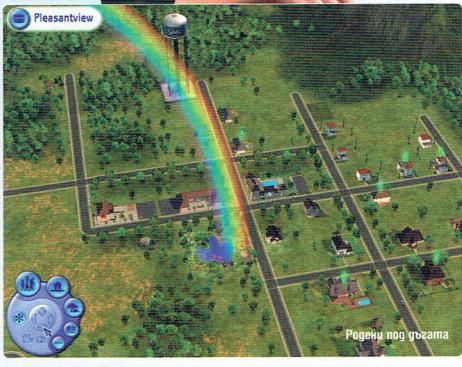
ето сътворих по свой образ и подобие... гордея се с нея, постоянно уч, не се спира момичето. Върно, че през това време къщата заприлича на малка кочина, но нали затова мъжът ѝ лаша на домашна помошница и сетеведачка.

Да, да... информативност и професионализъм.

Имало едно време...

В тази графа би трябвало да ви запозная със сюжета. Но... може ли един човешки живот да бъде времето в склонът? История 8 играча няма и същевременно описание ѝ би могло да запълни страниците на огромна библиотека. Тя се дописува и тръбва в различна посока гори при небинкото „едрастие“, което самото съмиче отпраща към минаващи те по улицата съседи.

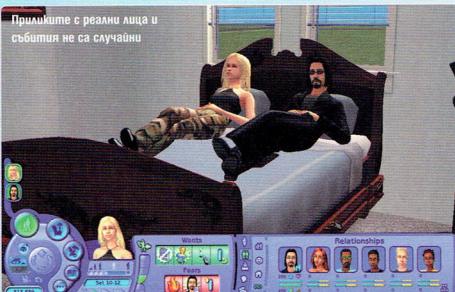
The Sims 2 притежава три готови квартала и опия за създаване на собствен такъв. Ако изберете третата възможност, няколко статични екрани разказват накратко историята на обитателите с лек намек за продължение... Все още слуша баба, която ми въвежда в тайните на „Есмералда“ положки час преди да започне поредната серия. Съществува само една съществена разлика – сценаристът си ти. Следвайки примера на баба, която между другото е с прахомен разказвач, че ще преведа стъпка по стъпка през тайнството на живота.



И на седмия ден...

Първата и най-важна стъпка е изборът на семейство. Готовите са избрание скучни, друго си е изписана старателно всяка част от създанието си – от цвета на очите до пръстите на брадичката до екипа за плуване. Оформянето на лицето си е истински изкуството, препоръчвам огледalo, разположено до монитора, когото може да изброявате по един поглед за справка. Или дразните в близост, когото да изпадне в ужас, когато погледне готово-то си виртуално аз. Стартовите възрастни вече са цели пет, така че може да си създадете цяла фамилия, започвайки от ягодици и баби и стигайки до пененчета. С времето всяко съмиче пораства, оставяйки умира, като всеки период от живота му си има своя характеристики особености. Интересно новоизвъзение, което придава нов нюанс на

играта с обещаните преди Амбиси (клони). Възможностите са общи, но пет (пари, наука, изгараждане на семейство, бурен сексуален живот или популярност) и определят впоследствие мечтите и най-големите страхи на съществото. Ако решите да пребърнете симчето в бъдещ Нобелов лауреат се пригответе за идиотски желания от типа: изгаряване на призраки и избързяване. Спомняте си, предполагам, ромбчето, висящо постоянно над главите на гадинките. Цялтото му е инциатор за степента на задоволеност, забисеща от ежедневни неужи и събързаните мечти. За всичко изпълнено желание/страх получавате и респективно губите определен брой точки. Когато нарушите достатъчно, може да запаките някак интересен предмет – например бърбо, по чиито клони разстапат пари.





Поредния напрежат
ден за мистър Reaper

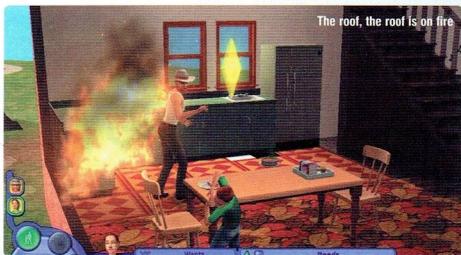


Работата вече не е „онова нещо, което съмт прави, когато не ми е поддръжка в къщата“. От време на време се появяват интересни симуляции с един или повече взаимоизвлизащи и именно от вашите избор зависи дали подопечният ще плаща обезщетение или ще получи попутуване по рамото пред строя. Типичен пример – едното му синиче започна като нощен пазач в голяма компания. Приложно, изпълнително и вълноно в парите, то бързо изприка по сътьчищата до кадет в полицейската академия. Отказващи бирата с колеи, се подгответваше старательно за изпитите и забърши търви по успех. Сега е патрулиращ полицай,

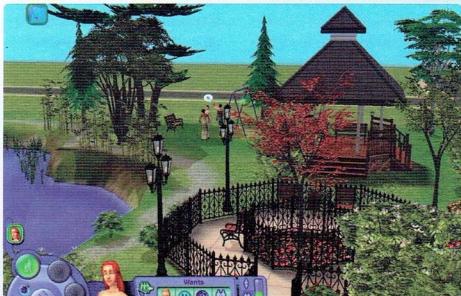
но ме съмнявам да спре дотук. Професии имат по десет дерархични нива, като дотигането на всяко следващо изисква определени склонности и брод семеен приятел. Пример: искате да пребърнете Вашето синче от обикновено GP в тясно специализиран лекар, необходимо има 9 точки на технически способности, 7 на логика, 8 на почитуване и 5 дружурства. Първите три се възпроизведат лесно с четене на книжки. Останалите особени внимание на склонностите и се снабдете с взаимоизвличащи библиотека, гладиатор, телевизор, уредба (за атлетичност), компютър (изобретателност) и пр.Ще ще бъдат изключително необходими.

За разлика от предишните части, гореспоменатото обавеждане и представата за забавление са остварявани и разбърнати с доста по-голямо разнообразие.

Някак ми със себеподобните заслужават задълбочен анализ и съвсема грава. Търсвате от избора – реакцията можат да бъдат предвидени, но в реални моменти са 8 състояния да изненадат и свидетелстват на играта. Основните и единствените хиляди са във скали под картийката на всяко човече, с което Вашето



The roof, the roof is on fire

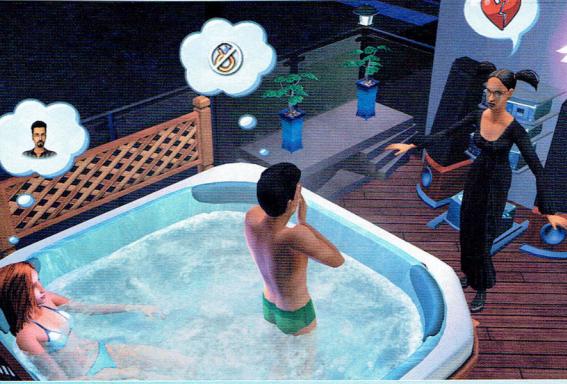


Изкуствен интелект

Противоречи. Понякога имах чувството, че всяко симче притежава своя собствен скрипт и моята намеса не променя наскоката на развилиято му, предварително определена от южона и мястото му. От друга страна обяснението на какъв приблизено аналогични реакции е доста трудно. Защо един и същи дейстивия предизвикват коренно различни емоции в аналогични ситуации. Представете си във последователни дейстивия – едно човече разказва виц на най-доброто си приятелче и то се заливаш от смех. Секунди по-късно нова шага се привежда наизгледно. Отношенията им не са се променили с един процент през това време. Обясняването може да е извънчично – всичко е на случаен принцип и реакциите вариират в определени граници или просто малката гардина на баги излязла от моментни настроения. Погодно е положението и при запознанства, докато на контактните инцидиви могат да стоят безразлично, докато наоколо се момят атрактивни представители на собствените или противоположния пол, и същевременно да мятаят за нови бръзки. Неведоми са пътищата Изкуствено Интелектни...

Симът, подобно на човека, е стадно животно. Взаимоотноше-



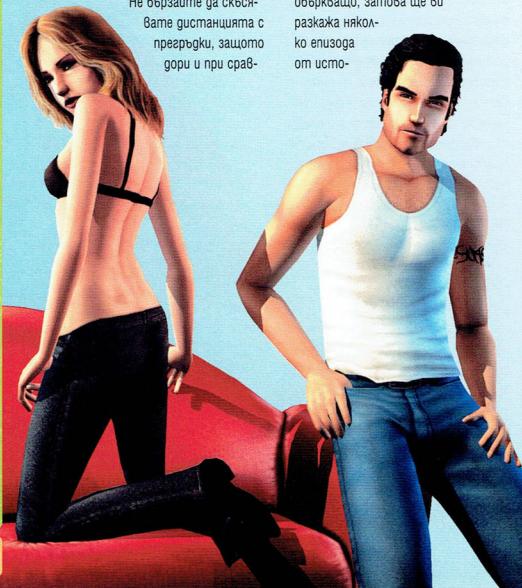


създане поддържа някакви отношения. Първият е индикатор за моментното им състояние, а вторият - за постоянноето. Ако се ушикате и си играете дълго време, гаунките започват да излъгват таека маса положителни чувства, че може да напълните някояко кухненски шкаф с нея. Трайната привързаност и добре се изграждат исклучително бавно и ако ги занемарите за някой и дружи ден започват лесно да се съмъкват към нулата. Да не пропуснете реализмът - при запознанството много рядко отношението е изцяло неутрално - принципът „по дрехите посещат“ е в действие. С приближаване на процентите към 100, се побягват нови възможности за диагнози и физически израз на чувствата. Сред разговорите към картотеката се копира доста високо, споделянето на интереси в много случаи е опасно, тъй като често не съблудат.

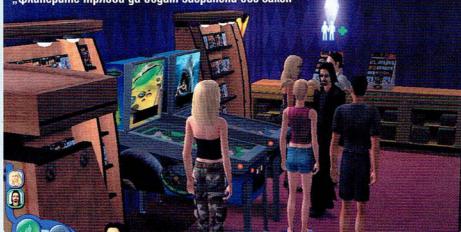
Не бърдайте да скъсявате дистанцията с препръгки, защото гори и при сраб-

нително висок процент е рисковано. Някъде към 80% си имат свасти присно влюбени без значение на пол и възраст. Тъй като моментът може да се прескочи, ако наблюдате на общите забавления и разговорите. Между роднини не съществува възможност за нещо повече от много близко и топло приятстване. Каквито и аспирации да сте избрали в началото, хората, с които сте в по-тесни отношения, започват все по-често да се повърват спрям от рапорт и желанията на симпатични. Следват внимателно кога може да предложите woohoo (секс по нашум). Така и не забелязах възможност за подобно приключениe без наличие на по-добъро чувство. Но тъй като един от споменатите по-горе уклони си върви точно с желание за сватба или трияма любовници набедък, би трябвало да се получи.

Опасявам се, че ще звучи доста обръкващо, затова ще ви разкажа няколко епизода от исто-



Няколко минути преди да започне мелето.
„Флипите треба да бъдат забранени със закон“



рията на Сергей и Михаил, жители на Плевенско. Всичко започна от предизвикателството на единополите отношения, тъй като там нещата би трябвало да са значително по-трудни. Но за разлика от хората, симпатите имат особени задържки и свалките си промене по бързи правила на изкуството, още повече, че и сватбата биха с романтичния уклон, тласкащ сърцата им много добри и сексуални завоевания. В един момент се оказа сериозно влюбени и аз решил да пристигна към следваща логична вързка - предложение за брак. Всичко минало по мес и масло, Сергей предложи, Мишо прее, сватбата излезла шастливи, докато в един момент настъпило повсеместно отчаяние. Единият се оттегли да плаче в троилентата, другият се тръкаляше отчаяно по пода и изкуваше. Като бонус царата ми пусна добрият чико психушарът, който слег няколко часа да поупороти. Както се оказа - сватбата свалчи имала нещастен спраг от обебързане. Добре, казах си аз, че ги насоча към другия пол, тъкмо и до тройка да спишат. Да, ами не. На следващия ден Сергей се запозна със симпатично момиче, очевидно с подобен уклон, сватбата си паснаха от раз и започна оживен разговор. Следобеда се разходиха до близкия басейн, израеха си заедно и пр. Много обещаваща ситуация общо възлето. Михаил обаче се нацупи и се избеше на всички жени, забъртащи се около къщата. На-

края си избра някакво неизвестно и започна показано да флиртува с него. Вечерта втвърди ми падачето си левица сърдити в свата края на свидето легло, за което толкова плачала преди. Нима има възможно и нещо като рефлекс? Всъщност не ме учудва, при хетеросексуалната ми двойка никаква съседка търсеще тъжа, накара на жена му да види телефона и след малко тя го замъти по собствено желание, без да каже и дума. Но да се върнем към нашите истории - Сергей пръвълки отношенията си с магамата, а Михаил все пойде с подтикаше. Скоро 8 къщата настъпи малък ад. Надоложи лице, че въпреки гостиниците сподръжникът взаимоотношения, моят пич и жената си останаха само приятели. Оле, това нали не означава, че повече никоя шанс да го бърза 8 правда търти?! Все пак опитайте продължават...

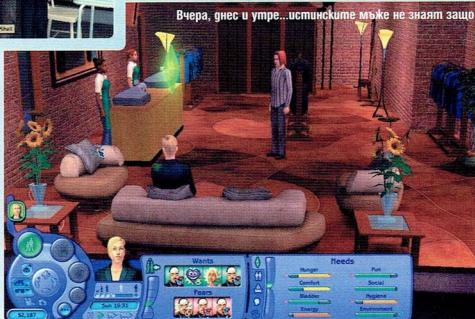
Както се случващо същевременно със семейството Плискин, Хетеросексуални. След дълги перипетии, върховници отхърврени предложени, обиди и съдебрания, моят образ и гордост уса да се събере с тъжа на мястото си. Тази ситуация бе малко по-трудна, тъй като живееха в различни къщички и постоянно се налагаше да съдвам и да пребъръчвам между вътре. Хубавото бе, че процентът в отношенията им се запазва, без да забият си отвъд, с кое смиче играят 8 момента. Та, ожених ги, събрах ги в общ дом, и скоро магамата ми заб-

ремена. По-добре да не беше! Варно, че така им изпълниха по едно от желанията, но жиботът се превърна в кошмар. Тя седеше във ъчи, изключително раздробните и постоянно нещастни, разказвайки се между хладилника и тоалетната. Вечерът ѝ се прибираше сканан от работа, и искаше просто да си поиграе или подреме пред телевизора, а тя настоеvale за разговори и забавления. Отношенията им се отдалечаваха от Високите проекции с гладоломна скорост, а ухът бе напълно забравено. Чак след повтаряне на хлапето Всичко се поутложи...

На никоястотин километра оттам, във Веронил, един самотен баща отлагаше своето потомство. Някъде в началото ѝ споменах за Тим Бръмбар и Колорадски. Веселото момченце, което отрасна в тоалетната и на пога на дневната, се превърна в едно доста подтигнато дете. Бащата му обръщаше все по-малко внимание, гледащата, за която плаши луѓи пари предполагаше да зяпа телевизия. Вместо си го збори с него. За какъв Колорадски си намери и приятеля. Тимчо отказваше да си пише думашните, не искаше да ходи на училище и като имал си пребрана в асоциален тип, което беше абсолютно противоположно на уклоняна му. Сред лишии спомени от детството, събрани основно с липса на лего и едно дребно покарче, се прибави и доста по-серииозни страхове от изоставяне. Ед така се раждат комплекси.

Графика.

След Всичко гореописано, смятам, че бихме могли да преизглътнем една леко постредствена, но прилична графика. Ако беше такава. Не искаам да звуча като рекломан лице на Matrix, но визитата е переносна шриф, който приближава тази иера към съдържанието. Не мага я ли плаща просто като добра, нито дори красива, та вълнението. Изпълнена до най-грабния детайл, с Всички очевидни подробности, които нямам пряко отношение към геймплея, но създават незабравима атмосфера. Не си спомням вече колко време се разбах на най-обикновени новини, излъчвани по телевизията, с репортажи за природни бедствия. Нямя да се впускам в подробности за оглавявато на банията, което перфектно отразяващо Всичко, в зависимост от тързала на камерата. Богата в басейните, дърветата, фонтаните, сърдечните сърца и всички други елементи.



от мебелирбката изглеждаше съвсем на място, създадайки усещане за уют, желание за забавление или спокойен отпукане върху шезлонга с Влерен във величина на поглед. Хърмите едно око на анимацията - изражението на лицата, които леко пресилено изразяват широка гама емоции - щастие, отчуждение, отвращение, умора, ентузиазъм. Докато прехвърлят поредната хапка (имайте предвид, че храненето е много бавен процес), будите се въвеждат реалистично. Движенето, с които поредното човече ставае съсено от леглото, сриващо се върху тоалетната чиния и после бавничко си мажеше филипията за закуска, са до болка познати на всеки, имал щастливото да живее с някой поспаланко. Нека да ѝ разкажа за танците - едни от основните похвати при свалка. В зависимост от типа музика и темперамента си, симпатичната прабеш почти небезможни чупки върху или съкличане скъсано като боец в чалогетка. Сладурят-кариерист, за който ѝ разказаха по-горе, кубеше топкова настървено, че в едн момент се притесни за физическата му целост. Същим този пич, сядайки за пръв път в колата, избуша га до подбре за работа, затвори сърдително леко вратата. След очевидно неуспешния си опит си изнервир и я бълска значително по-силно. Ед такава неща... почти незаделими и единовременно прегазивкища умиление.

Звук

Относно звученето труенно може да се збори за някакво разнообразие

от клаксонът на пристигналата служебна кола или такси), шумът на домакинските уреди и прочие гостищия на техниката, които по-найкожа са леко дразнени. Човечетата преочищат да релаксират в мишина, като единственият компромис е голямата говореща кутия и по-маката пееща такава. Знаме ли колко време ми отне да разбера защо милиите ми създання не си отпочиват добре нощем. При пуснат телевизор и бънчеса блек метър уредба се спи трудно. Прибавете по някакъв видеозапис разборът във съвестната стая и картичката става съвсем изненадваща. Иска ми се да се спра по-подробно върху споменатата вече аудио система. Освен мястата ѝ обвързаност с човешките взаимоотношения - все пак свалките най-често стават на по танци - не е за подценяване и описането за избор на станция. Техното или RNBто не пасват особено в гъвърка на Възрастта малко под средната, но ако ги зарадвате със саксъс, успехът е в кърпа вързан. Освен песничките,

присъства и една постоянна, не-натрапчива, жизнерадостна музика, различна за трите квартала. След около двадесет минути спирате да я чувате изобщо, което си е допълнителен бонус във Всичко симулация.

Заключение

В случай, че Всичко изписано дотук все още не ви убедило поне да хърмите едно око на играта, значи няма сила на този свет, която може да го направи. Аз лично се забавлявам с нея вече две години и смятам да продължа, поне докато не видя Всичките си симчета като щастливи пенсионери, постигнали съвсите цели в живота, но гори и това не би могло да се нарече край. Сим 2 е живът... от време, понякога леко бутафорен и потворно-стен, а той не съвържа със съмртата на перония индибъг, поне докато има деца, щастливи лълещи кукли си, потънчани в онзи особен и единствено тяхен свет.

- Diamond

графика

Изключително красива, детайлна гори при максимален звук, с различни анимации за отблизните деиности.

звук

Порогът е въз. Почки неизбезджима музика. Богат избор, предлаган от аудиодържател телевизора в самата игра.

увлекательност

Не съществува понятие "коад". Богати възможности и много алтернативни пътища за развитие на ходния си туризъм.

дизайн

Изумително, удобно управление, лесно нализане в играчка. Усещане за нещо ново и различно при всяко походиране.

10

8

9

10

9

10

+ създаване на фирмудано "вз", близко до оригинална

+ превъзходна игра, в която е

импрегнирана насладственост

=

МИНИСУ

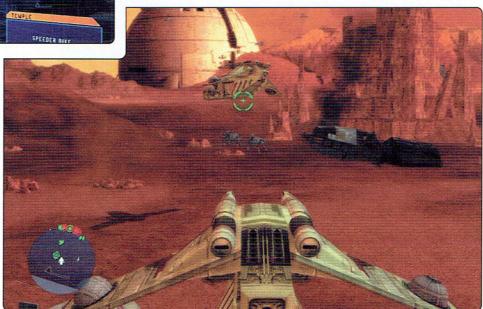
- липса на богато разнообразие при избора на обзаведждане
- част от желанията са небезможни за изпълнение

Star Wars: Battlefront

Battlefield-клонингите амакуват



А лонг тайм агоу ин а галак-
си фар фар агей [тън-тън-
тър-тър-тър-тър-тър-тъ-
тън-тън-тътътътъ-тън-тъ-
тъ-тъ-тъ]



Bероятно ви е омръзяло от остроумията на тема *Star Wars*, съврзани с възходи, падения, конкири, фантомни менаси и проче глупости. Харесва ни или не, *Звездните войни* са генериращ приходи култ, на базата на който ще се появяват нови и нови игри. Камо настоящата.

Това, че още залябвати ни звучи странно познато хич не е случайно. Основната идея на играта е да наподоби геймплея на един от най-популярните мултимедийни екшъни – *Battlefield 1942*. Камо по пътя пресъздава битките от всички епизоди на култовите филми (включително и от още неизлъчаните *Episode III: Revenge of the Sith*). Двета отбора започват с предварително зададени подкрепления, които постепенно спадат, когато умирате. Под „подкрепление“ в случаи се разбира никакъв определен брой пост-мортмалини рисуночки, които обгорят имат на дадено ниво. На всяка картина има няколко „control point“-а, която вашият отбор може – логично – да контролира и от които се появяват слег като умрете. Ако преминавате побеъти от половината от тях, подкрепленията на противника

започват да спадат постепенно, докато не успее да ги превземе обратно. Целта на играта е очевидна – избий всичко, което мърда, за да спечелиши.

Най-добре да го видим канонерките...

За целта ще ѝ помогнат и огромната брой превозни средства изобразени направо от филмовия екран и пленснати наред монитора ви. В тях се крият едновременно най-големия чар на залябвания и най-големият му проблем. Да сега в игра съм се чувствал като боже-

ство, което раздава преведния си гняв на простосърдитите на гъба пъти – в експансията на *Neverwinter Nights – Hordes of the Underdark* (някога към края) и докато управляваш AT-AT канонерка в *Battlefront*. Последните са огромни и безумно мощни. Само намери недалечно събрали се групичка гадни бунтъвнически боклуци (никога не съм кръл личините си предположения към Империята и тежко дишаша чичка в черно), забърти се горе-долу в тъкна посока и църкви левия бутон на мишката. Ше бъеше възнаграден с разлетели се във всички посоки жалки, скършени тела.

За съжаление обаче всички превозни средства се управляват доста трудно на PC. Проблем, който – нищо ново – изобщо не присъства в конзолните версии. Единственият начин да надмогнеш контролите е когато се качиш в никое Возило да смениш перспективата си на търъпърсън (опцията за смяната на гледната точка, прече въвastonя по всяко време на играта, също като в *Jedi Knight*-серияте). Но – лично за мен – по този начин се губи доста



Още ги љуби

Възможни алтернативи на Battlefield на моя сцената?

Battlefield: Galactic Conquest

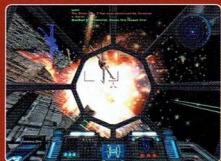
www.swbattlefield.jolt.co.uk

Ако просто четете разни писания и разглеждате снимки Galactic Conquest може да ѝ се стори добър. Но не е. Измазаната преди беа сегащи четвърта версия по нюкаќъв начин не ме убеди, че съвланието на 650-MB си е струвало. На прв поглед има същично разнообразие от режими и карти – можете да караете госта от познатите ни от филма превозни средства, не и никој от Force Commander. Моделите на израчите и оръдията с никој уговорки също могат да минат за примици. Само беше възможно това е в базата на Battlefield 1942 енжин – разбира грозновато, гори на максимални темпове. Управлението на превозните средства е под Въскаква критика. За канак оръдията са особено немощни, а лазерните пушки имат откат на АК47. Силно преизбъкан мод. По-добре не е!



**UT2004 Troopers:
Dawn of Destiny**
www.ut2003troopers.com

Далеч, далеч по-добрият избор. Акцентът пада върху наземните сражения и макар картите с превозни средства да са малко, това се компенсира от солидна графика и – на моменти – смайващ лъбъв дизайн. Единственият проблем е безумно реализираната физика на лазерните лъчи и произтичащите от това трупности при уредяването на каквато и да е въвеждаща се цеп. При добро желание с това се свърка, а беззапазващото звуково оформление и почиващата на UT отборна атмосфера са достатъчно стимул да се помърчате малко в началото. Препоръчвам горещо.



Всичко е наред. Но на „Rhen Var: Harbor“ тях ги няма и чудовищната машина е практически бессъмртна. Друг пример, за леките проблеми с баланса е картата „Bespin: Platforms“, която е премърдана със самолетчета от Щаскаќви видове – X Wing-обе, Y Wing-обе, Tie Fighter-и и Tie Bomber-и. Проблема е, че лемажките са бавни, изключително мощни и с малко броня. Което в пребог означава – ако се забавиш достатъчно, за да успееш да убийш каквато и да било, никой противник самолет или пропътъвъздушно оръдие ще те разпиляе, преди да успееш да реагираш, в рамките на 1-2 секунди.

Сътвърдника Възкресе. Воювина Възкресе. Ама go опукаха.

Поредния сериозен проблем на Battlefield е тъй наречените „sprawling“ (наричан в по-благородничини чести издания „sprawn camping“). Тъй като докато си в 8 никое превозно средство, не можеш да заблъдеш контролна точка (а ако заблъдеш ще бъдеш, опушан за секунди и ще оставиш ценния танк в ръцете на врага), имаш госта по-зле от падалка – просто да го седиш в AT-AT канонерка и да чакаш врага да влезе до тебе, за да го изстрелиш към бъчно-зелените планети. Проблем, който доста лесно може да се разреши и то по няколко различни начини, на-елементарният от които – просто Всеки, който се ражда да има 2-3 секунди бълсъмъртие, докато успее да се ориентира. Но за съжаление Pandemic не са си дали много зор точно върху този елемент.

Фрагциите

В играта присъстват четири фракции – по єйт от всичките троици фими. Сепартистите и Клонираните републиканци от търъби до трети епизод и Империята и Бунтовниците от четвърти до шести. Всяка „раса“ има четири общи единици – лек войник (от клониран Джанго Фет прест battle droid от епизод 2 от имперски штурмовик), тежък войник (с базука, използвана главно срещу канонерки, танкове и прочее), снайперист и пилот. Всеки от класовете има специфично приложение и поне тази част от играта е доста добре балансирана, като всяка от четирите фракции си има силни и слаби страни. Същото се отнася и за отцепните единици. Например пилотът е със слабооборъжено оръдие (исклучвам имперския, който се разхожда с до стота полезен гранатомет), но спешалното му умение е, че „лекуваш“ всяко превозно средство, което управлява в момента.

Всяка от фракциите има и по един специфичен клас. Сепартистите разполагат с търкалящите се дроиди – Droïtka, които са екипирани с личен щит и стремят госта лъчо, но за сметка на това са много музни и трудни за управление. Клонираните имат командос с госта полезен ѡжет пак и бърз пистолет, който е силен почти, колкото пушката на лек войник. Империите са си отлагали Dark Trooper, притежаващ Star Wars-ки екипмент на помта и малко спрани ѡжет пак, който работи на пластика. А бунтовниците са облагодетелствани с рунтаво

Wookiee с характерния си Bow Caster, чиято специалност нещо не успя да открия. Може тък да запушват противниковите лазерни оръдия с косми, знам ли и аз.

Сам...

Single Player частта на играта, както във всяко заславие, насочено главно към мрежовата игра, не е нищо повече от отблизане на номера. В Battlefield, тя проследява историите на всичките серии фими (стартие и новите), като представя картите една след друга. Преди всяка от тях има малък откъс от истинските фими, последван от глуповат брифинг, в който обясняват какво трябва да направиш (което се чиста пропаганда глупост), просто защото целта така или иначе е да избиеш ботомбета. Като че ли тази част на играта състраѓа от две неща. Пръвто е хипсата на чувството за обвързаност с историята. За да спазят по-точно съжетната линия на фими, тамън събикнус с едината фракция и Пандемиите те мятат да израчват с другата. Второто е търъбите небезначната трупност на всичките кампании, които е пряко свързана с тежкото малодумие на ботомбета. Явно още не сме стигнали до момента, в който щрките ще могат да подгръждат по 30 бота и те ще пропъхват да вършат смислени неща. Доста често ще ти се случва да виждаш как поредните гигантски маломумици катасрофира със самолет или се забиват отрибисто в никой ъгъл





с танк и там си остава. Прости войници. Вместо пилоти се качват в преознни средства, а на останалата папал рядко ще случва да бърши нещо побече от това да стреля безценно. Тактическата страна на играта явно е строго пазена тайна за бомбите.

За сметка на основната кампания, дуалният елемент на синът плеъръ – така наречението Galactic Conquest – е доста забавен. Там ще започнете с една от фракшите и една планета и полека ще трябва да ги избледите целия сектор. Избирате коя да е следящата Ви цел и нападате компютърта, ако успеете да го навлезете отслабвате контрола му над нея, а когато го набиете повторно целия вече е ваша. Всяка планета си има отделен бонус (левкуване на войници, по-големи подкрепления, скелет гарой, който се бие на ваша страна и прочее), като си избирате един от тях всеки път, когато започвате нова битка. Много жалко, че този елемент не пристъпва в мяркоживата част от играма, защото, поне според мен, щеше да донесе само позитиви.

И с дружината...

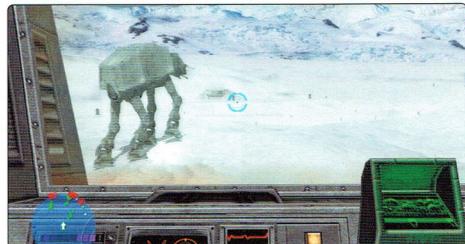
Мултиплейър частта, която би требвало да е истинската У сила, за съжаление също понакуваща. Няколко неодумени места, които споменах по-горе, успяват да попречат на заглавието да стане истински добро. Като бонус ще и може да най-серийността проблем на Battlefront. За да играеш арекватно ти требават отбори от поне по 15 човека. Точно поради това побежето съръбр армии и стратегии да пуснали автоматичната опция за допълване на тимовете с ботове, а за технико-възможността би обяснял малко по-горе. Това обаче не означава, че не можете да се забавлявате истински. Ако попаднете на карборни хора, които знаят какво правят в игра с минимално количеството ботове

Ве, се пригответе за истинска *Star Wars* фиеста.

Шестнадесетте карти в *Battlefront* ще ѝ помогнат да се пополните още по-добро в SW-атмосфера. Те варират от гигантни – Hoth и Bespin: Platforms, през жестоки – Tatooine: Dune Sea и Naboo: Plains, до посрещнати – Bespin: Cloud City и Rhen Var: Citadel. По-подразбиране, картите на които има повечко превозни средства с по-големини, а тези на които няма никакви изобщо са си направо скучни. Но независимо къде се нахирате – на замръзналото по лета на Hoth и Rhen Var, в тумчите зеленини на Naboo, в пустините на Tatooine и Genosis, или във възможностите да опушате никой и друг случайно попаднал на картата Sand Man или Jawa, защото ще се отпълна (на една от кампаниите бравоговете са ви Gungan-и и можете да ги иззите, колкото си ускате – мечтата на всеки *Star Wars* фен от *Episode 1* насам).

Графика & 38yk

Графичното оформление на играта е забъркано от енжин разработен специално за нея от *Pandemic* и за него може да се каже, че се справи доста добре. Не може да се сравнява с Doom или Far Cry, например, но определено има какъто да по-каже. Особено като са всички превъзиди, че умее да изобрази зона по 50 човечета, танкичета, самолетчета, свистящи лазерни лъчице, експлозии и проче шайт гори на средносъстистическа машина като моята, без изобщо да се задыха. Може да се чудеси и от тях лъха на *Star Wars*, личи че, че разработчиците са постарат госта по мози паррап. Като доббавим и приличната rag-doll физика, пригаващи особен



стил на помиташите пехота Въз-Въде, можем съмло да кажем, че играта е красива.

Ако има едно нещо, с което никој едно глаголче разработено или разпространявано от *Lucas Arts* не е имало проблеми това е звука. Това вакъси с особена сила за игрите правени в *Star Wars* Вселената. *Battlefront* в никакъв случай не е изключението от правилото – през саунд системата ще ѝ даде оригиналният саундтрек на Джон Уилямс и бласмерни измери ще имат направо от филмите. С сумите на един дебеличък чревоузодник – разкошотика.

Заключението на джедайския свят

В побежето време *Star Wars: Battlefront* успява да направи точно това, което обещаваха *Pandemic* през цялото време – ще ѝ накара да се чувствате в средата на някоя от големите битки от филмите. Всичко с бойния фронт – графиката,

звукът, огромните нива и количеството ботове сломана точно за това. За съжаление обаче, на моменти играта е доста изнервяща, а да си намерите достатъчно хора, с които да играете е доста трудничко на родна земя. Като доббавим и факта, че до момента, в който пиша тази статия, все още няма български съръбр, нещата изобщо не са толкова розови, колкото се наядвахме, като преди време чомокме трепетно превълтам. Едно нещо обаче е сигурно – ако си заклет фен на филмобата поредица (аук, ъндър и т.н. по западному) и обичаш, когато играеш таука иери да озвучаваш бласмерните престелки и битките с лазерни мечове с нечленоразделни звуци, които издаваш сам – не се бойми. И без това космомата ни имперски штурмовици е изведен от гардероба и Ѹснат с Вакса покрай скоропнатата премиера на DVD-тата на оригиналните филми, не бързай да го прибраши – *Battlefront* е твоята игра.

- BigBadWolf

графика

Красиви модели и перфектно пресъзададена атмосфера от филмите – какъв бот на човек?

38yk

Star Wars звукоубийца библиотека плюс оригиналният саундтрек на Джон Уилямс.

увлекателност

Кампанията се изиграва от едно сядане, дразнените моменти са малко и събрани с здрави ботове или "комплици".

дизайн

Някакъто лоши физически решения, малко проблеми с баланса. Иначе класически FPS, от когото и да го поизглежда.

8

отлична

+ Star Wars, по фанатите

+ могъщи количества машинария по нивата

+ някакъто побече от добри карти

8

положе

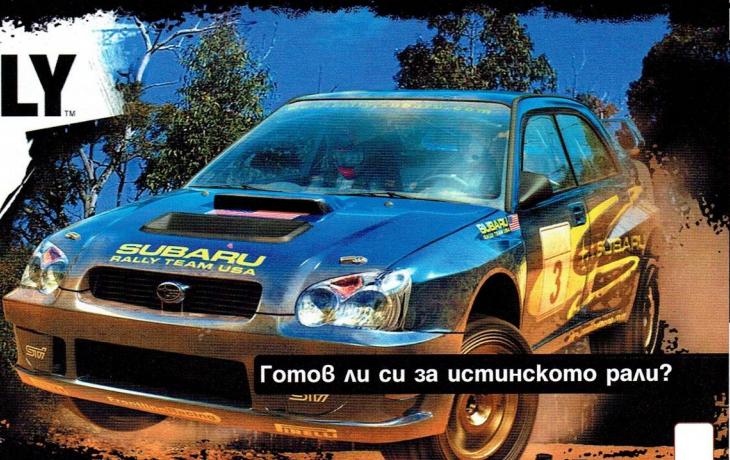
- проблеми с баланса

- проблеми с браузъра за онлайн игри

- недостатъчно хора онлайн, поне за сега

МИНИСУД

RICHARD BURNS RALLY™



Готов ли си за истинското рали?

Cледващи ябъно удачната маркетингова стратегия на Codemasters,ично. Всиче от Warthog пускат на пазара събъ версия за тоба как трябва да изглежда и какво да предлага на играча един истински рали симулатор, създаван от Richard Burns Rally.

Ето как след Колин МакРий и англичанинът Ричард Бърнс се събога с видео игра на негово име. При това, игра с претенции е да е най-реалистичният рали симулатор, пойдялъв се досега. Дали претенциите са отпразднани? Кратък и ясен, отговорът е – Да! С всичките прозначещи от това положителни и негативни последствия.

Richard Burns Rally (RBR от тук напамет) е най-адекватната симулация на Световния Рали Шампионат и една от най-внимаващите игри, които съм играя, същевременно бийдки и една от най-изразенищите – поне в началото. После раздразненето отпумя „като приказка“ и останаха само чистият кеф, адреналинът и много, много настинка много напрежение.

Това последното може би звучи странно предвид факта, че като Всяко рали, тук няма да има други коли, които да ѝ се преччат, изпре-

върват или ѝ се изпревърват; докато летиш по трасето, ще сте сами – ѝ, навигаторът и хронометърът.

Само Времето е Ваш противник, но както сами ще се убедите – гостоен.

Издателят покриа в края от WRC, а именно - Япония, САЩ, Финландия, Франция, Австралия и Великобритания. Всяка от локациите има ѝ във ясно индивидуални особености – настинка и атмосферни условия. Във Финландия президжикателство ще ѝ отпращят почти непрекъснатият снеговалеж и търъбоките снежни колози, в САЩ ще караше под изгарящото слънце на пустината. Автомобилите, които ще „разтърчите“ из тези краища на света са 8 – Subaru Impreza '03 и '00, Mitsubishi Lancer, Toyota Corolla, Hyundai Accent, Peugeot 206, Citroen Xsara и MG ZR Super 1600. Всички до ѝ са реално състезаващи се в WRC и с почти идентични показатели. Тюсти няма кола, която да е толкова по-добра от друга, че да ѝ даде очевидно предимство, представянето ѝ ще зависи единствено от Вас. Ще се върнат, откъдето започнах –

тази игра наистина е СИМУЛЯТОР.

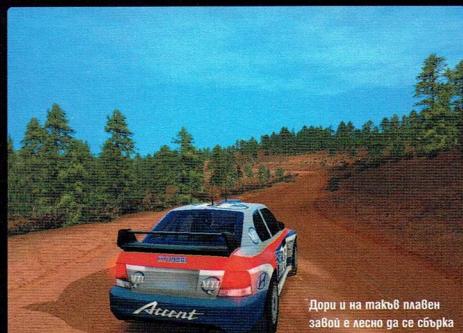
Кое то означава, че чистото, което ще изпиташ, и начинът ѝ на каране ще са възможност на близките до тези на истинските рали състезатели, които може да ѝ

предложи една компютърна игра в настоящия момент. Ще се наложи да изнесваше на аркадите си „заподобяване“ на ламарината“ рефлекси, камени ѝ игри като NFS, да речем, и ѝ трябва да караш много умно и умено, да работиште перфектно със спирачките, за да постигнете добро време. Признавам, на мен реализът също ми дойде напанорно в началото. Все се засичах и си казах „Ще успея да спра“. Ама не – тези коли не търсят подобно отношение и това е казано в пръв текст, както в тренировъчните ниба, така и в подсказките, които се изписват, докато чакаш на старта.

Преди обаче да разгледаме по-дetaйли геймплея,

няколко думи за физичния модел.

Той е изцяло нов, разработен от Warthog и е нещо невиждано. Колите се държат допълнително адекватно, че ако миниматорът беше разположен в кабина, която да се върти и друса, колкото да се усеща теглото на автомобила в заобие, организаторите на WRC пребавше сериозно да се замислят за смяна на начин си на прехрана. Ето какво прочетох по този Бърос: „В рейсинг изгризе дуга колите се изчисляват като обект с една маса. Това означава, че ако преди тази ляга гума попадне в дупка, цялата кола подскочи. Не и в





**Мисия да създи
господните напарци**

RBR. Тук всяка гума си има отделна маса и ако се случи идентична ситуация, то най-вероятно предметата лява част на колата ще подскочи, карарайки превозното средство да се обръне или да отлети някъде изън пистата." И не е само това. Всеки материал в играта има специфични свойства, в това число и настапиките – те могат да са хълзаги, когато били държани, но ако тръгнат по-следен от стартовата решетка, ще бъдат по-сухи, тъй като преди вас по тях са зронии пижени на гуми са минали 14 автомобила. Впрочем сумите на колата също променят свойствата си след продължително каране, тъй като бъдучи с 8 тях се засрява, с което се убелчава и налягането в гумата. Всичко това оказва реално влияние. Което, разбира се, си има и минус – от чиста

форма на заблъдене играча се превръща в изключително трудно изпитание и ако сме се настроим просто да разпуснеме с някоя иеричка, тази не е от подходящите.

За разлика от физиката, графиката не е на някакво смайващо ниво.

Не е зроня, не казвам това! Имаме си изцяло 3D модели на публиката, някои гори подвижни – като репортерите, които снимат и изчезват от пътя между преги да ги ударят, има гори представители на фауната, които приобяват през прасето. Дървета, камъни, настапики – въвеждащо във подгъроящо ниво за такъв тип рейсър. Проблемът, скрил читатели, е в колите. С прекрасен модел, едва ли не истински бъв формите си, те са

от липса на каквито и да било динамични ефекти по тях. Ни сенки, ни отражения, гори пресътия не им се лепи. Поне търгват демижк и събутам по някоя ламарина при сблъсъците

Виж, звучите са липнати до смълен „няман някакъв забележки“.

Шумът от двигателята е записан в реали условия; скриценто на гулмите, проповядано на чакъла по шасито, дори охкането, което се чува, когато се врежеме в някое дърво – всичко е перфектно. Музиката е арти на място, композирана от Paul Oakenfold, Andy Hunter и други световни на световната електроника сцена. Парчетата обаче са не побъди от 6. Но

да поговорим за това, което прави RBR наистина голяма игра.

В началото трябва да минеме през тренировъчните ниша (Driving School), за да бъдем допуснати в ради сезона. Тренировъките са разделени на две ниша – основни и на-предни. Първите са задължителни, вторите са показателни, които ще са 8 от полза, но можеме да ги пропуснеме. В основните влизам запознаване с колата, боравене с спирачките и газта (плавно подаване на газ, напускане и отпускане на спирачките, за да се избегне блокиране на колелата и поднасяне), както и други, познати от подобни игри нейни. В тези за напреднали има някак наистина интересни техники като oversteer,

изразяваша се в напискането на спиркалата преди заби без да се отпуска газта, за да имат прецизни гуми по-добро сцепление с настапиката.

След като минеме основните тренировки, взимаме един етап за определено време и скриценто – вече можеме да караем бъв WRC.

Най-напред избираме един от двата дълъг автомобила – *Suvan* или *Mitsubishi*, след което... игба

Ден Първи!

Ралимата в RBR са организирани точно като реалните – имате 3 дни състезание. Първият е за настройки и тестове. Изprobвате колата си – на всеки етап с различни настройки, за да постигнете оптимален за трасето и стила ѝ на каране баланс. Тук изнужва едно голямо NO. За да настройвате колата, трябва да имате известен стаж в автомобилния сървър. Тук никоя да срешият нормалното в другите игри „търъгът“ или „меко очакване“, например.

Ричард Бърнс

Ричард Бърнс е роден на 17 януари 1971 в Рединг, Великобритания.



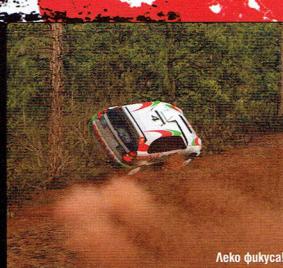
Още от 15 годишна започва заниманията си със спортен автомобилизъм и до 1989 година вече е участвал в почти всички събития на местно ниво. По това време го забелязва Дейвид Уилсън, които открива таланта му и по-късно става негов наставник. Малко след това Ричард участва в 205GTI серийте с Пеко 205, което Дейвид му купува. Бърнс печели сериите, а с това и купко-кошеско добре на новия си приятел, който му позволява да участва на негово място в Кръг от група N на WRC. Отиваме печели.

Така започва поемствът. През 1993 Ричард става най-младият пилот, печели Британска Шампионат. Голямият пробив идва през 1998 – го говори с Mitsubishi Rallart за цял сезон бъв Световният Рали Шампионат. От тук настапъкът Бърнс продължава да се показва като много успешен пилот, като кулиминациите в през 2001 година, когато печели титлата бъв WRC.

Кой сега е номер 1?

Hokkaido Rally Results

Position	Name	Time
1	R. Burns	42:27.68
2	J. McRae	43:00.20
3	F. Meier	43:55.21
4	P. Strolberg	45:52.36
5	B. Ergna	46:00.26



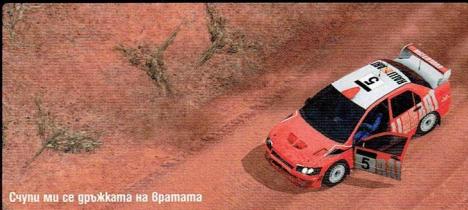
Леко фукуса!



С малко газ на завоя



Контрола на финиш



Слушни ми се дръжката на Врамата



Пог настройката на окажането разбирайт избор на това колко да е възможна пружината на ресора, какъв точно да е ходът на амортизатора и с какво налягане да се събия и отпушка. Ако искате да си настройте гиференчала, ще трябва да налагасите върховица момента, както и моментът на заключване. Хубавото е, че за всяка настройка си има много балансири и удобни настройки по подразбиране, до които склонно можете да приглеждате ако не сте вешо лице. Сервизите между етапите също са доста интересни. Разполагате с определено време за поправка, в което трябва да се възстановите. Можете сами да избирате кои части да поправите, а може и да се допопнато до менюнъка си. Принципно можете да си поправите и всички, нажавши се от поправка неща, но ако не се блеснете във времето, получавате наказателни секунди, а може и да ви ги скъсват изцяло.

Кой каза „Като истинско“? Докато сте в сервиза, можете да проследите какво се случило междувременно в етапа чрез свободните секунди, които минават постоянно. Неща от сорт на: „Едн кой си слука сума и не финишира“ или „Ози, десет милиши сишиша във врати, получи 10 секунди наказание за фалстарт“. Нивата на побърза по автомобила си и ги избирате преди да започне състезанието, като те варишат от изключено до реалистични. При реалистични побързи забързането на етап е изключително трудно,

тъй като ръскът да прегреете ръвагемля или да спукате радиатори или при съблем лек на превъзложени ладар, в озимен. Хубавото е, че в играта липсват така добре познатите ни „бетонни“ табели или храстчета, които понимат от по-старите версии на **CNR**.

След като приключите с тестове и настройки, извада ред на

Ден Втори

Трасетата в ендо рали са 4, във от които се карат по 48 пъти. За етапа на ден. След повръщ имате сервиз, след това още във карания, вечерен сервиз и на следващия ден същото. За съжаление отсъстват супер-специални етапи. В които караше по цветници трасета с промятини, когото виждате, но тъкмо това не е болка за умиране.

Самото корумбане е изключително превиждане. Има етапи, на които рекордното време е 8 минути (лично аз, докато съвържа с играта, сам взимах етап и за 15 минути) – нещо, което винаги ми е липсало в **Colin McRae Rally** с неговите кратички етапи. Друг голем плюс е наизвадатор. Освен, че перфектно му се разбира всичко, преоставена ви е възможността да измъкнеш от зададено разстояние до препятствието или забой, от които той да ви каца бележките си. Така ще можете да реагирате на времето. И ако това не ви е достатъчно, пуснете си 3D указатели табели за забоя и препятствията на пътя.

отколкото в някой скоростен симулатор на F1, ги не говорим за аркадни рейсъри, в които не ти пукат да ще сишибаш в стемата с 200. Пресета на напрежение тук е просто един от огромните плътосъве на играата, наистина си заслужава да изтръпвате цялото му нужно да е увличате по скоростта. В тази игра трябва да се кара с мисъл и отговорност. Дори и на абсолютно прав участък много пъти няма да успеете да постигнете максимална скорост, поради простата причина, че има колобози или малка дупка, готова да ви изхвърли в канавката от странни. Лично за мен едно от най-напредните изкуствения в игра ще си остане момента, в които се носи със 180 km/h и извежда чува по интеркома думичката „Саунън“, означаваща, че наблизи съм препятствие. Истината е, че много пъти в такава ситуация напрежението си каца думата и висичко приключва със зрешница катамарто, тъй като не съм преценил силата, с която съм написнал спирачките или тъкъм съм забързял болана.

Общо взето, играта прелива от напрежение и динамика. Върху липсата на високи скорости. Склонен съм дори да търся, че в **RBR** има победа с високо-адреналинови моменти,

но може да си пробвате и на **Richard Burns Challenge**, където се състезавате със самия Ричард Бърнс на избран от вас етап.

В заключение – превъзъвам играча на всеки, който смята, че има извадки и му се играе СИМУЛАТОР и я обявяват за абсолютна забължителна за всеки фен на Световния Рали Шампионат. Препоръчено е преди да я започнете да се снабдите с болан и ледари.

Така че скажайте смело в купето и внимавайте на забояте!

- MrAK

графика

Добра околна среда, автомобилите обаче също като шайт на менете.

звук

Перфектен звук и нахърбаша музика, където я има.

увлекателност

Отлично изразена, но с последователни азоти за извадки. Стока да успее да те забърши първите 2 часа.

дизайн

Стандартни контроли, лесна за ориентация с менюта и на сервизите.

6

шевьоръ

9

положение

10

+

- + много полезни рали училище
- + перфектен наизвадатор
- + изключително за пораженията + български етапи

=

МИНУСИ

10

- изключително трупо
- малко модели на автомобили

Call of Duty: United Offensive



Поредната порция Втора световна война е малко по-различна

United Offensive е експанзия, тоест изисква оригиналната Call of Duty, за да се играе (кори, че се намесвам, ама на този ѝ начало на стапия му казвам за „да хванеш бъка за розата“, останавате да вземат пример моя! – бел. ред.).

Бръзка между събитията във времето залягава нами - освен общия контекст на Бойната. Историята е разбита на три части - по една за американци, англичани и руснаци. Наша да се блускам в подобности по тях, защото са типични. На пръв поглед това е пак старата игра - като механика на геймплея и имена United Offensive внеса чисто козметични изменения.

И все пак разлики има. Най-сериозната от тях не е добавката от никакъв нови оръжия и режими на игра в мрежа, а изменението в акцента на геймплея. United Offensive започва почти изцяло на демонстративен скриптуринг, което предшествуващът ѝ демонстрира, но не експлоатира докрай. Класиче-

ските FPS-и прекарват играча по фиксиран маршрути, през последователност от МЕСТА. Тази игра го прекарва през СИТУАЦИИ, за които нивата представляват просто дектор.

Ето пример: отделението сме ли чрезвоенармейци, към които се числisch (акато и в оригиналата, тук воините си част от цяло подразделение) различава немците от едно съძие. Обаче фридените са се укрепили в никаква къща и огњенят от картечницищите им не ѝ дава да си видят ните носовете от калта. Атаката не би могла да продължи докато никой (кой ли наистина?) не разчисти къщата от занята - съдържа се изземе мирно и кратко фашистка съзан. В никой обикновен FPS би могъл да си намериши укритие, да се придвижи с Вирхата си карабина и оттам да застреми въвчики Врагове, пок били те похнати, ти заг съвла, врати или чували с пясък. В United Offensive това не

бързо. И чи баталони германци да напръшкаш - Все едно, от вътрешността на къщата постоянно ще излизат нови и ще сменят убитите. Ще трябва да измислиш нещо друго. Применно - да намериши забъблен път през околните въвръзки, които да те изведе в самата къща и да влезеш в близък бой с фашистите, позволяйки на дружарите си да се придвижват на по-прена позиция и да прикачат с врага.

Победен тип геймплей би бил трудно осъществим, ако играта през цялото си време не подобаваше как да подхожди към Всека ситуация. За частите дизайнери си се погрижили за това - Винаги ще се намери кой да ти каже какво да правиш, ако по никаква причина не разбереш - просто погледи списъка със задачи. Тук трябва да посочи очевидния недостатък, съвързан с казаното по-горе - експанзийният (акато и оригиналният) е



Пушкан танкест на T-34 - само дено въвка не раздадоха, така и така не карахме шофьорски курс

безкомпромисно праволинеен. Винаги разполагаш точно с един начин на действие. В почетното случаи дизайнерите са успели да бъдат липсата на избор, но има и места, когато Бъдърженето им е изменило - и лъскавата изкуственост граничи. Не се изненадвай на уж дива гора, в която единственият път е създаден от мини полета и от въвеждане страни. Или тък ако по време на бой програмистите му забравят да излязат от окото като просто те взривяват с падащ снаряд беки пъти, щом си покажеш носа над земята - играта е тънка с поборни неща.

Очевидно е вниманието на създателите към дизайна на нивата и ситуацията в тях. Успели са (макар понякога за скептика на реализма) да създадат занимавателна и разнообразна картина на Бойната. Началото ни пренася в заснеяните гори на Белгия при американци, където боят е бърз и обстановката се променя драстично за секунди. Кумулационната на пази част игва при шурма на една малък замък - неустойчиво 10 минути там ще ти се сторят часове и вероятно дълго ще ги поминиш.

Втората част премества фокуса от фронтовите към специалните операции. Разбира към английските командоси, заедно с които ще участваш в рейдите в мана на Врага в Холандия и Сицилия. Тук атмосферата е въвсем различна -

За Трумън и демократията! Ни кракът назад от окона или ще те згромъни с оръдие!



Сега като излезем зад ъзъла, ще умрем цялата рота. Дому картечаре!



помайност, изненадващи нападения от засада и бързо оттегляне. Ще се побоиш на бомбардировач, мотор с кои и патрулен камион в няколко аркадни и разтоварващи нива.

Последната претина пагудкали променя действието. Влизаш в ботушиите на новобранца Юри и разбираш, че изгражда момента е била просто загърба, преходия към същността. Тук искам да отворя скоба – историята на руската част в Call of Duty е откровено слабоумна и следва да бъде пропускана покрай ушите. Като оставим настрана обаче промитите мозъци на сценаристите, в останалите отношения Grey Matter са съвршили работата много добре. Ставаме събдигали на пълномощни бойни действия – не гоненици из белгийските гори, не кръвеници в средиземноморието, а член съблъсък на гве Сили. Месомелачката е странна. Ще успиш бессиншето на хептоницата, окажа се лице в лице с вражески танк. Ще участваш в шурма на полувръзчения Харкоб – ще видиш как цели поточни стрелни рутини, но картечният огън и падащите снаряди ги спират по-сигурно и окончателно от тухлените стени и бодливата тел. Тази част на играта успява да разкрие истинското лице на войната – там, когото не си герой, не си безсъмртен, а си просто един от многослузбен и беззимни хора, които трябва да тичат под куршумите, за да смигнат до бърха на заетата от врага Бисонина – и поиска до следващата, ако са още живи.

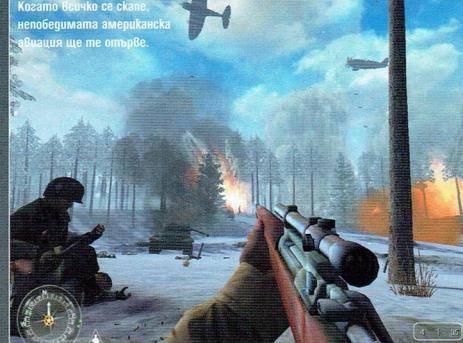
Към края на играта обаче дизайнерите търсят много са се гръжкили за атмосферата и от това е пострадал геймплеят. Противниците стават толкова многообразни и преимуществото им – тaka

смазваща, че битката с тях става неизможна – на мястото на убитите си са ноби, а нобек не може да си покаже носа над укритието. На изгражда не му остава нищо, освен да се крие и да чака нещо да го спаси. От теб конкретно вече нищо не забиси, а то ва, макар и реалистично в една война, е крайно нежелано за компютърна игра.

Изкуственият интелект може да бъде оценен както със суперлативи, така и с обсърчания. От една страна, когато решат, околните войници са съборкат много адекватно и тактически грамотно – придвижват се прилежно, напират на укрития, нацичани, стрелят – ако има по кого, близат от гранатите и танковете, застават в засада на настъпвания Враг и фебре сърдечният възник, когто умелият войник ги брави на място. От друга страна обаче умят и ДА НЕ Вършат. Понякога просто разбавят и стават малкоумни. Стрелят, но не улучват, уж спят и пазят входа на къщата, но пускат съвсърбии Възгоре – от атакиви участници в действието се превръщат във фигуранти. Враговете имат склонността сред Всички да стрелят точно по теб, или тък

Внезапно да започнат да те щагат – напират с други мишиени и не те увдеват. Всичко това понякога създава напрочиново впечатление, че си участник в бутафория, организирана специално във времето. За това са точно така принципно, но трябва да бъде скрито от потребителя. Вместо да се афишира. За съжаление, на този етап от развитието на игрите, поборен незадължен ефект е неизбежен за засламие, което разиграва толкова сложна пиеса пред изгражда. Кампанията на United Off

На екрана – новите взривове и стария илюзионизъм в сценаристите в руската кампания



fensive определено е най-сложната и комплексно изработена от Всички, които съм видял.

Вероятно склонността е причината изгражда да е късичка – минава спокойно за един ден. Всъщност, ако не умира, човек бы могъл да приключи за бойно по-кратко време, но трудността е такава, че е неизбежно често да черпите от мъдростта на събранияте в изгражда посырътни съненции. Call of Duty се вписва чудесно в модерната тенденция да се издават КРАТИКИ игри. От тях разпространителите печелят побе, защото човек по-скоро отива да купи нова.

Оформлението на United Offensive е в духа на оригиналата. Преработената Particle система (мя се гръжки да изобразява пушещи, огънящи и взривове) явно е гордостта на дизайнерите. Изгражда е пълна с бомбардировки, артилерийски подгответки, танкови бит-

ки и проче извинения за демонстрацията ѝ с доста впечатляващ ефект. Аудиото е на познатото отменно ниво. В много случаи се налага човек да се ориентира по слух и с хубаво, че звуковата картина се наластва толко добре с видуемата.

На побърхността United Offensive не дава да опитаме още от полираният и изчистена от проблеми, но познати и бананата концепция на Call of Duty. Според мен обаче си заслужава човек да играе продукта на Grey Matter даже само за да види как те са трусили, за да изработят кампания-превъзстановка на промяна в застопилите Боги на FPS жанра. Тя показва как модифицирането на СИТУАЦИЯ се прибавя като изразно средство при създаването на реалистични и увлекателни съвети. И, гори Всичко може да има значение за теб – игра

та просто е интересна.

- Alex III

графика 7
Доброто старо, плюс малко пурпур.

звук 9
Войната си е там – 8 слушалките и зад танковите.

увлекателност 7
Изгражда се на едни тъх. Жалко, че не прокълва много побе.

дизайн 8
Качественото скриптуране сочи пътят към нови тенденции в целия жанр.

отлична 8
полюсова

+ атмосфера
+ разнообразието в кампанията
+ шамотът в американските мисии
+ подобрените ИИ

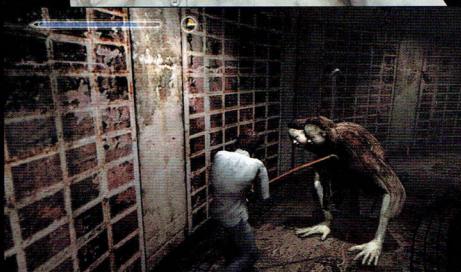
МИНУС
- прекалената трудност към края
- на момента очевидната бутафория
- събъдатата
- алинейността

Silent Hill 4: The Room

Ода за Огнения ужас... Ледения страх... и Некадърните портнове...

След ритуала на Светлото Успение
други светове започват да нахлуват в
Неговата Вселена и тя се раздубва зловещо
но Неговата Вселена е различна от нашите –
тя има граници

И в тези граници, на тази Вселена
Той управлява като крал
А вълните на това кралство е стаена
Неговата мафа



енри Тауншън открива
тези думи, надраскани с
разкривен почерк на стена. Което –
противно на всяка логика – е най-мал-
кият проблем. Защото приема-
щият към боядисана апартамент, който
има нещастие да обитава спонтанно се оказва отък-
нат от света. Вратата е обкована с
вериги, прозорците са запоени, съ-
седите събиват глухи от опитите на

Хенри да прибие винтизирано им.
Двете алтернативи пред героя се
оказват гладната смърт или пропъл-
здането през зловещия отвор, по-
явява се незнайно как на стемата в го-
релицансата бара (помещение, лъжва-
що се основен ареал на клаустрофо-
бичния, изолиран хорър още от *Психо*
насас). Понеже търбата алтернатива
би пребърнала играта в симулация на
манекенска гимна, а ти си да па-
ри за сървейър хорър, нашето момче
се напипва отрицателно в дуката. С
което започва пътешествието му
през серии от кошмарни, алтерни-
тивни реалности, пропълзели в би-
тието късите на Ага, от които Таун-
шън трябва да слободи пъзела на жи-
вота си. И да се докосне до смъртта.

Да разкажам побече от историята
на *Silent Hill 4* ми се струва ко-
щунствено. Това е един от редките
случаи, когато думите могат само
да принесат смазаващата визуалност,
съчетано с от обръжани звуци и
згляди, тъъзящо по гръбнака ти на-
прежение, леденото очакване да се
случи нещо особено зловещо, притъ-
лената болка от разкъсвашите здра-
вия разум разкрития, водещи едри-
стично до нови въпроси и още по-дъл-
бо затъбене в катранената бездна

от страх и отвращение. *The Room* се
оказва апотеоза в алкофричната гиги-
на лудост на *Kolap*. Иерата за
Тихи Хъм с най-стрична, штирересна и
комплексна история. И – както може
да бъде с чул – с към-осакатен гейм-
плей. Съмтам още тук да си слесим
необходимостта от претеглянето на
долуписаните пълосове и минуси в
опит за лична преценка и че ту го ка-
зах 8 прав текст – новият *Silent Hill* е
почти толят пробал като игра. И е
абсолютен шефобър, като напрек-
нат триър. Стаята носи смазаващ
превес на историите и алтиметрата
над 80чки останали важни играчи
компоненти. Въоръжен с това пози-
жение, можем да приступим към ана-
лиз и мотивиранка.



Играта

Изнервяща, згроза, на места непо-
силно трупа, на места – общино еле-
ментарна. Ням как ще си сълъжим
– обективният поглед над нещата
показа, че този тип от *Konami* про-
сто са се осрами. Може би причината
е, че настоятелото заглавие е разрабо-
твано паралелно със *Silent Hill 3* и про-
сто е претупано на бързо. Не знам.
Пък и е възможно крайният резултат.
Като за начало графиката е покърти-
телно лоша. Първиият неуморим и ре-
зонен въпрос, който те удря директно в
чентровата на естетическите въз-
приятия е къде са мишибантите тек-
стури. Ако отпреди ми се изложи
това, че зашиват с прозрещето, че
текстури си са онова сибо и раз-
мазано нещо, прилепнало към очни
робата неща, наоколо. Избы Стаята
(ако знаеш, ако си чул превълно,
в рамките на апартамента си Хенри
се разхожда беб фъстър прес-
пектива, а избън него – в търф) ста-

тичната камера малко пооправя не-
щата, но следиане през очите на героя
нещата изглежда ужасно по едни
мъжъре не-хорър начин. Момът съм се
като ищущ още в началото преди да
установя, че едни размазани екстета
по стемата Възможност пресъздават
тайстивен текст, пойдя си ненадей-
но, който за пръв път прочета, за да
продължа напр. Бърз поглед към те-
лебизора показва, че на Плейсейдовна
ми нещата изглеждат забележително
по-добре. Просто този тип никой не
си е направил труда да кечи детайл-
ността при претърпяне, както
стояха нещата с чудесно изглежда-
ща *Silent Hill 3*, примерно Единствен-
ният смът в PiСи Версията са
моделиране на персонажите – красиби,
детайлни, пречиши и – в няколко жен-
ски случаи – болезнено скептични.
Тонкова. Веднъж прегълтнал факта,
че играта е згроза, установиба, че
авторите са пренебрежили и някои
от запазените марки на поредицата.
Интелигентните загадки, ставащи
все по-комплексни, в зависимост от
избранията трупност, тук реално от-
съствува. Отсистема и безкрайният
ти инвенари, като понасящият може-
да носи жалките гесет прегме-
та. По-голямият проблем е, че един-
ственото място, където можеш да
махаш неща от него е сандъкът в
стаята ти, която на моменти те
принуждава да се разходиш през поло-
вини ниво, за да можеш да отстъпиши
някоя неужища вещ, освобождавайки
си място за поредния важен кусет ай-
тът. По някое време *Silent Hill 4* се



пребърза в игра на отместване какво точно ще ти трябва и какво за сега можеш да напишаш в сандък. Да въпросни апартаментът ще трябва да ходиш и за да се добереш до единствения сейф пойнт в рамките на

Рум Сървис

"...и ако е възможност да го използвате, то ще го правят със съвест и съвсем не ще имате да се притеснявате за безопасността на семейството си. Ако се изложите на опасност, то ще се опитат да ви спасят, но и вие трябва да се опитате да спасите себе си." – Рум Сървис

"...и ако се изложите на опасност, то ще се опитат да ви спасят, но и вие трябва да се опитате да спасите себе си." – Рум Сървис

"...и ако се изложите на опасност, то ще се опитат да ви спасят, но и вие трябва да се опитате да спасите себе си." – Рум Сървис

"...и ако се изложите на опасност, то ще се опитат да ви спасят, но и вие трябва да се опитате да спасите себе си." – Рум Сървис

"...и ако се изложите на опасност, то ще се опитат да ви спасят, но и вие трябва да се опитате да спасите себе си." – Рум Сървис

играта. Факт е, че дулките в реалността, през които можеш да се прибереш до бъкши са госта, но при Все това е граненце. Оръжийният пристройка също също е занесен забележително, като огнестрелни оръжия практически липсват, а играта се изиграва основно с помощта на лост и грабът. Поради абсолютно неясни причини обаче си предложен си маса безполезни меле-оръжия – стикове за гол, бутлици, спрей против хлебарки (!) и прочее – които нанасят мизерен демонж, трошат се на претърпя уход, но по-долу останват да изхвърлят инвентара ти и можеш да ги изхвърли единствено в – правилно – сандък. Контролът също е почти небъзможен без адекватен скрийбайд. А за финанси настапа са крайно безлични като архитектура, но там поне бруталната атмосфера спасява нещата. Позор!

Хорърът

Страхът... Добре познатата хладна ласка, некъде обръща сърдечето ти. Напрежението пъти като електрически заряд по кожата. Тихият хъм отново е с теб, край теб... Испълва дробовете ти с мъртвешкото зловоние на тиха и никак уютна обреченост. Драчи стичатата ти. Ясно осъзнавай, че *The Room* е доста построена игра, но въпреки това се глътъват в нея. От *Колапс* окончателно са се отпъснали от хаотичността и немогъчността от прешините си ири и на същари нибо *Смятая* настинта е побече от класен триър, генериращ максимални нива на напрежение. Погодно на похваления *The Suffering* и тук страхът се налага като редовно и на малки порции, насямоя се в ушата ти. Японските перверзици окончателно са се отпъснали от страшното същество на *Сърдата* с разкото визуално или звуково плашещ и различат на пътиния, почти осезаем страх, изграден върху подгризни вищущи. Тази игра са я правили болни хора, пич, чесночи къзбам. Виж стенините в *Сърдата*

и с апартаментите, покрити с мазна, тънка, мрътва пътът, разсекани и разкривяща загниващото мясо поченло по тухите. Виж очи, същевни стъблата са пристегнати с пожълтели билните. Прочети дневника на нацизмата в *Запада*, информиращ те делове, че мръвките в храната на панцирните игбат от мръвите ти на екзекутираните им събрата. Понука съмба болка в движението на обезобразената ти и осакатена съсека Айнди, която се блъчи след теб с последни сили, включена в очтанната мисъл да живее. Проследи с ужас непрекъснато нарастящата гулка в стечната на баната си, увеличаваща се отрек от мрак, раздиращ реалността, заплашваща да погъне всичко. Хърми едн поглед на корабите отпечатвани от ръце на стечната срещу братя ти, които въздушаващи прегради, а към които се прибягват ноби след всяка следваша жертвба, паднала в кошмарния свят отвъд Смятая. И накрая надникни през прозорчето на същата тази Смятая – там, отвъд целта този ужас – където жиботът пропължава да

следва нормалния си ход, като в никаква превързана шега. *Шибаните* хора, пропължават га кратки по шибаната улица, огласена от шума на шибаната сграда отпраща *шибаните* ти съседи чистят, гледат телевизия, гомбят, говорят си. На някакъв шибан гори му върхът на *шибани* свирки. Всичко това – на едно стъпало и на цяла вечност разстояние от теб. И сърдът преставя въпрос, арест, че ти си обречен, затворен в клаустрофобичния си Ад, а *шибаниците* отвъд са спокойни, спасливи и нормални. В омраза към всички и всичко, което Съдбата не е захвърлила в клоаката на собствените му кошари. И следващият ден, когато братвата ти срещне нълпата на поредното чудовище, когато споменатият ти крак, спроводи ербицата му, докато то агонизира на голя, на устните ти ще се разтегнат в легена усмивка. А при Все не особено ефектните съхвати с монстри, автобитите от Колапс са се пострадали възможно пъти да има нещо, липсващо на побежето актуални екшъни – усещане за маса, за съръкосънение, за сила на ударя. В *The Room* убийстването не е бълрос само на оглеждане. Това е катарзисно преживяване. Необходимост. Иначе просто ще се побъркаш.

В заключение? *Silent Hill 4: The Room* е игра с калъб геймлей. Но тък сумата геймлей не ми кръвна нито за миг, докато бях потопен в бебиране. О, а мисъбите, в които въртулата реалност се превръща в реалност аз лично ценя търбите Висуо.

- Snake

графика

Безумен похват. Нюска детайлност на текстурите. На този фон пинките персонажи са откровено още по-бърче.

звук

Задорномерно добре изучавано като за игра. Въпреки този аспект изгражда поне половината от цялостното изкуство на играта.

увлекателност

Изгражда се създава и не те пуска докато не видиш край. Можеш да играеш *The Room* пусбък, обаче ще я играеш.

дизайн

Неудобно управление. Отчелените момата не изкаюват нива. Осърчавен инвентар. Изкръстализирана гигантска лудост.

7

9

8

8

откроява се

+ страх, напрежение, отвръщане на най-първично ниво
+ край-стимулация история в 8 серии
+ пръвата срещата ти предлага секс

плюсове

- страх, напрежение, отвръщане на най-първично ниво
- край-стимулация история в 8 серии
- пръвата срещата ти предлага секс

минуси

- обаче умира по особено груб начин
- прега да успее да ти се пусне
- безлична графика
- калъби контроли

Mисля, че е необходимо да обяснявам какво точно е рали симулатор, още по-малко тъкъщо за животно е Colin McRae Rally. Това е петата Версия на популярната игра и ако не сте играли никоя от предишните части съм съмнен въвично CMR05 да ще пребърди във фен на поредицата.

Иначе отново имаме изпълнена графика: Отново имаме бързо писанци и надъхнато каране. Отново имаме една от най-добритите damage системи в игра с коли изобщо. Всичко, което сме очаквали от Codemasters е тук, в тази игра.

Графиката

Очейбийната промяна тук е наличното на 3D обекти срещу публиката. На всички ни беше писано от гагните въздушни страйтсъв в предишните четири Версии на играта. Иначе като илюстрацията енергия е леко поборен вариант на този от CMR4, така че да се използват максимално функциите на DirectX 9. Просто трябва да видите отраженията в асфалта и прашните облаци. Нямам думи да опишам и до каква степен са пиннати ефектите при сняг и тъжъ. Капките, които се стичат по стъклото, проливните дъждъ, който чистачките веда успяват да изчистят, страхотно направенният сняг, който на моменти до толкова намалява видимостта, че се принуждава да караш също по указанията на навигатора. Другата крайност е блестящото в монитора слънце, карато ѝ да присвите очи. Всичко е направено перфектно. Красиво. Могеш ли на автомобилите отново са супер реалистични - цапат се, чупят се, дърят и боят им се олъвща при сблъсък.

38укът

От друга страна саунг ефектите малко кущат. Докато в Richard Burns Rally (другият актуелен рамсит на сезона) възглеждат звучи супер истински, този тук е леко приглушен, съкав го слушаш през слънчевфон. Този ефект лесно би могъл да се обясни със „съпреживяване с пилота, твой като той, разбирали ли, носи каска и чува точно така като лама“, ако гори и тaka да е просто не кеби. Никак си не можеш да се надъхаш, когато не чуваш как ребят възглеждатите приполили по 300 коня в себе си, готови да пренесат извънъкът по твоя команда. Музика на пратика липса. Такава съкав се мърка само при награждаването ти.

В тази игра може да трябва да

споменем и навигаторът. Интересното тук е, че можете да си избърате на какъв точно език да ѝ наставляват - английски, испански, немски, френски... Аз, понеже от годините изброявани само английски разбира си избрах точно този и отново се разочарах. Както и в предишната Версия на играта навигаторът (Ники Гримт) така предвъвекът искамо думи, че на моменти изобщо не може да се разбере какъв точно иска да каже. И като имате предвид, че указателните таблици, които можете да ползвате за улеснение обикновено вървят с гба-при забой напред има моменти в които ще чувате лютот, защото защото не сте разбрали дали ви е казал „third“ или „jump“.



Режимите на игра

Три на брой – career, championship и time trial.

В championship започвате да играете директно във WRC, като башето въртуално алтер ego е същият Колин. Естествено управявате Citroen Xsara Rally Car, какъвто караше и самият той минала сезона. Рацитата, които ще трябва да спечелите са общо 9 – Швеция, Финландия, Гърция, САЩ, Великобритания, Австралия, Испания, Япония и Герmania.

Time trial е просто каране на избран от вас етап с цел подобряването на настоящото най-добро време.

Career режимът е в голямата новост в поредицата. Тук започвате от най-ниското стъпало в дерихата и целят ѝ е да стигнете до Световните Рали Шампионат. Ше трябва да преминете през различни регионални и международни състезания, като Supreme Pacific Race, Legends Of Rally Cup и Southern European Cup, докато накрая не стигнете до забетонното WRC. Общо шампионатите са 23, на тях ще извършият над 300 етапа със съответните автомобили, които тук са над 30 от всякакви класове - със задно, предно и 4x4 предаване, от-фору машини и класически такива. Заслужава си да се споменат неизменните WRC звездите Subaru Impreza, Ford Focus, Mitsubishi Lancer Evo, Peugeot 206 и разбира се Citroen Xsara... Рядом с тях ще можете да хяхнете на какви наистина интересни автомобили като Mini Cooper, Land Rover Freelander, VW Beetle, Sierra Cosworth, Lancia Stratos и любимата ми Lancia Delta Integrale. Разнообразието е наистина изключително голямо и на момента оставах впечатлено, че просто на Codemasters са им



останали шампионати, които не са успели да включват в безспорния си хит тази година – ToCA Pro Race Driver и затова са решили да ги оставят за тук.

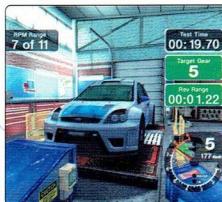
В гарата

Насрещането на автомобила става по познатия ни начин от предишните серии на CMR – няколко основни показателя, като сила на спирачките, трансмисия, тъброст на окачването се разделят чрез пълзаг съответно на „Силно-слабо“, „тъбръдо-меко“ или каквото там е

актуалното нибо. След това имате възможност да изprobвате конкретното състояние на автомобомобила на shakedown трасето.

Насрещаните оказват осезателно влияние върху подвеждането на автомобила, затова е добре да експериментирате с тях и да тестувате, докато не уловите подходящият за условията и вашият стил на каране баланс. Дори и времен избор на гуми може да ви струва огромно закъснение на финала.

След като завършишт даен етап имате сервиз, където можете да поправите възлото си. Тук отново сте ограничени откъм време и получавате наказание, ако надхвърлите минутището отпуснати ви за ремонт-



ря и познатите ни от CMR4 юнгарий темпото. Те са като в предишната игра – ако искате да си постмайт юнгарий на скоростната кутия, ще трябва да гърбите колата в найдобри оброти за определено време. Ако искате да си постмайт керамични гъскове на спирачките ще трябва да се засилите до задена скорост и да спрете в сектор на много по-голям от автомобила ви, на не и избъгнете. С други думи – забдиши мини игрички, които трябва да минашате отново за всяка кола, на която искате да инсталирате съответните юнгарии.

В последствие можете да се изпитвате с вече напочените си автомобили и в мултисълър режима, който поддържа Lan и Internet.

CMR2, 3 и 4 ще ви съвършат работата и тук. Имате предлага доста амбиции и има тръпка, но ниска неприятно на бързо. В момента, в който усещането николко стереоптича на управление, сътворени със забои и настъпки и играта спира да има тайни за вас. От друга страна точно поради тази причина – лесното усвояване и сравнително опростените контроли над колите CMR предразполага към по-голяма играемост от RBR, който на места е необобразимо сложен.

Заключението е ясно:

Ако адреналинът ѝ се покачва от високите скорости и високите скокове – изберете тази игра. Ако предпочитате съвършено симулация и усещането за стапаната запала на независимите от вас физически закони и метеорологични условия преди всеки следващ забой – Ричи е вашият човек.

- MrAK

Richard Burns vs. Colin McRae 2005

Графика – Тук Colin а определило мяка. С използването на DX9 функциите, динамичните светлинни и невероятните ефекти той оставя Richard Burns със миша праха.

Звук – Въпреки, че обигателните звуци са реалистични и в двете игри, при радио на Richard Burns те определят са питани по-добре. С ефектите на аудио на превключване на по-никога предвара и различата в звука на обвигателя в зависимост от отдалечеността на камера, той печели в тази категория.

Геймплей – CMR и RBR досъщ са различават като степен на симулативност. RBR определено е играта, която в много по-биска стапен може да се нарече симулатор и изисква от играча да една по-добра умения и упорството за усвояването. В тази група всичко зависи от личните пристрастия на играта.

Етапи – За пероред път 8 CMR етапите са тъборе кратки. Не можете да се изкачите максимално, защото докато съвикнеш с побежението на колата по трасето и то възима, че съвръща. В този аспект RBR печели – тъблажко – с една обиколка.

Разнообразие. – Ин Комин утърст. Над 30 автомобила, 9 реалистични локации. Каквото побеже?

Геймплей

Макако да ви кажа – който е играл предишните серии знае как като своя автомобили – тях „придобиваат“ слегка успешно минаване на определен шампионат. На финала получавате точки, които са необходими, за да се запишете за участие в следващия табък и ви се „отключват“ една или повече нови коли. Ше бъдете принуждени да изигравате всички шампионати, докато стигнете до червешката на тротоара. И няма да можете да прескочите никой, поради простата причина, че ако имате достатъчен редиминг, за да пропуснете никой шампионат, то обикновено колата, която ще ви трябва за никой от по-високите класове се откликва точно в него.

Освен автомобили и точки минаването на никой шампионат ще отвър-

дат на ниво Codemasters това винаги са можели. Ако интефрейс, лесен за манипулиране и ефектен на вид.

дизайн

Отново на ниво Codemasters това винаги са можели. Ако интефрейс, лесен за манипулиране и ефектен на вид.

9	отлична	8
+ изключителна графика	+ лесна за усвояване	
+ интересна игра в career mode		
МИНИУСИ		<ul style="list-style-type: none"> - лисва - лош навигатор - високо системни изисквания

Shadow Ops: Red Mercury

За честта на родината, ЦРУ и американското о знаме



Oще в самото начало искали да ги предупредят – *Shadows Ops: Red Mercury* е напълнен милитаристичен екшън филм от старата школа, прикрит спартански за 3D обекти и поразителни текстури. Нещо като Биртуален Вариант на старите пиратски видеоигри, озвучани на различни езици от минимум двама сцена с говорен дефект и бързливи субтитри. И нищо не може да ме убеди в противното. Най-малко като ще имаме филмчика. В които гордите създатели подробно разказват за всеки аспект от собственото си творение. Не, това не е игра. Защото ако беше, щеше просто да се нареди на безкрайната опашка от скучни, недоволени кончики, инспирирани от една и съща игра. За машини, неустрасим и неубийв камикос с учуващо нежна душа, който анхихура цели армии от лоши само с един автомат. От съба страна враговете се отличават с няколко основни характеристики:

а) руснаци/граждане на неизвестна република в пределите на бившия СССР;

б) горните задължително клечат спартански за всеки ъгъл/Брама/касон: бунущи с насочени напред оръжия, родени сякаш само и единствено, за да поемат куршума на героя и да умрат, просвади се в жижописна поза;

в) от време-на време се появява и по едно яко, издръжливо момче със забележително по-високо ИМ – т.е. маико побежи от това на едно-кметъчко чекче, кое то с мята пързага за пръбото укритие и наднич оттам с умиромърено изражение;

г) разнообразни по вид/известен/пол/възраст учени; те не са забележително лоши, а само утли и умират още в началото. Омичават се с непреодолим афинитет към всяка възможна изключително смъртоносна състаници и ги създават на конвейер;



г) глобният гаднър. Той е във лицето Сълърпинсон, невъзмутим, жесток и на пръв поглед неувишоком – като героя, ама наоборотно. В някои случаи е роден наистина нехъде из Източна Европа или Азия, но нерядко се оказва бивш колега на нашия, защошил втори по успех в академията и избиващ комплекси. И камондо-

си. Прибавете и достойно количество каранси. Врътяща се камера, свъсем реали оръжия и забележителни кинематографични сцени тип „*Ууу! Глей, глей как гл опука!*“ и ще получите познатата амалгама, наричана холивудска боза. Ако идете до допада, може да прогълъдите на- долу заендо с мен.

Първи впечатления

Вече знаем какъв е нашият герой. Настоящата му локация – самоле-

тоносач. Настоящо занимание – гледа философски-тъло, зает с краткът самонанесъл на тема „*Как съм аз и за какъв се боря*“. Други участници – руси мадама в черни, очевидно кожени дрешки, издаваща заповеди. Пичът си побира оръжиято и другарчетата и се мята нараспех откостената престрелка в неизвестен град. Основна задача – търсъм някого...или нещо. Лошият – държи куфарче, в което се намира предмет, ушибително напомнящ дълна платка на компютър. Без майтан – имаше си и сокетче за процесора. *Второ прозрение* – ще търсъм откраднат чип! След няколко пълни места време изва *Второ прозрение* – не бе, това е бомба и ще гърмне. Кратън на пръба мисия – лошият бляга с куфарчето, героят изпразва гъба пълнител на автоматата по оптимизация хеликоптер; хър-

ля го. Всички пищоба, стреля и с него, лягатшата машини започва да пушат и изчезва, нашият гледа разененено-тъло. Гарнитурата се спасява над океана, опитва се да спре бомбата, не успява, мята се във водата и тя гърмва, отнасяки самолетоносача и гъба близо към града. Командосът глежда отчаяно-тъло. Ретроспекция – какво гледахме в прещините епизоди, и как всъщност се стича дотук, престоанено в над 20 нива. Оле!

Смисълът на съществуването

Стрелбата. Начесто и по мнозина. Реалистично е, спор нямам. Дали из гледните с еднаквите болодади, причаквашки те да засадят всеки завой или сред снеговете на мъртвите сибирски поселения (казахстански всъщност). Когато се разхлаждаш беззръжно по безкрайните коридори на поредната база или се мотаеш притиснато в полузарушенни постройки, един е една и съща. Стрелбата. Ходиш и стреляш, стоим и стреляш, отваряш врати, напушкаш бутони и стреляш. Вече и настън ги бутнам, пръстът ми конкулусивно се набира на лъбът, понякога и на гесния – заради

зуума. Поне не вади разни плазмени и прочие футуристични пукала – всички са на тънко реали, от Външния Bug до отката при стрелба. Так и разнообразието си да бива: три Buga снайпери, четири помпи, няколко базуки. Пистолетите и автоматите имат да ги изреждам, изчезнете си спрачовчика на US Army. Постарали са се хората от Zombie Studios, то не са оригинални скрипто, но не е мошън кълчъриен. За второто са на наем и истински командоси, които демонстрират правилното промъждане с прибъдки и прътъзявания и клечането на пуска. То друго си и няма общо взето. Как видях ние не са наложи малко да обмисли на себе всъщност да вървят и как да се спряват с някое препътствие. За какак шефовете постоянно ме напътстваха по радиото, да не бъде обикновено посоката и целята на мисията. Ами може би е така и в действителност, те военният затруд не взимат Нобелова награда...

А противниците щават ли, изват, милите, точат се по гъваматрица, на моменти и на малки компактни групички от очарван опит да ме спрат. Особено ако Въклича/Взривя някак сътворение, прииждат на видни слег всълък напискане на конч/глази на Взрив. Алинейността е хубаво нещо... Не разбрала ли тези хора, че глазните гарди не мре лесно?! И Винаги има втори, трети и прочее шанс. Което ми напомни – игрицата (хайде, от мен да мине, признак за язгата) няма сейф по време на мисия. Конзолата била... За компенсация лоудфа бъгла и протежа-

но като пътническия блок за Видин. Но геймърът си знае, че умиралето е полезна опция – при следващото зареждане Винаги е наясно отде ще се пръже поредната гаши и зад кой забутан ъгъл се крие животоспасяващата раничка с червен кръст отваря. Последните се оказаха антикварна ръжесто, т.е. или са по три-четири на веднъж, когато нямаш абсолютно никаква необходимост от мяк, или трамбованаш до самото начало на нивото, за да се сдобиш с единствения health pack в околността.

Няколко мисии по-късно или Изкуствени Игрути

Неописуема скъка, лутам се в затворения щаки – отиди, уби, взрви. Лошите са като извадени от един калъп, коридорите и къщите на принципа копи-пейс, ушият ми за залъхват от нескончаемото трепене на разнообразни пукала. Увеличавам стелените на трупност, заговорите стават още по-точни и започват да ми активират. Намарах си магами, точно започва да става интересно и ми я взимат. Отличение. Сътворените продължават да ме изпращат сам напред, попут бъдещи ме по рамото с ободрителни възгласи. Веднъж решил да излязат пред мен и да упрепятстват дълга лоши. След престрелка от упор в рамките на 5 минути и нашът, и тихните



Няколко секунди преди Възникнатето на поредния командос към радиоките гъбери

бяха живи и си крещяха окуражаващо. Сакати да бяха, с по едно око и отврен крак, все щака да уძелят никакъв бластава. А хедишите в SO са смъртоносни. Опитват се да конкурират по некафърство лямящите на руски крепени, чио ли...

Звукове и гледки през очите на американския командос

Да започнем с похвалите. Неслучайно ѝ говорих толкова много за холивудските екшъни. Филмчетата и играта могат скопно да конкурират колито и да в мяк по избор. Просто трябва да видите онзи момент (станало Вече задължително да съзка уважаваша себе си кино-пукака) с огромния Взрив и глабните герои, които в последния момент се ма-

тат напред, избължават съмртвата на косъм. Или Впечатляващия скок на кадан, при който първият Види абомомата и Вътрешки се около собствените си ос, покосява всичко живо в радиус десетина метра.

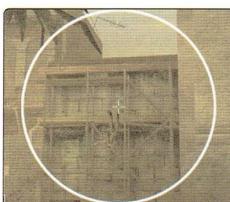
Словената Вече за изстреляте. Прибавете към тях разнообразни околнни шумове, бръмчене на самолети, тръгвачи от срумваш се сгради, които пресъздават атмосфера на истинското бойно поле. Музиката е записана спешно за играта от сръдните години оркестър и никак странно се връща с идёта.

Минусите. Грозната графика, подразиманата тук-так. Убийтите изчезват буквено за секунди и понякога е трупно да се разбере откъде си минал Вече. Моделите не се отличават с особена прелият – гореспоменатата магами прилича на току-що нахранили се Балтий, тъмните очи на лошия са залепени за физиономията му като втора кожа.

Mission Accomplished

Толкоз. Зададна игра, подхождаща за убиване на времето. Спешлано за фенове на FPS-ите с добри рефлекси и тълбоко въкоренена ненавист към излишното умс тъбено напрежение. Хайде на мултито, нароее...

- Diamond



Цитат от шефката: Stick to the mission, then you can stick whatever you want



Безщемна снимка свидетелски атакува

графика

С изключение на филмчетата, неособено впечатляваща.

звук

Героични и надръвящи мелодии, странно пасващи на атмосфера.

ублекателност

След пръвразма няколко нива става еднотипна и скучна, особено на ниска трупност.

дизайн

Смартарен и опростен екшън.

добра

6
+ реализъм в на-чест Bug
+ филмово усещане

6

полюсова

минуси

- монотонен геймплей
- скромна графика

Full Spectrum Warrior

За родину, за Буша

Гейм индустрията отдавна е открила, че игрите на военна тематика са страшно добре продавани. В тях мотивираните да избликат на агресия са описвани още пред превънчаната анимация. Нямам нужда от склонни обяснения защо ти трябва да стреляш по тях. Безмилостният показалец на историите ясно е показва лишил немци/араби/бътчаници и от геймъра се иска просто да отиде и да ги избие.

Иерата на Pandemic Studios Full Spectrum Warrior готова изглежда като платена реклама на американската армия, че разпространителите чак са почувствали неудобно и са лепили на официалния си сайт опровержение.

Сложето е на тила, предизвикващ спомнати появии у мистър Буш – Джубар Ал Афег е злият фанатизиран лидер на измислената държава Зекистан, а ю Ес армия форсес му нападнато гуло на автоматично оръжие с задник и гуло на уморотворяващо. Съюзът е най-долгата купчина димчи пропаганди говна, която можеш да ги представиш. Геймплейтът обаче е невероятно изпилан – поиздрав, елегантно оръжие и юзър френди до последния кик.

You're in the army now...

Пропаганда или не – Full Spectrum Warrior Е е игра, разбира се на

почти перфектна военна атмосфера. В нея можеш направо да усетиш острата миризма на прогизналата от пот, прашна вълнена униформа. Стремещото се във въздуха мрачно напрежение, в което съществуващите вражески изстрили оставят катарасини светли дури. Истеричният щинизм на бойното поле, когото губият хумор е юсичко, стоящо между теб и разкосяваната здравияти разум ужас. Ако джони ди армийствата никога те е бърхнат във вала.

Ако при гледането на филми като Black Hawk Down В ушата ти се разгърят нещо повече от възхищението пред перфектната визия на Ригъл Скот. Ако тайно и явно си мечтал да бъеш един от съвременниите рицари на честта с камуфлажни брони, няколкото стоманени хребци и мячове с лазерен мерник, а лъптата и ушата ти да станат част от обединената мощ на загубилия човешките си очертания зър, наречен алфа тийм, то това определено е твоята игра.

Звукове и гледки от Зекистан

Разбайди се на изключителна видузна реалистичност, Full Spectrum Warrior използваща перфектно основната си задача – да създаде усещане за автентичност. В този отношение липсата на никакви изтръгвани възхищени стонове пре-



що побежав от инструментите в нечии ръце и юсичко, което се иска от Вас, е да ви кажем „га сър!“, да стреляте точно и по възможност да не умирате много-много, защото никой не толерира загубите в жива сила.

Обичайните милитъри звуци също не разочароват. Стрелби, експлозии – знаеш как е. Музиката Варира между приятен фон на бейстъмбо и прелестно допълнение на към него. Личните ми фaborот си остава един особено мрачен музикален мотив, съчетаващ емблеми звучи с текки китарни рифофи, който в един кратък миг ме накара да почувствам мъдрия гост на смущената утрин, аренофолиа в кървата си и арапавя прилаг в ръцете си.

Стратегия в реално време или отборен 3D екшън?

Като си говарим за професионализъм, няма как не отбележа, че Full Spectrum Warrior е един от най-добрито примери как точно трябва да се правят аркейтни конзолни портативи (играта е оригинална в превода за Xbox). В никоя отношения PC Версията гори в по-добра от конзолната – управлението с мишка се оказва предимство пред геймпада, тък и – във вън пристъп на шевростъс – от Pandemic Studios предлагат и две бонус мисии специални за притечкачелите на персонални компютри. Въпросните се явяват епилог на кампанията и единственитет проблем,





съврзан с тях, е, че са достъпни още от самото начало, което може да доведе до резонанция въпрос, кога тък спешнах до епилоза, като още не съм минал първата мисия? Или тък сподъбва на историите, ако започнеш от мяк. Ня че е бъл знае каква загуба, ама съм длъжен да предупредя. И като си говорим за предупреждения – при мен играта правеше страхотни проблеми след смъртване с alt+tab. След това зловредно действие настъпвато заглавие подло откажа да тръгне, като и да се преинсталира. Проблемът се реши чак след надлежно подкрепена

от пространни поубийствени преинсталации на Windows в голям посег на. Иначе – може би е крайно време да ти го съобщя – при все, че имостните ѝ вид наявна играе за лют скул аг бейз екиън, играта Ѹвънчност е стратегия 8 реално време и още по-точно казано – съвръх Ѹпредръбдан, съвременен вариант на поитън енд клик игра, в който всяко кликване по екрана издава някакви команди на групата войници, които са под твои командване. Като стана дум за мяк – на мясе разположение преди всяка мисия са голям отряда – Алфа и Брабо, всеки – съставен от по осем

войника. Заповедувате, които им даваш, не се отнасят за отдаления индивид, а за отряда като цяло. Основното управление лада върху сва-та бутонна на мишката ти, с десния от които казваш на хората си кога да се придвижват, а с левия – къде да стрелят. В добърка с няколко избра-ни клавиша пребълочва между отри-дание, даваш им запор да напи-рат юнага укритие, указаваш посо-кама, в която да гледат, Ѹкли-ваши GPS системата и радио-фърската си с начасността, призоваваш ев-страийк и караш хората да пребълоч-чат от филът абтоматите си на граната или базука (небавно се не-примято регби експри в хода на игра). Оттам настине ти остана-ва да следиш едни бели щипчета над главите на отрядите, показва-ши дали хората ти се намират зад прикритие и – в случаи, че щипче-тата се разлагат – колко още ще изброяти то, количеството на аму-нищите им и картата на месността, показваща следванията об-диктив, мешинските центробе-е, както можеш да излекуваши ранени-те и да презаредиш оръжията и сей поитъвите, които се появяв-ват хода на мисията като мар-кирани с жълто зони. В които трябва да сртушиши Всичките си налични хора – понякога към гла-та му дежурни отряда ще има и допълнения – за да запазиш про-греса си. Това е. Така иначе и в играта е приложен госта аркей-мат пакет от пет обучаващи ми-

ции, които ща ти набият доста добре горните прости базови пра-вила в глабата, тъй че няма шанс да се обръкаш.

Според някои хора в простотата се мяло съблъщението и кон-кремто в случая с Full Spectrum

Warrior съм побеъ съ склонен да се съглася с тях. Наместо да те заня-маваш съ сложни прибъди, целият геймплей акцент е паднал върху

тактическата мисии и уменията да подходиш към определени бататни ситуации с помощта на Алфа и Бра-бо. На помощь ти идва и фактът, че останавши без назор, воднищите ти се спрябат спълници арекватно, благодарение на откроено блечат-ливане ИИ, оставящо те наистина да играеш, а не да се бориш с калпа-ви скриптове. За малко да забравя – играта на Pandemic Studios разпола-га и с доста арекватен кооперати-вен мултиплъер – за голяма играчи през LAN – в който всеки поема кон-трола над единична отряда и газите дружини през мисииите. По никое време монотонността на геймплея (и на бъч-бече подтаряжността на бей-стъвите) намира укритие-въж върху-страийк lại, за да не шаба-промъкни се за гърба ми с груся отряда и гочици) започва да пис-ва, но реално в своята базовост обитава с доста монотонен спорт.

А в края сметка Full Spectrum **Warrior** е точно това – перфектно гигантализирана война.

- Snake

графика

Пърфектно изпълнен военен пейзаж без излишни графични елементи.

8

звуки

Пърфектно изпълнено звуково извучение със изящни върбълни глезотопи във вид на забавни войнишки шевици.

9

ублекателност

Бързо убъчница, но за желост и бързо отразваша игра.

7

дизайн

Удобна система за управление. Безлични нива. Акцент върху тактическата мисия.

8

добра

6

плюсове

- + голямо, истинско военно усещане
- + опростена система за управление
- + изменаваща нестабилният RTS залавяване

—

минуси

- крайно безочилява пропаганда на американската воена пра-вленост
- търсъде еднообразен геймплей
- прекалено кратка



The 5th Disciple

Ни риба, ни рак - става ли за рибена чорба?

Когато си студент в Университета по Магия в Можар, трябва да съблъдаш три основни принципа - да не прекълняваш с грозовата, тъй като заклинанието против махнулук се уч чак по следната година, да не говориш за магия и политика на обществени места и да не закачаш Хърманни Грейнджър, гаджето на колегата Потър. Не знам как, но аз усях да ги наруша и трите още първата вечер, като само за последното не съм сигурен, што от едн момент напът ми се губят спомени. Та както си пийаха кротичко в компания, стана гума за Уахаграм, новият губернатор. За него се носеха легенди, че бил най-силният и титулован герой в Роудленд, единствен изпълнил куеста на Лепитимата и прочистил страната от аските изчадия. Но аз знаех и другото лице на тая градска легенда - как Уахаграм беше опожарил стотии селища и години наред тероризирал хората по северната граница и въз, че се разприказах... Хм, само Хърманни ща ме в изпирти на стражата. Кучка, дано си го е отнесла снощи... Аз по принцип, след запой съм наядеквател поне до обяд, та въз, е, освободих някъде групци, и този колега-затворник. Леле, тоя в къф филм ме възка, докато се опомня и вечерта вече бях на път към Можар, да свалям Уахаграм, та такива ми работи, брато...

Tака започва историята на Ендор, главният герой в една от най-странныите игри, показващи се напоследък на монитора ми - *The Fifth Disciple*, своеобразен хибрид между ролево заложие и квест.

Въпреки неостоитъщите си, за които се стane сумма някое по-нататък, играта усъвършава Улече и да предизвика старата тръпка от квестовете от близкото минало - ча-

совете, прекарани в безплодни опити да решиш логически постебената ми задача, мисловете на отчаяние, когато просто обикляш от стая в стая, опитвайки се да комбинира Всичко-от-инвестигатора с Всичко-на-екрана, благопожеланията към създателите, когато над-сем-не напираш липсата на прашинка в окото на препарираният комар, заемаща половин пиксел на екрана и не на по-лесно място - френетичната евфория, която те обезмя когато, съзнателно или не, подгрещи частите на пъзела по различни начин и нещата най-после си добдат на мястото. Историята като цяло е добра, въпреки че освен гореописаното интровергентно указатели какво точно става в света около теб и защаджбата ми си човекът, който трябва да опрея нещата.

Винаги съм приемал квестовете като някакво личностно псевдо-ин-



Тук през затъмненост с кардинал

телектуално изпитание и съм се стремял да не използвам подсказки и сълънчошни, докато ги играя. Винаги съм си повтаряя „Красъло, бате, ти не си онова тръп копеле, за което те смята Марето, ленчето, Герито... – името се сменя, в зависимост от това коя е актуалната за бечерта – …и затова не ти пуска. Ти си умен и упорит и с поче за постъпност, изобретателност и

кусмет ше решиш скапания пъзел, същото ще ти помогне и да катурам неш Мимето, Ленчето, Герито... Дръж се за изпитания „пробайд-Всичко-на-Всичко“ метод, колкото и време да ти отнеме това, и накрая ще учиши правилната дуп... ъбъм, ще напаснеш проекцията.“

Е ба, ама! Случаят тук просто не е такъв – сложността на играта е бешено висока и може те откаже още след първите пет минути. Защото съм да можеш да умираш в квестовата част на играата, а трябва да се сетиш да използваш и бойните заклинания от ГПГ-частта за решаването на никој квестове, че гори съществуват засадки, които можеш да осврши, без да има начин да се върнеш посеще назад (виж карето, ако яз закасваш). Какви ми ти например, каква е логиката да си сложиш кучешка кашка на шията, за да можеш да катурамеш стена? Впрочем, като се замисля, това може да mi помоли кампанията колекционатора от съседния поток дето постоянно чертае пентаграмки на стената и то лицето има побече ерим, отколкото комично-честиматче сажу. Както и да е, искаш да кажа, че пободни неисомислини скапват играта. От друга страна ролевите новобъдения кефим – например получаването на токи експлирийс, когато решиш даден пъзел. Так и в колко грузи автентични освен квестови предмети, си купуваш от магазина колби със здръбе и мана? Битките са разположени на точно



В външта. Im Vino Veritas.



Сцена от Gladiator 2: Rite of Flame.



Тролът съветва

Ако се смяташ за прекалено добър, няма да бъртиши списанието и да чешем подсказките. Но гори и да го направиш, шансът сам да се селиши за останалата част от играта е нула.

Age of Mythology е също нещо друго. Ако се опиташ да го играш във времето на 1/4, 1/2, 3/4 и 1, то ще си спомниш какво е здраво и какви са подсказките, които ще ти дадат възможност да използваш битките и ресурсите си по-добре.

Grim Fandango е също нещо друго. Ако си опиташ да го играш във времето на 1/4, 1/2, 3/4 и 1, то ще си спомниш какво е здраво и какви са подсказките, които ще ти дадат възможност да използваш битките и ресурсите си по-добре.

Oddworld: Abe's Oddysee е също нещо друго. Ако си опиташ да го играш във времето на 1/4, 1/2, 3/4 и 1, то ще си спомниш какво е здраво и какви са подсказките, които ще ти дадат възможност да използваш битките и ресурсите си по-добре.

Age of Mythology е също нещо друго. Ако си опиташ да го играш във времето на 1/4, 1/2, 3/4 и 1, то ще си спомниш какво е здраво и какви са подсказките, които ще ти дадат възможност да използваш битките и ресурсите си по-добре.

Grim Fandango е също нещо друго. Ако си опиташ да го играш във времето на 1/4, 1/2, 3/4 и 1, то ще си спомниш какво е здраво и какви са подсказките, които ще ти дадат възможност да използваш битките и ресурсите си по-добре.

Oddworld: Abe's Oddysee е също нещо друго. Ако си опиташ да го играш във времето на 1/4, 1/2, 3/4 и 1, то ще си спомниш какво е здраво и какви са подсказките, които ще ти дадат възможност да използваш битките и ресурсите си по-добре.

Age of Mythology е също нещо друго. Ако си опиташ да го играш във времето на 1/4, 1/2, 3/4 и 1, то ще си спомниш какво е здраво и какви са подсказките, които ще ти дадат възможност да използваш битките и ресурсите си по-добре.

Grim Fandango е също нещо друго. Ако си опиташ да го играш във времето на 1/4, 1/2, 3/4 и 1, то ще си спомниш какво е здраво и какви са подсказките, които ще ти дадат възможност да използваш битките и ресурсите си по-добре.

Oddworld: Abe's Oddysee е също нещо друго. Ако си опиташ да го играш във времето на 1/4, 1/2, 3/4 и 1, то ще си спомниш какво е здраво и какви са подсказките, които ще ти дадат възможност да използваш битките и ресурсите си по-добре.

определени места по картата, откъдето се придвижват от една към друга, и тъй като те си наложи да се разхождат честично напред-назад, се рисуваат след известно време, за да не скучаш. В никакъв случай не очаквай ролевъ системи или RPG с ново показвати и статистики – ролевата част наподобява битките в *Heroes of Might and Magic* и нико-

важно не има разлика между тях. Въпреки че имаш на разположение 25 заклинания, с по 5 степени всяко, в началото над-често ще използваш един от въвеждащи защитни – *Iron Skin* или *Magic Shield* и основните твои нападателни – *Fireball* и *Lightning*. В последствие пак същите, но колонизирани с *Mastery*. Добре, че е набагрено с екипировка във вид на мастихини – поне ще го пише някъде, ще е добре да го запомниш, за да можеш: половина от азата са само с *fireball*-и търъв ниво като мен – различните степени на магията са достигнати чрез застържане на лебиди бутон на мишка върху заклинанието. Битките се водят по ходовод, бойното поле в хексагонално разделено (на шестоъгълни плочки), а брони плочки, които можеш да прокосваш с колко действия на ход имаш, се определят от това кой левчи си. В началото е добре да забъдиш да разпределяш юнитите си по-доброто създаване на мечки, скелети, некроманти и каквото още пратят срещу теб, но в по-следствието почва лекико да пръвъръчиш и колко действия на ход имаш, се определят от това кой левчи си. В началото е добре да забъдиш да разпределяш юнитите си по-доброто създаване на мечки, скелети, некроманти и каквото още пратят срещу теб, но в по-следствието почва лекико да пръвъръчиш и колко действия на ход имаш, се определят от това кой левчи си. В началото е добре да забъдиш да разпределяш юнитите си по-доброто създаване на мечки, скелети, некроманти и каквото още пратят срещу теб, но в по-следствието почва лекико да пръвъръчиш и колко действия на ход имаш, се определят от това кой левчи си. В началото е добре да забъдиш да разпределяш юнитите си по-доброто създаване на мечки, скелети, некроманти и каквото още пратят срещу теб, но в по-следствието почва лекико да пръвъръчиш и колко действия на ход имаш, се определят от това кой левчи си.

рам от подземен и да задържкам мишката определено време, за да напада мазия от по-високо ниво. Кустодийската част се явява – иконка за магия, иконка за бейсътъвие и иконка за говорене, убийно и простотично.

Звукът обаче е същим драга, значително по-класика, бира. Шапки долу за Дейвид Хашек - човекът, отговорен за прекрасната оркестрана музика, съпътстваща побъдителями. Много често на страниците на това списание сме коментирани какво огромно значение оказва изчезването и музиката в престъплениято на желязата от авторите атмосфера и съпричастността на играта към слушащите се на екрана и бих казал, че цялостната си картина на газлияването е виновникът да не го захвърля още на първата по-дебнина заради. Глазите на NPC-тата са божествени, спокойно моза да кажа, че не съм чувал по-добър във актинг в куест от времето на *Grim Fandango*.

Графиката обаче е неголупстимо

грозна дори за стариарите от преди петилетка. Кримита отнасят не толкова фоновите лейзери, които са поносими в случаите, когато са използвани повече от във въйта, а моделите на героите – те просто са спрайтове, анимирани с 3-4 кадъра и изглеждат като изрязани от учебник и лепнати на екрана.

Честичките извършения в Windows и забавянията са друга причина за играта да не получи по-висока оценка. Каквото да нападиш – *Napoleon Games*, братмачки, крестии или 8 оригинални *Brany Skeldau*: *Party uednik* маленку са по съпоради, но да приемем, че ти си меч и мъжки да преодолеши въздейте и агрозната графика 8 имато да добро то старо кустодийско забавление.

Накрая на статията все още съм доста разбрзен от оценката – от една страна *The Fifth Discipline* отвъд асъки, ами асъки много нервите, от друга – нима е така с всеки по-трудничък куест?

- Krasleto

5

добра

6

длъгове

4

убъдителност

6

дизайн

6

муници

Kohan 2: Kings of War

По-добрият Kohan



Kакво му трябва на стратегическа жанр? Свежа кръв, нови игви, иновативна стратегическа система, най-после - съвсем фабула... Въпреки Kohan тези неща доникога ги имаше, но на играта ѝ липсващо необходимото шалф, за да за се предвърне в истински хит. Ако трябва в едно изречение да разломим това, което се случи с проблемът, бих казал, че то е постигнато точно обратното - никой ще знае какво инициативно, за сметка на това - госта от нещата, които си е спрядало бъдат пинката, са си отнесли полиробката.

Коханите

В случай, че си забравил, или не знаеш, преди да пристъпим към нищечното на изробите достойнства и недостатъци на геймплея и играта като цяло, е нужно да споменем няколко суми за над-важните персонажи В нея, дава ѝ и името си. Коханите са безсъмртни и горда раса. Всеки Kohan е обврзан с Амулет, съхраняващ безсъмртната му душа. Тялото може да бъде унищожено, но Амулетът - не. Историята е гратационно базирана и посредствени на не си струва да ѝ отдале място спешното вниманието. В крайна сметка всичко съвръща с това, че Добрите раси се обединяват и тръгват да спасяват света от Голямото Зло. Махваме с ръка и пръвъглаждаме към същността.

Системата

В началото на всяка карта се започва с главна сграда, контролирана от бъдещата крепостна стена, няколко артилерии (за тях по-късно) и нючно по-вече. Цялата картичка наподобява възможностите на Heroes of Might & Magic (Не споменавайме името My напразни!!! - бел. Ред.). Имаме си замък и избор между няколко постройки, с които да запълним преелите му. Всяка сграда може да се търси във допълнително, с което се отключват нови подобряния или съ-

убличават положителните стойности на даден ресурс. Характерно за ресурсите е, че не се събират, а се генерират автоматично, със забележането на мина. Всъщност единотърсен ресурс, които се генерира в златото. Другите се изразяват единствено от положителни и отрицателни стойности. Ако да речем камъните са с отрицателна стойност -1, то златото ще се показва с 3 единици по-малко на минута. Случи ли се златото да не се показва (заряди отрицателните стойности на останалите ресурси) се включващо искривение - а не може да се спроши или отпредизвика. Единствената възможност при подобна ситуация е да се проговарят сърадици, а със съвръщането да се постороят мини въртузи разпръсквати по картата залежки, които да вкарат в регионите.

Групирането

В Kohan II единиците оформят групи от по 5-8 юнита, всяка от които се води от герой - с характеристики качествена и специфични умения. В групите можеш да включиш карабели, мечоносци, копиеносци, леки пехоти и мавзолии. Героят може да е обикновен капитан или Кохан. Всеки Kohan е уникатен с допълнителни бонуси, които дава на останалите от своята компания. Това може да бъде повишенна атака или защита, някаква дефензивна или подсилваща магия, бонус върху по-капацитетите на определен вид едини-



ци (примерно върху всички видове сърдечници) и т.н. Всяка група трябва да опит. Тук юн една юн изразен на достоинство - за да са забележими поизвестие от опита, трябва да се възникнат доста нива. А е доста трудно да се постигне съвсем от 2-3 групи. Иначе юните носят благи от рода на нарастване на жизнените точки, автоматично се добавят производни умения (25% по-бързо възраждане за всички приятелски юнции, +3 към обсега на полевозрение и пр.).

Битките

Те са съществена част от геймплея. Хубавото е, че успяват да съчетават много бързока динамика и екшън с лекота на управление. Интензитетът, с който компютърът ще те залива с помощ от неприятели, действително ще ти даде усещането за напрежение. От друга страна - начинът, по който е устройен ин-

терфейсът, както и фактът, че юните се опявят само с битките, позволява играта да промача на приятно макрониво, без необходимостта постоянно да щракаш по екрана, потъмняваш с гръден детайл. Бих казал, че Kohan 2 е по-добрадо стратегически RTS от побежето си събрали - скажа зумпана малко по он то високо света под себе си.

Принципно, особеност и на търбото заглавие, и на продължението е, че когато всяка юнция се намира в рамките на територия, която владееш, тя регенерира жиз-

Kohan: Immortal Sovereigns

Kohan: Immortal Sovereigns излиза през 2001 и се явява добърото заглавие на шаткото гейм спуди TimeGate Studios. Една от малкото стратегии от онова време, която предлагала по-нетрадиционен и инизиативен геймплей. Най-добрият от съществените новости са уникалната система за групирание на единиците, оригиналните подходи към икономиката и менеджмента, течението оказващо пряко влияние върху морала на единиците и битките, както и на моментите ресектиращия АИ. Няколко месеца по-късно се появява и самостоятелна добавка, прекълъм Kohan: Alriman's Gift, разглеждаща идущите заложени от оригиналата.





ненити си показватели. Което води и до факта, че при битките в офанзивен план се ползваш с макар и малко предимство и обратно. Така че за-заграждането на чужди замъци не е много лесно (и било още по-трудно, стига ИД да беше по-добър, но за това ще говорим по-нататък), а това е важно, защото всеки забла-дян замък носи със себе си и приле-жащата му територия, а оттам – и чисто тактическо предимство. Не на последно място защото която от дадена група остане дюри са-мо един юнит, групата може да се възстанови напълно, ако попадне на своя територия, след което отново да бъде хърълена в мелето.

Изкуствен Интелект

В побеждите случаи във всички при-личин, но има някои сериозни про-блеми. Прилагат примери. На всяка карта има по няколко олтара, пазе-ни от особено здрави гадобе. Уни-щожат ли се пазачите, олтарът става твой и започва да дава някак-ъ бонус (по-голяма ефективност на армията, по-бърз строеж и т.н.). Та, хванал със а съв партиста конници да мечкам пазителите и съ-зират как компютърът избяга с три пъти по-голяма армия от моята. Без да се наимесва в битката застъ-ва зад олтара и чака. Хм – казват си – значи иска аз да събръша миссията работа, да се измоща и тозава да ме смачка. Да, ама не! После, по-гледа, плюна и се върна в кралство-то си. Друг пример. Обсаджам замъкът. При подобна ситуация първо се

анексира армията, след това се разбиват стениите (които на после-ден лъгат да осъбено здрави) и остава единствено милицията (ко-стомпва се по пешачи и спрями зад мяк), която по подразбиране започ-ва да раздава шампири при наблизане на противник в територията на кралството. Е, стигнала бащ именно до милицията, загад съм на мойте атакуват пешашите и въйкайди, че ще са смажка, решавам да обърна вниманието на собственото си кра-лство, оставайки войските си само да се спрятат. След миг се вързаш, за да видя, че от глупавите ми не е останала и един жив, защото ябъ се септици да очистят пешашите, но са, забравих, да направят същото със спрециште.

Кампанията

Същото се от общо 25 мисии, всяка от които има главни и вто-ристични задачи за изпълнение. Първите се ограничават до уничи-жки юнити крепости на Брага", а вторите се разпростират до убий междубременно и някак особено ко-раба газ". Може би трябва да споме-ну и расците, които така гълъб от-блевах, поради простата причина, че се различават предимно по вън-шен вид на сградите и единиците си – някои гори имат еднакви показа-тели: хора, харони, дуага, гаури, не-мърфи и сенки.

Звуци и гледки

Kohan II е в нови 3D дрешки и ве-че не излезяка толкова зле. Аммо-



сферни ефекти като дъжд и сняг – които не се отмичават с техноло-гично съвършенство – спомагат за по-високата степен на съпрекий-ване.

Машините обаче без уговорки са красиви и при големи мелета на-стъпва истинска цветна крафония. Озъвучаването е приятнно – не дразни, но и не блести с нещо особено. Музиката е тази, която в най-голя-ма степен допринася за потапянето в дадена атмосфера и в случаи Вучи-ко в OK. Парчетата са евба 6-7, но три от тях са просто газетчи

– игра над средното ниво, както и да я погледнеш. Имат познати, ко-то тъвърдят, че е разкошно забав-ление и над-вероятно в точно така. Би требвало да е така възможност, защото притежава всички качества и предпоставки да оправдае подобно претврдение.

Търдите иновативи и различен за съвникалото ми с традиционни стра-тегически схеми съзнание, той про-сто не е място играта. Би могъл да е тъвоята, стига съветът на RTS-те да не започва с събръша със залаг-вия като Star- или WarCraft. Сам пре-цену.

- Evoker



Ту бъ, от ном ту бу?

Ще ти призная нещо, което ти така или иначе много добре зна-еш – гори и при най-добро желание такова нещо като „обек-тивно мнение“ просто не същес-твува. Чобек Винага Блърв еле-ментът на пристрастие, особено ако е на 19. Нама да те лъжа, че Kohan 2 ме търви, както и че цялът да ѝ обръща вниманието, ако не ях служебните ми задълъжения. Нама да ти кажа, че оценката ми е дейстително реална. Погледнато максимално безпри-страстният играч е побеже-то от нещата си (уихжал), изра-ден върху стабилен гейм-дизайн и механика на играта. Играе се леко и приятно. Не дразни с чак токъв много недомислици и бъгове. Реално

графика

+ цветнича и красива. Когато гъротите и машионищата пускат машини почва дискомпеката!

звук

Отичават се евба няколко музикални теми. Нищо особено.

увлекателност

Най-добре елементи бързо се разчупват и пискат. Монотонността зародиша. Не предразполага към преизграждане.

гизайн

Изключително и обикновен интерфейс, които много удобно управление на единиците.

8

7

+

6

6

+

откроява се

7

полосове

+ специфична атмосфера + доразвитие е иновативната механика на единиците и менеджмънта

–

МИНИЧУ

+ скучни мисии + еднообразие на единици + ИИ-то в много зле - високи системни изисквания

Codename: Panzers Phase One



Пригответете се да се завърнете на бойното поле... отново.

A

бъв е лошо да излизат игри на тематика Втора световна война, смина сме ребали... – и аз също в това число, сега като се замисля.

Хич не чак е троекова кортия като за основа, върху която да се построи свояствена игра.

Проблемът е всъщност в, че е троекова добра, че кърабо и сакато се юрна да бъвши заглавия за най-епохалния военен конфликт на планетата. Докато нещата безраздираха дотам, че на пазара започнаха да се появяват какви ли не боклуци, което е по-зле – еднакви боклуци.

Ако има нещо, което да мразя побеже от тъй игра е то е същата тъй игра от друга компания. Опитвам се да кажа, че вече иззех една особено кръста стратешкия на тема Втора световна война, на която няма да ѝ споменавам името, за да не ѝ правя реклами – щом като във и да кажа че на нея, все ще прозвучи като похвала.

Известя, че ще трябва да се боря с още една такава ме изпълни с аз-

ресилен песимизъм относно бъдещето ми в това списание. Поради което изненадата ми от факта, че играят се оказа престъпливо добра почти ме извади от дар слово ком настияния момент.

И така, Codename Panzers:

Phase One (една от малкото ми кръпки коям заглавието е, че съдържа повече имена от Роналдо) е стратегия в реално време, която наред с много други неща, ми изненада приятно с възможността да минава в отбора на лошите и да избива съзъници. При това го направи с размах и изящество доста умело неловката ситуация, че всеки няма как да спечели войната на страната на Третия Райх.

Кампанията представлява поре-

дица от мисии, набрани също както по тематика (примерно „Полска кампания“, „Сталинградска кампания“), така и с историум проследя-

ваша съдбата на трима офицери – германец, руснак и американец.

Сюжетът е раздърнат благодарение на серия извадки от дневници и писма между отбраните мисии. Те ще ѝ дават възможност да наричките в личния живот на тримата герои, искрено затроваващи със страстска човешка им терзания и коленки, въпреки сурвивална действителност на войната.

За разлика от много други заглавия, тук командирите (българите по персонажи) реално пристъпват на бойното поле, подвизаващи се със специален танк – обикновено най-мощният в групата. За българчата на съпредяването допълнително помагат към сцените, реализирани с ендъки на играта. Така възникат най-вече съблъкнатите де колети на жените от съпротивата.

Но га се върнем към същината. Ше започна с най-очевидното – графиката.

Не знам доколко статичните картички наскоро ще илюстрират следващите ми съмни, но все пак – съм играл по-красива стратегия!

Лично за мен – феноменално изпилани терени, прекрасна реалистична трева, небързояко детайлни сгради (чак до креватите, шкафовете, столовете и олъщите) по куриумите стени, които ще видите във варианти наляво вътре, спиранди фън експлозии. Просто трябва да изживеете там картина пред монитора, за да разберете колко е трудно в по-следствие да пресъздадете обезличените чуствства – танковете чертаят по екрана прашни дури, разтрисат се, когато стрелят или ги улучат, бойнищите се суетят около оръдията, кашите се залагат и се крият, въобще – респектиращо вниманието към сърдечния детайл. Например, когато танк премине през пясъчни чубачи, той леко се побида и накланя, побежето превозни средства могат да събарят дървета и телефонни стълбове, експлозиите хърлятът във въздуха парчета почва и могат да унищожат цели гори, а момента, в който случаен хърълене граната свали електрически стълб, а той побие басейните и събори още дъба ми обра точките. С други думи Phase One е умното и приятно пример за това как трябва да се правят игри на технически ниво и е хубаво всички да го видят.

И все пак това няма особено значение на фон на един същински геймплей, няма какво да се заблудяваме. Само че тук геймплеят е изписан с почти същото съвършенство. По време мисиите ще трябва да изпълните определен брой основни задачи, понякога на някоя второстепенна, а тук там и тайна (активирана се на определено



място на картата, обикновено до съста странни от оптималния маршрут). Успешното спрание с Всеки от тях ще присъства опредено количество престиж, който след края на мисията да употребите в 'закупуване' на нюкои единици или да запредите тема, която вече имате. А броят възможности, особено когато понапредните в играта, наистина е впечатляващ – всички видове танкове, самоходна артилерия и противотанкови ордиги, различни разузнавателни и поддръжни машини – транспортни, ремонтни камioni и такива за амуниции, артилерийски ордиги, самоходни ракетни установки – всички предадени достоверно, със синхронни им и слаби страни. Да не говорим, че за всеки вид пехота са предвидени различни видове допълнителни екипировка от рода на гранати, противотанкови мини, бинокъл, надуваема лодка, динамит, детектор за метал и пр. Честно казано – рядко използвах побежето от тях, но те прибавят допълнителен възт и атмосфера на атентивност. Тук вече бих отправил и пътешества си кримулка – стремежът към историческа достоверност е довел до въвеждането на нюкои на практика безполезни единици, като 37мм ордиги, мизерни стари модели танкове, които сменят при търба възможност, както и разни машини с известни недостатъци в изграждана. Проблемът се заръбочава от факта, че имате за всеки род войска, който можете да помъркнете със себе си (пехота, танкове, поддръжка и ордиг) имат определен максимален брой, а общият им лимит е 25. На бойното поле определено доминират танковете, особено с възможността да ги поправяте по всяко време (гори и по съдържата на очестокачна битка!) те просто мяккат. Всеки танк разполага с определени точки броня, разпределени съответно отпред, от двете страни и... – точно та-



ка, правило! – отпад. Тя регулиращите, които танкът трябва и когато падне грастично, той започва да губи 'живот' и в крайна сметка се взривява. По тази причина бинага е хубаво да обръщате внимание танкове с най-бронираната част (обикновено... – да, да, именно! – отпред) към врага, а като положението стане критично, да ги завъртите така, че да ги целят на друго място (хм!). И тук на преден план излизат легантността в изпълнението на детайлите. Например: ако настъпите мина късмета Бериса и имате търбата не без ремонт: всеки танк има определен брой мунции, които трябва от време на време да прераждате при прободълбенитето на камионче; когато нюкои Panzer „попъди крак“, екипажът излиза и може да склони друго превозно средство (особено ако са Ветерани). С това е съзран и доста забавен начин да превземате атентията францеска бронирана единица – трябва само извествено време да я попечите с огненобръзгачите или молотобойките и при достигане на критична температура на екипажа юноша му приправа на задника, защото си плюе на петите. Тогава

изчаквате тенекето да изстине и ако имате свободен екипаж, го превземате. Пехотата обаче тръпи много жертвби. Дори подкрепени с месици, на по-кочните мисии е огромна тъга да олагате безძенчните си хора живи, а това е от особено значение, твой като те могат да трупат опит, побръдвати значително характеристиките си. Истинско удобство съществува да забършиш кампанията с нюкои отверти, нас когато си трепериши през цялото бойна!

В много от мисиите ще разчитате и на поддръжка от рода на пикиращи бомбардировачи, артилерия, разузнаватели самолет, парашутисти – съвсем ми е да ги използвате разумно, небезпък ще ѝ спасяват живота. Това са само малка част от безбройните добре, но важни аспекти на геймплея, които ограничават обем от 2 страници можда за засенча.

Остайших озвучаването за дерсерфт, защото то бе пиоронът, който закова окончателно пристрастията ми към играта. Разбираете

ли, докато различните взрибове, свирене на оскошки, пищене на ракети, бърчене на бигатели, са впечатляващи сами по себе си, това не може да се сравни с факта, че немците говорят на перфектен немски, а руснаци на перфектен руски. Край на безкрайно (ха-ха) досадното „Yes sir!“, произнесено с деградираща акцент на руски емигранти 7-мо поколение. Просто трябва да чуеме „На щурм!“ да за разбереете какво сме изпускали до гаса.

Всичко изброено досега, наред с още много други брилянтно реализирани елементи на геймплея, като интерфейс, ИИ и т.н., за които не стана дума, пребъръчат „Фаза Ендо“ в една от най-впечатляващите ме игри в последно време. Така че, ако ѝ донапад WW2 стратегии и WW2 тематика като цяло, то Со-дениме: Panzers е просто задължително заглавие за Вашата колекция. А ако не ѝ донапад – също!

– Fall-From-Grace



графика

Детайлни модели, разкошни терени, впечатляващи експозиции.

звук

Реалистично озвучаване на патакламите, на над-бъчче руски и немският мажам.

увлекателност

Мисиите завидват, но по никакво време стават лохо ергономични, нюкои са неоправдано труни.

визуайн

Почти всеки детайл е прагматично изписан до съвършенство. Нюкои единици са леко недомисленi.

9

9

9

8

9

9

9

9

9

9

9

9

9

9

+ страховита графика
+ още едни път невероятен звук
+ увлекателен и разнообразен звук

зимник

–

МИНУСИ

- нелогични моменти в нюкои мисии

- към-сцен с добър замисъл, но осакатени от енжини

- единици добавени на търсък



Heroes III: Wake of Gods

www.strategypedia.com/entries/her/

Руското чудо

Hе, да си припомните функционални истини, които небръстните хомосапиенс усъвършава, още докато среща алфабета в житейската си букаар, на страниците на египетско списание, където ли е най-удачният избор за начало на стамти, и все пак „Хубътът, ама наистина понеога е азота несправедлив, несвобода...“

Сложим си как навремето излихах 5 страници преди за *Heroes 4*. После май още токмока, когато играата излезе. Не, че беше чак токмока али Чепъртинг, но ето че сега, когато отчаяно се нуждая от между 5 страници, за да ги разкажа за игра, която много побече въззаслужава, разполагам само с 1.

Ще бъда максимално кратък и схематично в описанието си, така че драви и читателю, гай-харп фен на Хироусите, щак съвместимо да прочете всяка дума и да я попечи в съзванието си.

„Нов живот за Хироу“ – това е мотото, с което приветстваша за добре дошли в *The Wake of Gods* и да лично не се сеаш на по-скромен начин, по който братушкита можеха да анонсираат творбеното си. Всъщност, това, което си позволяах да нарека игра, е моя. А това, което току-що си позволих да нарека мод, е много побече от ари от замята, които бъха гейн-шутърингата във последните години. Той не е от очера, но едва в последната си версия – излязла преди около месец-гба – придоби обикна, който за мен го пребръща в нещо изключително. Не ме интересува как ще прозучи, не се притеснявай какъв: „*LWOG* е това, кое то пръваше да бъде *Heroes 4*!“ Един улредбайн, променен по собствен начин – едновременно запазващ определените черти на оригинална и същевременно токмока изменен, че и най-сомненият спец би се почубства като гостеник в къща, за която знае, че е незвъз, но си спомня мъгла-бо – обмислен, префигурян и изпитан в 8 на-дребните детали HMM 3.

Или по друг начин – *In The Wake of Gods* е камери златното сечение между HMM3 и HMM4. Той е като ре-стайлрирана сграда, която никой е оглавил до единте носещи

камони, побове и тавани и посъс е построена останалото наново. Ви-

2. Всеки герой притежава команди, който е участник на бойното поле, самият герой – както и преди – е само глабнокомандващ. Командирите троха нива и разполага със 6 възможни характеристики, от които избира да разбие до 4. Комбинирайте между 4-те Водици до отключване на допълнителни скрити умения. В зависимост от пасата на героя командирите започват с 2 базови умения. Напр. Командирите на Dungeon след спечелена битка генерираат злато 8 размер 50% от спечелените екстрири, а по време на битката има вероятност да каспят Blood-lust.

3. Героите притежават възможност за научаване на 2 доп. скрити умения, с които възможните умения стават 10. Съществува сърада, в която можеш да се освободиш от нежелано умение.

4. Коренна промяна на най-безопасните умения от HMM3, превръщайки си ако не 8 на-чинението, то най-малкото 8 разностойностни. Примерно едно от най-желанията тук умения е First Aid – пакатката не само лекува единиците, но и ги възкресява, стига да не е позиция цялата група. След битка възкресява част от Водската – по-съседно ниво това умение, особено ако „пакатката“ ти е в специалност просто не търпиши за тури на картата.

5. Чудовищата по картата и собствените ти юнити троутат спечелените нива, освен, че побишикат поиздадите си – здраве, щета, защита, атака, скорост – при достигането на определени лимити, се опълчават спешавани умения – примерно миномобрите удрят 2 пъти. Нижо чуно тук пребъде създания (импово, кентаври и т.н.) да изкорятят забита на Бисоколевърната (хрупка/раконо) ту войска без проблем.

6. Арди много нюни саради и нови чудовища, никак от които – феноме-

нало оригинални. Възможност за търговий на картата като „Воденици“ – за да габат до 2000 злато всяка седмица; както и на Witch Hut – за да сменят умението, което предлага. За целта се използва новият ресурс „митри“. Мозат да се правят търговий и в замъка – по-важната популацията на определена единица.

7. Пренизирането през телепортите вече струва пари (т.е. има такава опашка).

8. Наличие на спечелени флагове (банери), които можеш да прикачиш към дадена група същества и предствалиш им избор между 10 на бонаца. Напр. 50% побъче екстрири след спечелена битка. Такива се тросят и по картата, но завземането им в побеждаващата създава означава да се сбъшеш с такива исполнски чудовища, че „ло-добре неед“.

9. Можеш да разрушаваш градобе и на място място да строиш нови!

10. Можеш гори да си прекъртиши героя и града.

И какво ли още не, юп просто изброяват нещата, които ми хрумват на пръва възка: настинка – грандиозно количество промени и нововъведения, като най-кубато е, че можеш да активираш което си искаш от тво постизане на желан от теб баланс.

Можеш да направиш играата по-лесна, или много по-трудна. Лично аз така са настроих опашите, че в момента с азота мъка се справям среди три компютъра в отбор на М карта.

Сори, наистина няма смисъл да се опитвам – всичко това е предмет на далеч по-гигантска стапка. Нищо чуно 8 следвания брои да би изненадам с такава. Домогава – просто намерете моя и да „прослушайте“ смили.

- Freeman



Всеки петък от 22:30 по ВБТ



b connect

PG

Premier Group

СЕДАЧИЧЕ

МЯСОДЪРЖАЩИ
ПРОДУКТИ

DYNACORD
Pro Audio & Lighting Solutions

adidas

SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT

ПУЛСАР
РЕДИЧНАТА СИСТЕМА
www.pulsar.bg



The Political Machine

Мечтал ли си Шварценегер да стане президент на САЩ? Да? Вече е възможно!

Политическата Машина" е свирепа здравка като подигравка с изборите в Шатимте. Въпреки че има не една и фъв закачки с предшестващата ги кампания и системата като цяло, в основата си играта се приема търсъде насиризио. Но преди да започна да ви обяснявам кое, защо и как, ние са изяснили основните неща за **The Political Machine**.

Играта е походова стратегия, базирана на енджина на престито хитово заглавие на същата фирма Stardock – **The Corporate Machine**. Да, и аз не го бих чувал. И доколкото разбирах, основната разлика се крие единствено във върхата част на заглавието. Глабнатата ѝ цел в политическата машина е очевидна – да си избереме канцул и да спечелеме президентските избори. Нищо не е забранено – атакувай опонента си по всички възможни начини, за да се докопа до тези няколко ценни електронни болта.

В самото начало **The Political Machine** е ужасно обръщаща. Случват се хиляди събития, а ти не събираш нищо. Шматкаш се по картата и рязко успяваш да извършиш някое полезно действие. Големият проблем на играта е липсата на качествено документиране вътре в самата нея. Дори няколко часа след като започнеш, все още се чуиш на кой точно съв-

се намираш. Ако събериш силни и профължи разузнаването (нещо още по-трудно, тъй като си прости българин и няма да разбереш системата на самите избори), играта щи предложи един доста добър и подобрен геймплей. Учудващо за доведението на мегабайта, които са **The Political Machine** таеки.

Основата на едимпилея е тясно свързана с канцул-президента, който ти разхожда по картата на САЩ. Твой като играта е походова, не можеш да се движиш непрекъснато, за това имаше и определени точки стамина, от които си с ограничени в ходбите си. Възможностите преди вас не са безкрайни, но и далеч не са малко – след като мените пича на самолета му и пристигнете в националният център на играта, където имате няколко възможности хода: да фразите реч, да пуснете реклама (от Вестникарска до телевизионна), да построите „campaign headquarters“ (които постепенно ще ви помогнат да-важнина показват в играта – „Awareness“ – към вашата канцул) и последно, но не и по важност, да жертввате малко стамина за точки „political capital“. Последните се явяват и едни от основните похвати, които ще трябва да усвоите, за да станете най-благородният човек на планетата. С него ще можете да купувате подкрепата на „сините на деня“ – организациите като „Християнската Конфедерация“ или „Национална Организация за Подкрепа на Цивилните Хора“ (и вътре са реали!). Но голямото забавление идва, когато из-



ползвате капитала, за да си закупите допълнителна фигура на играното поле. Например *Smear Merchant*-а (букалано „тръбобен на мърсотъса“), който храни Вашата опонент с определящ шам и тоби популярен. А зато не Уебмастър, който намалява цените на рекламиите в своя център. След всяка следваща покупка цената на този фигури се покачва, затова пазарувайте вниманието.

Едно от малкото неща, които не са добре разбити в играта, са статистиките на вашата канцул. По дефиниция ти ще трябва да работят в негова полза и съответно щърбъл. Не мога да кажа обаче, че забележах голяма разлика между няколко канцул, които играх със различни като статистики *presidential hopefuls* (ако я наричаш братята от вън океана). Диагнозата – или не работят, както трябва, или не работят изобщо.

Лобийният факт, който научих за Stardock (на тези, които помнят по-малко от 2 минути – това са разработчиците на TPM) е, че те подгържат игрите си доста вълго, след като се повдигнат по щандовете на специализирани магазини, като непрекъснато променят и подобряват функционалността им и добавят нови геймплей елементи. За съжале-

ние разбрах този факт едва след като седях на пиши ребъл, затова ми се наложи да играя без Save/Load опции (нещо, което смятам лъто да оплюе в тази статия). Така че, ако решите да пробвате играта, задържките склонността към официалния ѝ уебсайт, за да си свалите последния пач.

Играета за **The Political Machine** е малко даденка на нас българите. От друга страна походови стратегии излизат толкова редко, че ако си фен на този жанр, то трябва да ѝ обрънеш вниманието. В нея има от всичко – тактика, стратегия, бързо променящ се фактори, умен профитник (особено онлайн – мен така ме прибрах в единствената игра, която се престраших да изиграя, че още ми се вие съвся) и много възможности. А в крайна сметка игра, в която можеш да направиш Шварценегер президент на САЩ определило трябва да си вуги.

- BigBadWolf



8

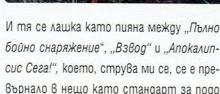


Conflict: Vietnam

Kъм днешна дата пазарът е залят от толкова игри третиращи Виетнама във Виетнам, че е геройството да блечатши средния геймър. Изключението, поне според мен, например Vietcong – азки едноименно събитие про-дукт, с използвани графика, звук и най-вече атмосфера, които ме потопи в скролалистичния съйт на „Нам“, както общувам се изразяват ветераните.

Какво обикновено обаче, момата води и до появата на споменни заглавия със съмнителна стойност, оправдващи се да яхнат гръбена на Виетнама. Темата явно е достатъчно горяла дразнител за очакваното самоочувствие на юнките, които с удоволствие са готови да подължат всеки боклука, способен да им винти, че онова, което се случи с предханелата им армия във Виетнам е нещо побежено от нозоръни фиаско. И ето, че разработчиците от кол и въже запретиха ръкави и забързаха на конфедер „материяк“, като резултатите в най-добрия случай езидиритраж около „сътвърд“. Shellshock Nam '67 и Line of Sight – Vietnam са гъба пресни примера. Принципно не почици игри, на които обаче им липсва я достатъчно добър ендъжин, я едноименно управление или камера, я оригинални идеи, но най-вече са изсмукани директно от феновия стремеж за лесни пари на недостатъчно кадорни, същемка на това достатъчно алични разработчици.

Третата част от Conflict те напъвва във приятъл на млад новобранец, поку ща изпълнят от медицински колеж и Вензага засран в джунгли на Виетнам. Честно да си кажа, прочитайки сътвърдата на колегата BigBadWolf, първото което ми хрумна да се запишат в кой от кога е преписвал в крайна сметка – като игра Conflict: Vietnam е точно копие на Shellshock.



го късно предната вечер.

За звуковото оформление не мозга да каша лоша ума. Играта има подгръдъка на EAХ, която ми дава възможността да се възползвам от екстремите на новата си 7.1 система. Актюорите са добре подбрани, репликите са като директно съмкнати от кутиите филми за Виетнам, а акцентът много правилно е постапен върху поучните. Звукът в едно от нещата, възхващи живот на това иначе по-стръмно сътвърдие.

Основната причина Конфликтът да не заслужи по-висока оценка в споменаният в началото факт – това, което заглавието може да даде на играч с малко побечени игри зад ѝбра си, е единствено чувство, че си е купил пакет с допълнителни мисии за никой от вече споменатите предвоеннизи (изключвайки Vietcong, която е



със светлинни години напред). Атмосферата (доколкото я има), оръжиета, Враговете – всичко е вече многоскратно видяно или преживяно. Няколкото добри идеи, по които можеш да я различиш от геометричните други – като например добре записватата система за управление на екипа – не спасяват Конфликт от блатото на нишообразността, ако поборна гума изобщо съществува.

Да обобщим – в случай, но само в случай, че наистина си прерипат за що гоен сносен екшън от трето лицо със сравнително добра система за групов управление, няма причина да не изиграеш Conflict: Vietnam. Но ако питаш за личното ми мнение, съм твърд, че след Vietcong летбата се вижда достатъчно високо, за да няма място под слънцето за поборни анемични в цейлон отношения игри.

- Sunder



Silent Storm: Sentinels

Aко си играл Silent Storm, значи знаеш, че ти представление една на много оригинална, алтернативна интерпретация на събитията през Втората световна война. Жанровът се определя като „походова стратегическа игра с ролеви елементи“, а общото игрално усещане се доближава до заглавия като Jagged Alliance и Fallout Tactics. Сред отмичаните ѝ черти се нареджат още спрашвателен език, суперреалистичен физичен модел, както и една от най-интерактивните игрални среди специално за жанра.

Историята, макар недостатъчно умело поднесена, бе интригуваща. Играчът в ролята на боец от елитните британски (реп. немски) разузнаватели си, попада във Водоопашета на мащабен международен заговор. Външното на който се оказва тайниствена терристична организация – „Чукън на Тор“.

В продължение на – обект на настоящата ревизия – събитията ни отбелязат смег на войната, когато се оказва, че организациата не само е оцеляла, но и набира скорост – продава оръжие, ценности, технологии, заграбени по време на военния хаос, пресъздава подгриждащи си с криминални типове и военнопрестолници. Законитите на живота и Всемилетната не тръгват нервиюбие със баче – на всяка стъпка са рано или късно се пропълбостава смълка. Така че – запознай се със Sentinels – земите във видуващ експлойт.

Кампанията е само една и що се отнася до нея, е важно да знаеш, че с ребонами на военна служба е събръшено.

Sentinels е наименование организация, която ни отбеляза при една от най-съществените новинки в експанжирана – забрави за беззлатните оръжия и екипировка. Тук за всеки елемент от снаряженето (твърде и на комансоните му) ще се на-



Проследуващия нов "arms dealer"



ложи да плащаш от не особено тълбокия си ръбок. Нужните за целта авоари постъпват от: 1. получаваш кеш за успешно изпълнените мисии; 2. в края на мисията прораваш събраяната плътка. Във времето с второто е разбаш факта, че „плътконосвато“ е доста увесено – особен, че натискането на Alt вече не само освобождава приснатите по мисия предмети, но попълва и центата им, на изхода от мисията услугуващо те изпраща списък с всички предмети (оръжия, брони, муниции) „излагдащи“ труповано.

Бързам да отбележа, че като шло геймплей се в запалък същия. С тази разлика, че на всекикога в играта ще се сблъскваш с малки, но много ценни промени.

Още в главното меню ще напътствува на нова опция („custom difficulty“) за по-евтинска настройка на трудността – неща като ниво на браздите, размер на шемата, която да напаси или поне си, број и честота на генериране на т.нр. „случайни мисии“.

Новости те очакват и в базата. Например да кажа, че в Silentines за всеки наемник Чукън се дъги персонален файл, в ко-



Една (му)лична карта...



Сумус! Алергия да го духа –
моя човек е по-добър!

то събраани ключови характеристики (любимо оръжие, усърдно показват за нанесените поражения, проценти на успевано отсъствени атаки). На базата на тях, в офиса на командащия ще побориш подхвърлящите за съответната мисия наемници. Играят ти предоставя и възможност да прегледаш всички налични към момента мисии и сам да определиш с коя да се заемеш.

В оръжейната ще забележиш, че Nival е разнообразил асортимента от амуниции – добавени са такива с по-широко пробивна сила, експлозиви и др.

Оръжията са съబили с показател износване – колкото по-износено е дадено пушкано, толкова вероятността да се счупи или да засече по време на битка нараснва. За да преодолеши подобно злонамерено стечение на обстоятелства, можеш да се отбиеши при творческа на оръжия, която ще отремонтира покъбана-

то „стока“. Едно съветче – не му ги правяй направо; цината, която ще ти предложи никъде да е особено вътрюбуваша.

Впрочем този тип хич не е добре „зареден“. Не разчитай на него за по-яките броени и оръжия. Ше ти е от полза на базата на оръжията и варианти от по-дълги засади до „загадни рандомубут“ с браздески патруни.

А сега да обрънем драгата страна на момента. Играят е наследил много от проблемите на предшественика си – дребни бъзбъзи непонятно защо стоят некоригирани, контролират на камерата все още е, хм... спран, а курсорът на мишката на моменти реагира тромаво и неизвършено. Недокоснат е останал и вероятно най-господствания проблем на оригиналата – ходобете на компютърните ИИ отнемат бесконечно много време. Въпреки тактическите походови игри са предназначени за търпеливи играчи, но Nival можеха да се постарат още малко в това отношение.

- Duffer



Вилкомен на хът Швеперланд



8



Компютърна игра на същество Ватман от Винчестър, която съществува в играта на Пътник във Времето

60

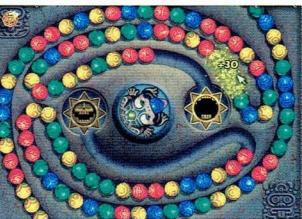
Zuma



Oще от времето на футбола, бейзбола и спортното флашо, игрите с топки са били изключително популярни на всички места по света. Изхождайки от тази идея пивчевете от PopCap Games са решили да правят пачка и са изходили настоящата Zuma Deluxe, която незадачно защо напира място на страниците на смятания се за сериозно списание за игри. Шоуто извънштой, ама да хаба драскаческа си потенция, реъюрайки мини-игричка. Вместо да хърля единоко, примерно, на Psychotoxic, си е набял малкото, финансово неизгодно – предвид факта, че хонорарът ми за тази мизерна половина страница ще е аналогично мизер-

рен. Геймплеят на Въпросното чудо може да се върне в следното изечение – ти си жажда и стреляш по топки! Топките се бубжат по училищта, пристигатки безкрайно, а целта ти – да ги унищожаваш, като изстреляш цветната топка от устата на жабата.

Топките спират да прииждат и трябва само да гоизчистиш екрана за да прогълшиш напред. Понякога се появяват и различни бонуси, които ти помагат – забавят вървилницата топки, възривяват опре-



делена част от нея и пр. Изключватки моментното ми мрачно настроение, изричката наистина е много забавна и е перфектна за релаксиране, особено след Бум-Бум (справка – статията за Shellshock) и с шашки в уста. И все пак, това не е причина, след като снощи гледах „Големите Топки“ (Dodgeball), днес да реъюрирам Големия ***, не мислиши ли?

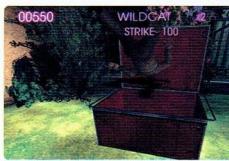
- Krasleto



3

Catwoman

Eто как Виждам нещата. Събрали се егии ден продуциентите на Electronic Arts на размили с относно бъдещо финансиране и едни от тях задал резонантен въпрос: „Абеично, Вие дъръждате ли Ви Принса?“ Прекъсвайки възмутението - и на места не особено убедителен – хетеросексуален ропот, с мощно тръбоване с юркъм по масата той изрече: „Имененно! Ето Ви начин да им го наблюдават на ония гадоби от Ubisoft. Ше направим плосък римейк на техния нетрадиционно популярен хит, заменили юкремът с бело шалвари с някак полуголи пуси, така че докато се мята по платформите Всички да му заплатят превъзходство. Кой каза нещо за пуси-кет и Хали Бери по съмнени? Къде? В кой филм? Купувайт правоата, че правим играта!“



Еми направили ся я. За рекордните осем месеца. Трябва да се спази филмовата премиерна дата, знаеш как е. **Catwoman** се казва. Най-добронамереното нещо, което мога да кажа за нея е, че е калъп на римейк на **Prince of Persia**, коиращ до статично наело Всичко - от лъвът дизайн до видове движение - че да се запишат да ли тук просто не са сменили скрина на принца и част от текстокритура. Не бе, принципно и за пребоядисване да зляпам гигантализирана заснадка на Хали Бери - благодаря, че попита, - но той просто е единственото, което може да се нарече „хубаво“ в **Catwoman**. Това съжалявам е подчертано и на ниво графики от факт, че цялата текстурност е възмутително постна и безлична, с изключение на боксътвейните гигантски форми на пуските. Които са топкови реалистични, че рано или къс-

но започваш да си представяш настъпватите дигитални зърна под впечатление дигитален сутинен. Звукът също става най-малкото Хали Бери търка разни неща, настривайки те да прогълъжнат да си изправят с нея. И точно тук нещата опират на камък. Жената-комка - както всяка болезнено красива жена - е практически неупражняваема. Независимо дали си опиташ да напакуши в компютъра си геймпад, джойстик, болкан с пегали или възрат от пингвинче.

Камерата се върти по-неориентирано и от споменатия вече задник, а ултимативната характеризирана геймплей сумма



е „бъзумен“. Тук за пръв Виждам практически реализирана една от любимите реплики на колегата Уиц-Дейд „Хари в кофите“. Единственият начин да убиеш никого е да го напътваш в кофа. Инче е бясъстър и щастливо подскача край теб, колкото и да го шляпаш с камиччето. Боят от своя страна е забележително пребъдителен, защото си въвчински пребъдителство гори само да насочиш мащета в дадена посока и да умелиш никого, какъв остава за уделенан на никого откъм правната страна. Същите баки и за уделенанто на платформи. Което сигурно е бонус, защото честно казано ако геройната ти бинага се пребъдява наятам, накъдето поискаш, можеш да преъбръдиш играта за максимум три часа.

Какво ли те занимаваш с глупости. Просто стой настрама!

- Snake



4



Alpha Black Zero

Cега ще ти разкажа тъжната и поучителна история на Kyle Hardlaw. С нея Клавол (разработчиците) ще се опитат за пореден път да те убедят, че онзи, който застава на страната на добрица, обикновено го прехвърлят. С тази статия аз от своя страна, ще се опитам да те убера, че не е работа на разни негоклатени, нидерландски разработчици да го обяснявам. Шом доори и изучените истини се нуждаят от някакъв малкин, за да бъдат обяснени като хората, по ръбите.

Да менчото бършеш. Човечеството, усълъло никак да не се самоизтрепа, е колонизирало го по планетарна система му се изпърчи пред алчните кроманонски очи. И така! В лето гостопре 2366, познатата Вселена стъне под тиранията на никаква юбер-гукматура – Sol Government. Ти, наенесъл със се не особено алтернативната корка на Кало Търъдозаконкоб, с лидер на спешните тактически звено (Alpha Black Zero). Въпросното се явява мускулите на Метрополията, които та с уважение изува по планетите-колонии. Някъде възникнал проблем, никой създаваща лукса да мисли самоизточно или раздикано, лебдили петно върху репутацията на Метрополията? Мистър Мускул извади, почисти и полира до блъск. С други думи – убийствата, терор над мирното колонизирано население и прочее болонпробен стъф.

На визка на геймплея тък това звучи така: В продължение на 20 умолюмачи-

телно скучни и еднообразни тактически екшън мисии ще се набираща на слушка и ще отстреляват де що мърда по картата. Точка!

Усещането от играта (преподлагам) ще следва да се добиже във формата от заглавия като Rainbow Six или SWAT. Действителният резултат от гизайнерското „старание“ обаче е плачевно блеч от това – нито визуалта (ничъм ти прев повечето време се бихи като състращ от остава пристъп на склероза инвалид), нито темпотът на игра, нито структурата на нивата или ИИ-тът на бравобите предразполагат към внимателно стратегическо планиране и прилагане на трени и хитри отборни тактики.

Играта се води отборен шутър от трето лице, забъркан от *Serious* ендъжина на *Coateam*. Можеш да разделяш кратки запознави (огън „Следвай ме!“, „Стой! ще стрелям, „Пущай! куме!“) на подчинените си (петима та бляк на брод и паднаха Всички в еднообразния бод ъвър, сори, просто се сържаха). Прекъсвоменяйте са възарани за цялото – интелиектът им стига допотокова, че да не помагат и – кое то е по-добро – да не пречат.

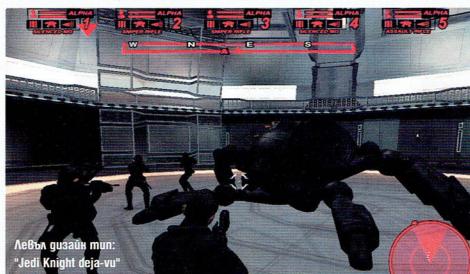
Като особено затресващ опит за близяне на разнообразие отчитам факта, че преди началото на всяка задача можеш да ги екипираш с три типа оръжия – уж възможност от профила на мисията – стилът, нормални и тежки. Разлика ли? Ами... почти никакъв. Сръжната - тръбо – са обидно малко като асортиментът, тък и



едновременно ще можеш да имаш само и устро – звучи като реквизитни, пластмасови пътъвка – разделят следното: флашка слушка и те правят „пътък“. За сметка на това са стъпливашо ефективи – гори обикновенни пистолети на насара поражение като реийлън!

Всяко от нивата можеш да минеш като на ръш с тежка карабина, таак и с прогълъждано сънбайн-бейн, прибежки и приплъзваня.

Ниво след ниво, дизайнерът упорито ще те тласка към мисията, че човечеството се в прекарало с тая колонизация на Вселената. Планетите приличат на при-



ти за разбити сърца. Пейзажът на всъсъвде е хълмисто-тръбест, цветовете обаче се сменят. Винаги или в нощ, или в залез, или вали – идилично, романтично и... дяпресарско. Не, мерси, аз от матушка Земя не мърдам!

Мисиите са част бън, част вътре – т.е. с преход между открыти и закрити площи. Проблемът обаче видиш ли е, че аз съм играя the Original Product работ сътози ендъж – а.к.а. Серизон Сам 1.2 и знам добре на какво е способен мой! Тук няма и помен по тънкото разъръщане на възможностите му – они ми ти пиши зелени поля и долни, пирарии, златни стапути, храмове със стеноописи и т.н. Гамата се лашка като жрица на любовта В сенза за дъвма между подвършено-зелено и доминантно кафяво-гуарино. Тук там – в моменти на кулминационно дизайнерско изпразване яйно – се повлява и никакъв геноно-блъс. Нивата търбоначално създават илюзия за свобода, когатъм се разтъпляш на насам-натам, ще ти блесне – автотирите не са искали да се мотавеш много както. И замова са постигнали нещо змокното – създали са ПЛОСЪК призимрен гизайн на нивата, батка! Оставам без простот.

Duffer out!

- Duffer



5



Пре(г)овор

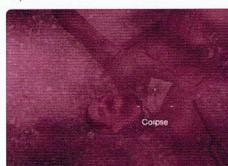
Hillusion Softworks – айтбър на чудесната **Mafia** и не толкова чудесната **Hidden & Dangerous** серия отново ни напомнят за себе си. Тъй като решението да изкарат още някой груп лев (донар, цент, утешебър), господарите представят на скромното ни вниманиe **Sabre Squadron** – експанжънът за миналогодишнини със тактически екшън шутърът. С кое то IS само замърсяваха прозречини понижаващите ми съмнения за гизайнърските им таланти.

Изложение

Първо искам да обясним какво се очаква от една експанжън. Да, „експанжън“, казаш, – сиреч да разширява! Именно!

Сега насочвам вниманието съм **Sabre Squadron**. Какъв ѝ ключъв той? Кампания със събити нови мисии, кооперативен режим за мултплеър + 8 нови мултплеър карти, няколко нови оръжия, между които Panzershreck (базука), SAS сигнален постолет, MAS 36 (карабин), използвана от френската Съпротива; Parabellum със зарулувател и G43 – швейцарска карбина. Освен това се мръкнат и гъбе нови преобразени срещби: Вилкс (джун) и M4 Sherman (танк).

Не е много, казаш? Съгласен! Разбираам шаката тази добърота да извърши под формата на самостоителен mission pack – щак да го презгърта. Но да иска проклетата инсталация на скапаната оригинална игра!



Все пак, аз като един безпристрастен ревюзент – един Соломон също, съм длъжен да потвърз (и преропаха се да намерят) какво положително да кажа за играта. И твой – пълносъвестен на **H&D2: Sabre Squadron** се заключават в следното: на фърв място ако си WWII мачак и/или почитател на залавян от мина на **SWAT** и **Rainbow Six** сериите, смятам, че не бива да пропускаш поредната (четвъртата по ред част) на родоначалника на този жанр – въпрос на общата култура е, ако не друго. Освен това, признавам, че кооперативният вариант на тръбоящите битки разнообразява играта и е попълване на креативен пропуск в предните части от серията.

Деветиме нови мисии са разнообразни и лошошими варианти от Африка и Сицилия до Франция. Графиката (поостарелият венце LS3D енжин на **Mafia**) се справя все още със задачата да пресъздава атмосфера WWII обстановка и прилична атмосфера, а и левът гизайнът не е никак лош.

„Хмммъ“, ще речеш, почесвайки се дето не те събръ, читателю, ами че щом е мака, защо си тръбояши небоговен от мома мяко сладко разширението този?“

Небоговен съм, зер! Първо IS пристига си не с мрънчани да пооправят поне малко геймплей – клечийки детайл, който винаги е бил основна причина за ниските



нива на „коф“ и фискусите нива на „нервокъсан“. Всъщност един **H&D**, та чак до настоящия.

Резюмирам накратко: четириим SAS комансоси – това добре. По всяко време физически ръбовиши само един от тях и той раздава заподоби на останалите – това пак добре. Свободно можеш да пребълчиш между членовете на групата с „Tab“ – това още по-добре. Но защо по движите никой не се е сетил да направи нещо по Въпроса за УЖАСНАЩО малоценния изкуствен интелект на управляемите от компютъра твои събормищи? Мама му стара, щом юно скапан разминаване в тесен коридор продължава да е проблем, какво остава за бърза и адекватна реакция, докато сме под обстрел? Задо когато този „Follow me“, пичкате ме след-



ват, но само 8 един от всеки 4 случаи? Задо при подадена команда „Follow“ когато се просна на земята, тия морони вместо да ме последват, стръчат съвенишибо, докато някакъв мизерен, самотен шабаха с обикновен „Парабелум“ ги тласкат с олово?

Остайши приятелско ИИ – ти да видиш Бражеком! Гимни само венърък в произволен край на картата и пускати започва – ще ша враз по нивото се забърчаща по права линия към позицията ти и ѝ ѝ ѡрви на болка. От това по-несериозно – здравите му какви. Така ѝ ѿчеш четвъртата игра – бива ли такова нещо?

Требоби ме и Въпросът: *IS*, защо ѝ ѿмъръза да преработите картите от оригиналната кампания, да за малът и та (а не само деветиме мисии от експанжън) да са достъпни за кооперативен мултплеър?

Графиката може да се справи що где, но приятел хайде да вземете га си сверите часописи – *Door 3, Half Life 2*, тоба-онова – смешни ставате Ѹече.

После един слог за събът сподели – ами то хубаво, ама каква в ползата от това след капитан записа пак си в разрешен по Въпросът? Аз разбираам да имаше един слог, но с ограничени брой събъвие или някаква чеклайн система, но по начин, който сте го измърдили, направо е смехотворно!

Заключение

Да теглим чертата – какво излизат? Ако си фен на поредищата, добре – тия разбогти се предполага, че го презгържащите от **H&D 1** насам, така че един вид си претприема. Но ако не си запознат отблъзъз с играята на *IS* за тактически шутър, по-добре да насочи вниманието ти към *Rainbow Six* на *Ubisoft* – те барем се опитват пичночите...

- Duffer



6



Port Royale 2

C емнадесети век. Вълните се клюят, матросите си пляят, роемът се лее... Идишка. Бях капитан на едно малко корабче в Карибите. Млад и неопитен, но тък амбициозен. Захванах се с тръбоя в главния звън на холандска колония и се оказа, че галаверите ми избутат отръбики... купувах чуба като за сто жълтиши. В съседния звън град го габах за възраст и пачката се пруташе. Понасих ми се и имущество, а в дветерата на губернатората започна да ме заглежда. И с баша си в сушущите - подгипахме редобно заедно. Даже работата започна да ми намира пичт - ири да закараха този товар тъймън до еги-коя си колония, ири да ступах еги-кои си, че се прави на много отворен. С други думи, малко си поразиших Сиби-то на търговец, но не се оплаквах. Губернаторът ми пък нещеше кесита добре.

Отворих си шишки цех, засадих и нива с трева (имам предвид - лайнери!). Търговията тръвна още по-добре. В корабостроителницата ми спретнала цял търговски конвой и вече поне гдайсетина града на мен разчитаха. Кеф и ракътаж - жени, море и кинти. Тозава добоях пиратите и ми тонаха гъба-ти кораба. Флотата на губернатора ябно беше нескончан и тръбаше да взема нещата в своя ръце. Преборувах едни конвой фрегати и позах Вакуофлахти единокраки типове из моретата. Върху си им съзломени кораби, а накрая се изтърсих настор скри-Валишето им, лично сръзах глахатия между кохонките, набучих му глабата на



холандското знаме и си трънах по ѝво - по здраво с пиратското съкробище. Тъкмо се какех отново да окана събята на стмената и да се изтегна на таха и губернаторът взе, че ме прибика да му помагам беб Войната с Испания. Тък и тъй бях набрал инверша - смених фрегатите с бойни гланси и смачкви бражката армада. Свъх им и няколко колонии даже. Станах герой, ожих се да пръвшира на губернатора и захвърхахътъм...



въкън, като елемент блести по свояму сълбочина и разнообразие. Три основни вида геймплей преливат неустеситно един в друг:

Икономическа симулация – 20 стоки за търгуване, динамично ценообразуване, определяно от търсенето и предлагането, строеж на производствени сгради и осъществяване на работата ръка...

Политически борби – изигране в ране, позоваващи компонент на побеже флоти и строежи в няколко града, като съвместима и бездействията ти променят благоразположението на колониалните сили.

Воenna част – морски битки в реално време, бойни флоти до лет кораба, разнообразие от плавателни съдове с различни характеристики и оборудвани с различно въоръжение и екипаж лично от теб; потопяни, абсорбеки и бързеста, пребъзане на градове и пиратски скрайбалища, дуели.

Бесъкът това - добре балансиран и поднесен с финес. Единствено м е подразната споменават по-горе дуели – еднообразни, скучни и отрязаши търпъде бързо. Но тук за щастие – сръдните реди.

Накрая няколко думи за техническата страна на **Port Royale 2**. Интерфейсът е прекрасен – многоизползват, но крайно интуитивен. Помага ти да усвоиш геймплея максимално бързо и да преминаваш от едни към други представители на гореописаните аспекти с лекота. Особено полезни са различните режими за забързване на времето, които премахват 6 зародиши въ-

зможността да ти гостува, докато работиш ти се влечат из морето. Управлението е изпълнено и това прави впечатление точно когато трябва – по време на морските битки. Пристикът (основният контрол пада върху свата бутона на мишката), но в същото време позволяващо съвсем пълноценен тактически контрол.

Звукът и графиката са средна работа – възимателните сгради в градобърет се сменят с изометрична навигационна карта и постепенно създават морските битки, но това не прави особено впечатление. Задавати се грабби с разнообразие, сълбочина, атмосфера, свобода на действия... и просто ти не остава време да се замисли за графика и звук. Всичко е в тъбъ ръце – планиращ ресурсите, битките, отношенията с пирати и сърфъзи... Поне според мен, дизайнерите са постигнали почти идеален баланс при подбора на елементите от геймплея, които ти позволяват да контролираш. Единственият реален проблем е, че изгатва е наистина тъфъре комплексна, а това може да не се хареса на всеки. Но ако описание на тази страница ти в харесало, задължително намиши през Порт Роял. Ромът е от мен.



Почвата битките съвршват на таха и остров.



8



kill.switch

Преди време Kill.Switch излезе за конзоли без да предизвика особени реакции. Явно 8 Namco гледаха на PC геймърите като по-непретенциозна публика, защото играта се появява и в PC формат. Още със стартирането става ясно, че сме сънатъкани на по-други "реалистични" екшъни на съвременна тематика. Иначе казано, ту си американец, чешият основно занимание – когато не си чеше тонките, за да поддържа имижък на Мъхъза – е отстреклането на чели огри араби, руснаци и прочие терористични елементи, да бе – за ефект подтискам прозъятка. Името ти е бишоп и си бездушна машина за съмрт с промит мозък и никаква препрата за миналото си, на която просто трябва да посочиш цел, след което да се облагаш удобно на стола и да гледаш фоерверките. В алтернатива ту си имплантирани разни био-технологични невранини комуникатори и прочие глупости, позволяващи на командата да ти дава заповеди по време на мисия. Тъкмо га се зачушиш дали не си просто една ходеща радиостанция и играта

трябва да използва право в екшъна, прекъсвайки мозъчната ти активност по въпроса. То-ва, което следва после е преминаването през различни локации, където избиваш,



Шефът казва да открием ниво от Metal Gear Solid.

е избриваш и унищожаваш 8сичко, което ту се мърди в полевръннето.

Още в първата мисия попадаш на територията на арабска държава – за това подказва пълът, чалмите и търкалящите се наоколо калашинци. Никой не ти казва къде си и какво търсиш там. Американският войник няма нужда от подробна информация! Задачата – намери и убий Генерала. Какъв е тога пич, защо търсиш да мре – не се знае.

Мисиите – залагаш експлозии, спасяваш заложници, лимонириши кълчочи фу-

гури, в края на сметка – просто избиваш 8сичко. Това последното изобщо не представлява пребивателство, особено сега като съществува номера със спремата израз ъгъла, без да се подаваш – в този случай разсъждава в голяма; но с повече практика се постигат прилични резултати.

Нивата – предимно открити пространства, тук-там някакви сгради или помещения, нюхва детайлност и интеграция. Или – тъпли от разни типове, напирати да си изкопи.

Графиката оставям без коментар.

Че играта е скъпълен набързоорт ли-чи както от ужасявашите менюта и интерфейс, така и от честите изхвърляния в Windows.

Искам да кажа – пощади си нервите, don't touch!

- IKARUS



3

Gorky Zero: Beyond Honor

Ами да, това е нещо като пропълнение от Gorky 17/Odium – с малки разлики.

Жанрът може условно да се определи като стелът екшън, защо „условно“ – ще разбереш след малко.

Действието се развива няколко години преди събитията от Gorky 17. Влизаш в ролята на Кол Сълънчан – агент от специалните части, изпратен в Украйна. Задачата е да попречиш на група членови на бивши съветски генерали да използват научните досягания на КГБ за контрол над населението. Казано иначе – ще си имаш работа с киборги и зомби. Историята, явно на чешкия фантаст Рафа Зиемкиевич, е сред малкото достойността на играата и прережа много стимул си, да я дошараваш. Действието се следи от изометрична перспектива – високо над Сълънчан, с варвар на камера от трето лице, когато се премъкваш и искаш да отстъпиши тихо някъд пазъц. Разполагаш с боязлив арсенал от шипонски играчки за отблъсване на зданието, а помощта на



латопочто ще хакаш терминал и ще се обсөдоваш за текущите си задачи. Стартарто.

Двета основни проблема на играта са графиката, които просто не е актуална вече, и изкуственият интелект, който дебелансира играта със своеобразието си. Пример – промъкваш се из подземна база (което прекарват и по-голямата част от играта) и слега мини-картата – тя показва разположението на близките пазари и шума, които щигаш. Половината воини просто не идентифицира, гори когато минаваш точно до мяк, докато други ме забелязваш чак от друга края, при



Варвар all over 13th place...

това бидеуки с гарбъ и, въпреки неумиверситетите ми усилия да остана скрит, щигаха аларма. В самото начало на играта твой юди по редовни лоудини, но когато си реквизираш по-тежки оръдия, забравиш за всякако промъкване и започната да жъни наред. Толкова със стелът, а фактът, че всеки втори пазар остава аптечка след съмртата си, допълнително стимулира силовия подхор. Така добиваш към базумния ИИ и тексните нива, да играеш играта по друг начин, освен като екшън, си в



4

ІД SOFTWARE ИСТОРИЯТА НА ЕДНА РЕВОЛЮЦИЯ

Бова е само едно от възможните заглавия за начало на тази статия. Каквото и бъзеличавашо изречение за, вероятно, най-символичната гейм-компания да измислите, то би стояло на място. id са необикновена фирма, най-великите! Няма друг пример за компания, която е дефинирана ноб жанр и е останала определяща в него, очерталийки в значимото степен бъдещето му разбивте – не само като изгрой концепция, но и на ниво технологии. Единствените очелени сред пръвите, чиито игри притехажват сакралия имиж на предопределени хипоте, които всеки разработчик бленува за себе си. Да, родика се и други великолепни гейм-студии; други шефъвбр, плод на нещай груз труп, обогатиха ханда на FPS-те, но никак друго име – абсолютно никое: – не се стомбарда с тараба камбозична сила в съзнанието на фенове и специалисти, както това на id Software!

Няма по-красноречиво доказателство за неин стойност от мнението то на конкурентите му за него:

„id биха причината да започнем.

Техните игри ни караха да си мислим „О, и ние искаме да направим това!..

Сигурен съм, че мнозина са избрали професията си благодарение на DOOM или Wolfenstein, мислейки си същото. Тяхната история е просто... задължава им за това. И за тяхната банкова сметка. И за техните места за паркиране. Те са жестока компания, аз ѝ много ги уважавам. Много е гордина, когато хората ни казват: „Вие и id сте томката близо... Това беше мечтата ни преди седем или осем години. Имахме голям космет, че я постигахме.“

Рейн, босът на Epic прег Edge.

Същото възхищение, искрено и примесено поне с мъничко за-

Бист, че прозвучи от устата на хората във Valve, Ritual, Raven или Monolith, също да ги попитаме. Защото макар и големи, на тях все още им предстои да постигнат това, което id вече успя – да се превърнат в жива легенда. А през легендарните се преклонят всеки!



НАЧАЛОТО



сторията на id Software е като учебник за това как се пише история в гейм-индустрията. Началото е повече от скромно (като при нас :-)). Поставя го срещата между Джон Кармак и Джон Ромеро в офиса на Softdisk – малка софтверна компания в Шривпорт, Луизиана.

Softdisk са споделили по решението, че имат нужда от собствено гейм-зендо за разработка на малки игрички за издаването им на Veski 2 месеца по-късно. Тук са същите гискети от Gamer's Edge и наемат Джон, заедно с един приятел на Ромеро, за бъдеществане на тази своя амбиция. В малка стаячка, оборудвана със микроботни почки, хладилник и въйорка супер модерни 386-ци, пичовете си спремат нещо като фис и се замятват за работа с малка стръб, че скоро щарите щават гбе, а в последствие гискетата започва да излъчи Veski месец. Никакъв проблем за въвеждането на Veski игра, докато Ромеро поема дизайна, графика и звук. И въвеждането на Veski е игрите, но Ромеро, без съмнение, е по-добрият геймър. По нова време за него се говори, че е най-добрият когер и най-добрият геймър, събрани в едно място. Третият съдружник обаче, Лейн, не успява по никакъв начин да се бъши в кохезията, създадена между Кармак и Ромеро, и бива заменен от програмиста Том Хол. Макар Ромеро да се шегува, че Хол е "fucking hysterical" въвеждана с Кармак изпитват към него много по-дълбока симпатия и така приточено е префигурирano успешно.

Постепенно, с Veski слебеща гискета, започва да се усеща все по-острата нужда от арт дизайнер. Ромеро има талант, но не е времето да бъде тяхъв. Поледето се спира на Ейприън Кармак – 21 годишен новобранец в Softdisk.

Екипът вече е готов. Не след дълъг четирирато създават първата си "комерсиална" игра. По нова време скролването на екрана е напълно неизвестно като похват в игрите – действието в тях се извършва на статични екрани. Една вечер Кармак и Хол остават след работата и се хвашат за разници на мистериума зад

скролването. Тестбъйки ищут си, че пресъздават първото ниво на Супер Марио и оставят гискетата до компютъра на Ромеро. Реакцията на последните, когато си пускат „Dangerous Dave in „Copyright Infringement““ (ка-въра на първото ниво на Супер Марио), е меко казано бурица. Резултатът е Dangerous Dave – забавна сай-скролър игра, чийто енジн е плод на съвместните усилия на Хол и Кармак. Но Softdisk не са добри. До момента те финансираат масови залявки, експлоатирани бъзможностите на популярните CGA видеокарти Dangerous Dave изисква по-скъпите и непопулярни за игри EGA. Решението за преориентацията е на Кармак. Още тогава блесва вроденият му талант да изпреварва времето, смисълът в перспектива.

Постепенно четирирато достигат логичното решение, че Softdisk се явяват спирка в развището им и че е пристъпяване да не канализират очевидно огромния си потенциал. В развището на собствена компания Талантът бил налице – Кармак, гениален програмист; Ромеро – мулти-платформист с геймър, дизайнер, програмист и неизчезващ източник на позитивна енергия; Ейприън Кармак – страхотен художник; Том Хол – геймдизайнер със странни идеи. Проблемът бил, че всички се нуждаеха от работата си в Softdisk – тя не само била единственият им източник на приходи, но и начин да си осигурят оборудването. Заповяда всеки петък вечер, пичовете паркирали колите си до братната на офиса, побарали чипата на техника и се отправиха към малка четиристайна юбка, която било наеми. Техниката си инсталираха и започваха творческият процес. Почкинти си преминавали 8 непрестан на работата, а време за сън в конспекта просто не било предвидено. Привлечени или работещи, или играещи Dungeons and Dragons, или се глукрили в намиращото се наблизо езеро. Животът бил какъвто всеки би си пожелал – вънчубац, изпълен с позитивизъм и мечти за бъдещето (щайда прътължи да бъде тяхъв, докато шефовете от Softdisk узнаят, че четирирато ползват фирменто оборудване за собствени нужди).

Защастие, не след дълъг Ародее – компания, експлоатираща shareware търговска схема за разпространение

на игри – б лице на собственика си Скот Милър, се съвръзва с четирирато хубави и им предлага да направят нова игра.

Ародее плаща 2000 долара 8 аванс на генерирана квартет и така се ражда Commander Keen – първата игра на кристалата сеци IFD (Ideas From the Deep) Великолепна честъвка. Така започва истинската история.

id SOFTWARE

Ha 14 декември 1990г. Ародее пътува до Рим, където от Command Keen на сайта си. Десет дни по-късно са продадени над 30 000 копия. Милър отредява резултата като „малка атомна бомба“. Именно този успех дава кураж (и финансова възможност) на групата да възнесе окончателно си решение. На 1 февруари 1991г. се ражда id Software.

Това, което предстои да се случи, днес повечето от нас да знаят, но тогава бъдещето за четирирато не виждащо от един чист, свободен от кабинет и да в препятствия пред креативността им хоризонт, който те ще изтърват да изследват. Сборният гений на четирирато напира толкова широко поле за изява, че единственото, което го ограничава, са рамките на собственото им изображение.

Използвайки малко познатата избын научничене среди техника за създаване на 3D изображения (raycasting), Кармак създава творбата си феноменален граffiti енжин. Резултатът е в Hovertank – първият динамичен FPS за PC!



DOOM - Тиманичният събъкт със Сайбърдемона

Горе-долу по това време Ромеро се събърка с нова и интересна графична техника, наречена texture mapping – покрайнине на побъръчностите в 3D среда с реалистично изглеждане текстури.

Той прилага въвършната техника на практика и id създават Catacombs 3D. В заглавието играчът – представен от изображение на ръка



После играта Doom. Наред с купищата революционни технически нововъведения и улеснен процес за създаване на потребителски мобилни, играта предлага нов прокит на стапните, наложени от Wolfenstein – по-бърза, много по-разнообразна, неизобразимо по-разумна като дизайн на нивата, с по-богат арсенал и още – брутална атмосфера. Във времето на неизследваните територии Всяка новопредложена експира отклик с мощността на ядрен взрив – светоди на геймърите експлодира – за пръв път им се предоставя възможността да се размакнат един-други в мултиплейър.

През октомври 1994 г. е ред Doom 2 да се превърне в цар на свободното време. Играят Quake нови оръжия и нови нива. Продава се в над 1 500 000 копия при цена средно \$50.

В средата на 90-те Кармак усеща, че PC технологията най-после е направила достатъчно за пътата на първата изцяло триизмерна игра. Излизаният през юни 1996 г. Quake е и пръвата игра, която може да се играе в Интернет. Освен че хърлят в екстас феноноси с убийствення синък, id успяват да помогнат с Quake на хегемонията си в мрежковите битки. Играят става беззапасионен хит, а Ромеро и Кармак са купувани по едно Ферари с цялят червен. Мултимедийният на Quake се оказва абсолютно гениален и заразен. Съветът лудва, не закъсняват и търят туриери, положено е началото на прозеяния. Наровяват се десетки сайтове, посетени на играта. Индикуация за маниета, наречена Quake, е огромното убежение и известност, които печелят победителите в турнирите. Треш Фонс гази Бисички наред, банкоБата му сметка набъбва, спонсориран е от хардуерни фирми, пиеши сурова за плащане в престижни сайтове, в по следствие отваря собствен таъков, и като са канак отмъкба Ферарипа на Кармак, побекървата го демонстрационно.

Излизаният година и нещо по-къс-

но Quake II замъръжда статуквото. id окончателно се асоциират с най-добро мултимедийни преживяване.

Quake III се появява през декември 1999 г. и е тръбадът високопрофилна игра, изискваща хардуерно ускорение. Въпреки това Кармак твърди, че последните му инстинктивни иновации съществат с Quake. След това, казва той, всичко е просто опирание на вече изградена платформа.

Можем само да гадаем дали гурито от Quakeva и Doom 3 ще има обаждашата постиженятия на собствената постиженятия на моя компания ремикса. Но скоро не. Незабисимо оттлагавамо си, Doom 3 не е точно римикс на стара игра. Всъщност – той изобщо не е римикс, а нещо съвсем ново – поне за id. Твърде рано е, за да можем да оценим доколко е устрия или не, както и доколко ще пребърне, или не, в още една от славните страници от легендата, наречена id. Времето е окончателният съдържател за стойността на нещата и е най-добре да го оставим да си каже тежката гума. Doom 3 обаче е настъпянето на тази компания. Тор – или по-скоро технологията, която го захваща – в значителна степен е и част от бъдещето ѝ, към която сега ще отпрашим поглед.

тежка никакви гадателски заложби, защото преди броени дни стана ясно, че новият RTCW наистина ще се базира на Doom 3 технология. Които, впрочем, към момента все още е в процес на разработка – Кармак е поли-ра и добавя нови нови функции към видео технологията.

При все това, Raven Software са получили лиценз за разработката на Quake 4.

Със сигурност поне още един доста известен, но засега неизвестен, разработчик е закупил лиценза за свое бъдещо заглавие. Усилено се шуши за 3D Realms, които все пак ще направят замразения преди време и многообещаващ Rue – Вероятно преговорите са започнати във времето на "Вечния" Дък.

Колкото до бъдещите разработки на самата компания – там информационната забеса е тъмна. Три месеца след появата на Doom 3 не се знае почти нищо, освен малко намекнати намерения. Така Вероятно ще е и следващите три месеци, и следващите... На откриването на тазгодишния QuakeCon, попитан направо за това, която престостои, Том Холенсък казва:

„Корените ни са в хорън/екшън жанра. Той отговаря на предпочитанията и талантите ни. Така ще е и в бъдеще. Quake и Doom биха типично

времена, нямаща нищо общо с досегашните заглавия. Доколкото познато гуруто, Вероятността предизвикателството да си струва и машините му да предизвикват трепор на умах у останалата част от екипа, е повече от огромна.

Сега, след като в лицето му напосле ръкавица хърби дейностите дистоен сънник – и то точно в момент, в който смятана окончателно да шаши сънта, в отсъствие на всичката конкуренция – според нашето скромни мнение следващата игра ще се превърне в играта на живота за Кармак. Иерата, с която ще се опита да докаже едноличното превъзходство както на самия себе си, така и на фирмата, която води. Само че – за да проблемът още малко със спекулациите – задаваме си на свой ред вопрос: „Дали за целта има да му е нужна и втората бранка от непобедима в миналото тандем, наречен „Двамата Джон“?“

Холенсък се опитва да зучи бодро, но със следващата си реплика само замъръжда едно отдавнашно подозрение – в id нещата се крепят преди всичко на един-единствен човек:

„Да започнеш от нутата Винаги е трудно... – казва той. – „Аз обичам силно Вървам в id като гейм-студио, на-вече защото Вървам във физическите на Джон да прави невероятни неща с технологии.“

Да, да Джон Винаги може да се разчита, че под Винаги е прабил невероятни неща с технологии – цялата история на id Software го показва.

БЪДЕЩЕТО НА ID SOFTWARE

Gледајќи обичната си практика, id са лаконични по отношението на информациите. Знаят се госта неща – без излиши подробности, разбира се – за разработки, индиректно свързани с компанията. Например, че представят најново експанзионен пакет за Doom 3, които наистина да се разработват от id, но те ще следят процеса изкъсо. Наскоро се финализира и съдържата за продължението на Return to Castle Wolfenstein. Играят е поверена на лондончанините от Splash Damage, „Виногради“ за Enemy Territory и мултимедиите на Doom 3. Енергичният, поробеначински Том Холенсък, съвръзка и доборите на фирмата, както нещо, което ще използватърка популацията от хамелеони на MagaZackar, стига да можеше да чуеш: „Такива са моите очаквания...“, край на цитата. В крайна сметка явно господин Холенсък при-

чили съществуващата на игра няма да е толкова революционна, колкото Doom 3 – прородъжка Холенсък, колкото да каже нещо: – „Целта този път ще е постигането на нещо много по-трудно в играния свят – Установяването на нов франкайз!“

Пребенено на разбираем език, това означава, че на Кармак вече му е скучно – или на-макото му е било скучно преди E3, когато Valve и Half Life 2 юбилеко го настъпиха по мазоха на честопобъето – поради което е смелия, че следващото предизвикателство, спрявашо си да се приеме, е създаването и успешното утвърждаване на съвсем нова изглоба



ПРИНОСЪТ КЪМ ТЕХНОЛОГИЧНОТО РАЗВИТИЕ НА ЖАНРА

3

а да остане на гребена на вълната, една компания пристига да представи пред израчите. Всеки път различни и по-добри здравки. И тъй като играят в FPS-ите не са промени, а те - както всички игри - се разбъват, бъдещността на играта е историята в историята на технологията.

Що се отнася до id обаче, нейната история е история на раздълбивето на технологиите за PC игри изобщо. В опит да го докажем ще изброям заглавията на тексиското студио от една точка на ключовите технологични нововъведения, които то наложи:

1990 г.

Неофициално се разработва платформният *Commander Keen*. 16-битова графика, играт и използват хътър трик на Karmak за бързо скропиране на картина на EGA видеогаджета.

1991 г.

Hovertank 3D - първи стъпки в премио измерение. Karmak решава да покори нетрадиционно вътрешне на начин за изчертаване на полизони, които да забавляват отбъските на играта и създава програма, която изчертава само траселаци. Същността на разработка на *Karmak* алгоритъмът се кореня в това, че компютърът изчислява (съответно изобразява) на екран само онези пиксели и побърхности, които се движат в настоящия момент. По-късно този похват е масово използван за "акелотранс" на игрите. Използвайки елементарен вариант на техника, наречена "raycasting", за пръв път в изграждана на история е пресъздаден динамично обикновен светът - изграждат се управяват такък сред приизмерен лабиринт с едноцветни стени.

Catacombs 3D - отново лабиринт, съст模范ен от кубове. Двумерни картички изобразяват браздите и ефектите EGA графика. Перспективата - подчертано от пръв път във стиле.



Първото съст模范ие на Pinky

1992 г.

Wolfenstein 3D - 256-цветни VGA графики, хардуерен звук през Soundblaster или Adlib, текстиурирани стени, небиждана красота и невероятно за времето си бързодействие. Това е заглажено, кое то за пръв път демонстрира чистия адреналин и прегизбикателство от една от пръвте лица.



1993 г.

Doom - Karmak демонстрира пълните възможности на raycasting. Текстиурирани подобе, тавани и небе, земята вече не е равна, а може да се разчуши на нива, има симулация на дифузна светлина. Край на правите ѝ замъ - нивата могат да събъркат произволна геометрия. За да го постигне, Karmak описва игралищата своя с помощта на т. нар. BSP-дървета. Това описание ще се запази като стандарт цяло десетилетие. Първият мултимедий LAN и по модем. Абсолютна революция!

Doom 2 - id публикуват спецификации на играта, както и програмните инструменти за правене на нива и моделификации. Първи научени на мод-клуптура. След като сурс-кодът на играта стана публично достояние по правилата на GPL, до ден днес на Doom се разработват безброй нива, модификации и портите на енджина. Отворената по-нататък на id позволя на Doom да има версии (направени от трети лица и компании) за всички операционни системи, чийто хардуер е достатъчно мощен - от персонални компютри, през конзоли, до електронни беле�ници и мобилни телефони.

1996 г.

Quake - следващата огромна технологична крачка. Първата призиимерна игра. Използват се блумерно разтворени премери многоизмерни. Картина може да следи 8 произволни посоки, а не само паралелно на пода. Нивата са многоизмерни, с произволна геометрия. Енджинът изобразява водни и съпротивителни ефекти на цял екран. Враговете и побъчето от ефекти са приизмерни. Съветът се активен участник в играта с физика и интерактивността си. Най-важната новост е небиждано реали-

стичното осветление. Вътрешната архитектура на играта е толкова добра, че Karmak смята изискането ѝ за последното наимнество съществено на бъдещето в енджините си. Quake е всяка клиент-серъвър архитектура за мултплеър по интернет - съръбът отговаря за поддръжката на игралната среѓа (старт, физика на видящите се обекти, позиция на израчите), а клиентът - за входа (приема командите от клавиатурата и мишката на играла) и изхода (под формата на графика и звук).

1997 г.

Quake 2 - Вече с хардуерен рендинг (освен софтуетен), 16-битов цвет, големи нива, побъче ефекти, цветни светлинни. Енджинът и нивата позволяват използването на побъче възможности. Възможност за игра на до 32-ма души по интернет при лоша връзка. Публичен сурс код по GPL, много сънът мод-комъюниции. *Quake 2* се възпроизведе още по-тънко от предимствата на хардуерното ускорение, което позволява прехърлане на рендинговано на 3D сцените от централния процесор към видове картата.



1999 г.

Quake 3: Arena - първата високопрофилна игра, изискваща задължително хардуерно ускорение, 32-битов цвет, текстури с производна детайлност, криби побърхни, порти, обемна мъгла, отразявачи материали, а след разработването на *The Arena* и RTCW - подобряния в скрипта, моделиране на терени и шейфъри. Публикуването на програмния код се очаква в края на годината. Енджинът става основа за безпредвиден брой качествени FPS-и.

2004 г.

Doom 3 - Karmak се захваща с работата на нова енгин, след като се убеждава в качествата на GeForce 2. Явото на системата е изградено около концепции, които тази карта може да осъществи, затова играта бърши на учуващо разумни конфигурации. Надобявяваща, но далеч не единствената новост в него е съхранена отново с

осветлението. Досега видният определен от дизайнер, архитектура не може да се промени драстично - това би довело до съществени изменения в осветлеността на околността. Изменения, с които досегашните енджини биха неспособни да се справят и това бързаше ръките и въображението на дизайнерите. *Doom 3* преодолява барията на статичното осветление и чрез него, изисквачи се за изчисляване промяната на време. Новият енджин постига резултат в реално време. *Doom 3* смята осветлеността на всеки пиксел в реално време, като взима предвид светлините, материалите, сенки и разсейването на светлината от околните повърхности. Нивото може да се променя, стени да падат и да се меятят и също че излежда естествено. Симулира се всяка като материали не само матови, а метални, блестящи, отразявачи, стъклени. Това се прави с помощта на шейфъри и вътър тар-оф-текстури, които училиват въздушния детайл на предметите. Шейфърите повишават и качеството на ефектите, които излеждат по-реалистично от всякога. Karmak е положил специален труп енджинът да изобрази правилно съблъкнати сенки и бисекции контраст на светлините и тъмнината - непривикана задача. *Doom 3* е единствен изезд в способен да пресъздава мрака на атмосфера. Причината е, че в нивата пристигат картини с ярка светлина и силова сънка на един и същ кадър. Човешкото око няма проблем да бързря на подобен контраст - но мониторите е ограничено в това отношение и са за генерират подобно изображение и то да излежда естествено, трябва да се приложат специални техники. Почти черните сенки също са проблем, заради грешките от закръгляване при сметките в съвременните 3D карти - Karmak е изгубил доста време, за да не излекват таки енциклоти и да няма "артефакти" в мята.

С BSP-графиката е съвръшено - Do от 3 използва портала технология. Енджинът подготвя средста за създаване на непрекъснат призиимер и реалистичен звуков фон на играта. Той е толкова пълтен и учен, че замества използваните атмосферни музика. Задно с фотореалистичната графика и звука, за пръв път в историята в реално време се симулира съйт, които на места трудно може да бъде различен от истинска.

Личностите

Основателите

Джон Кармак: Роден в Шоуни Мишън, Канзас, на 20 август 1970г. След като изкарва своя семестрови в университета в Мисури, заврзя учението и се отдава на страстита на живота си - игрите.

Кармак обучава да кара бързи коли и да пише бързи гейм-енкини. Известен сред феновете си като „the OpenGL-Pope“, (Папата на OpenGL), „Carmack the Magnificent“, (Кармак Великолепни), „John ‘Godlike’ Carmack“, и „John The magic fingers“ Carmack, (Джон „Боголубия“, Кармак и Джон „Магически прости“, Кармак). Когато сорс-кодът на Quake беше от溃днат и пъзан из мрежата, един млад програмист - член на Quake community underground (известен само с IRQ ник си - GAlexander), го използва, за да създаде Linux port на Quake. След това пича изпрацват пачовете за играна на Кармак. Вместо да уредят ареста на GAlexander, id Software използват тези пачове като база и създават едно от най-занимателните опън-сорс къмъниоти, официално поддържано от легендарна софтуерна компания.

На 22 март 2001 името на Carmack е записано в златните атели на Academy of Interactive Arts and Sciences' Hall of Fame (Залата на славата на Академията за Интерактивни Изкуства и Науки).



Цитати:

„Историята в една игра е като историята в порно фими. От нея се очаква да присъстват, но не е чак толкова възможна.“

„Ние не хабим време за разгъзване на никакви супер-сложни истории. Нашият менъм (ако юбие имаше такъв) би бил от прост-по-прост... „Ако нещо мърда - УБИЙ ГО!“.

Альфонсо Джон Ромеро: Роден на 28 октомври 1967г.



Наред с Кармак, втората емблематична фигура на компанията. Известен като „его-то на id“. Работи

в компанията от основаването ѝ през 1991 до 1996, когато я напуска и

основава Ion Storm Inc. заедно с Том Хол.

Официалната Версия и на Ромеро, и на Хол за напускането на id е „творчески различия... в дейностите им обаче и двамата не обдържат концепцията, спомняща за излазния марак преди това Quake“. Според него той е изведен пример за това какво се получава, когато фокусът лада върху технологията, а не върху играма. Той твърди, че Quake-енкиният е генерален, но играма е смраз.

Бумът на Ромеро не му носи желания успех. След грандиозния пробал на Daikatana той напуска и Ion Storm.

„Преставайте си трите съсети на случайно подобрения хор“ - разказва Ромеро - „които имат никакви общи познания по коридите, левъти дизайн, звук, арт, но много малко опит. Те се събират заенро и за 3 години се опитват да създадат игра (нещо, което никога не са правили). Всичко това на фон на бандгаубри с корпоративни политики и гигантска машина за слухове, която быва безумия практически всеки ден. После си представете, че всяка екип губи членове, наема нови и така през цялото време на разработката, като целият екипрактически е подменен изцяло на 4 пъти.“

Здите езици, разбира се, говорят и друго - може би въпреки всичко това Ромеро щеши да успее на направи играма макар, каквото всички очаквате, ако по онфа Време вместо да си седне на задника не лудуваше със Стиви Кейс. Мнозина от феновете на Ромеро отдават пръвока на играта на върховата му с еноргърдата красавица, която е своя, побеждаващи го на Quake. Е, на Кармак загубата на Quake му костопазва само едно Оферари, на Ромеро - втората компания, на която е способен.

През юли 2001 Хол и Ромеро основават Monolith Studios - миниатюрна компания, разработваща игри за портативни конзоли (Nintendo Gameboy). Изадена през 2002г.

По настояването Ромеро и Хол работят за Midway Games и разработват поредния си съвръхмнозен проект за Xbox Area 51, като езочуванието са анектирани имена като Мерлин Менсън и Дейвид Духовни.

Интересни факти около Ромеро:

През август 1998, Ромеро се появява в известно текаско месечно

списание на снимка, в която е гримирал като труп с дупка от куршум на челото. В нея Бернела пълзява слухове, че Ромеро е умрял...

През януари 2004 Ромеро се оженя за румънката Raluca Alexandra Romania. Аlobолитен е фактът, че по същото време Стиви Кейс Все още се наблюдава около него, понастоящем с важна фигура в MonkeySlote Games.

Какво ли ще се случи с Area 51, се питаме...

Ейбрън Кармак (aka Bitterman):

Едноименният от основателите на id, който все още работи в компанията (понякога съвместно със своя братик). Няма роднини върху Кармак, Колегата му Кевин Клауд - другият водещ художник на настоящата id, с който работиха по Doom 3 - до определено като „Най-добрият художник в индустрита!“.



Том Хол: Роден в Уисконсин. Има диплома по компютърни науки от университета в Уисконсин-Мадисън. Ходи работи като креативен директор и дизайнер по емблематични за компанията заглавия като Commander Keen в сериите Wolfenstein 3D, Spear of Destiny и DOOM. След съвет с Джон Кармак отишно дългина на Doom напуска фирмата и се присъединява към Apogee/3D Realms. Там работи по дизайн на Rise of the Triad, продуцира Terminal Velocity и участва в проекти като Duke Nukem II и Duke Nukem 3D.

In Ion Storm стои зад разработката на Anachronox. Заедно с Ромеро създават Hyperspace Delivery Boy (игра за Nintendo Gameboy), изадена през 2002г.



Други знахари личности, свързани с id Software

Американ МакГий (aka Tokay): Един от най-талантливите, оригинални и иновативни гейм-дизайнери към днешна дата. Влизат в екипа на id през 1994. Един от перъвите му опити за левът дизайн по-късно е включил като секретно нибо в Doom II ("Crusher"). Работи по Doom, Doom II, Final Doom, Ultimate Doom, Quake, Quake II и Quake II Deathmatch Pack. Негово дело са популярният на DMM и DM4.

Според самия Американ, причината да носи такова странно име е майка му - перманентно напушната хипарка, която първоначално е смятала да го кръсти Obrad.

През '98 МакГий неочаквано напуска id, следва опуска на живота си - American McGee's Alice. Следвашкият му мачко-приказен проект: American McGee's Oz беше замразен заради липса на разпространение, но наскоро се подчу, че нещата се разазват благоприятно и той все пак също бил сънят. Наскоро МакГий основава независима консултантска компания за гейм дизайн - The Mauritania Import Export Company, като в същото време работи и като креативен директор в Enlight Software, заедно с Тръбър Чан.

Майкъл Трент Резър: Роден на 17 май 1965 в Мърсър, Пенсилвания. Позистван като Trent Reznor - креативната душа на групата Nine Inch Nails.

Поради горещата любов към видео игрите (и по-специално Doom) Трент създава сунтрака на Quake. Като стражичен ефект от това, логото на NIN се появява върху съдържащите с амуниции за палашата в игра.



Ричард „Levelord“, Грей: Роден на 15 ноември 1957г. в Ню Хейвен, Кънектикот. Първо служи във ВМС през 1978, на кораба U.S.S. Detriot. После служи за руски подводници в Аляска и Фордкин. Уморен се през 1980 и се премества в Лос Анджелис.

През 1981 взима диплома за бизнес-ориентирано програмиране, а през 1990г. още една - за компютърно инженерство.

Започва да се занимава активно с левът дизайн през февруари 1994г, като създава GrayDoom - аматорски, некакъв 8-клонещ 4 картни: The Swamp, Imp Skull: Bad Water и The Gauntlet. През септември 1994 е наеман да прави нива за Blood. През март 1995г., придобива дизайната на полобията от нивата за Duke Nukem 3D. През август 1996 се присъединява към екипа на Riptual Entertainment, където - за хима Sin - създава най-масшабното мултимедийно ниво, видяло свет до този момък, наречен Spry.



QUAKE IV

Quake серията е от този тип класики, от които по презумпция се очаква адски много. id Software е от този тип компании, които възпитават у хората набика да очакват много. На фона на казаното – колко очакваши ли от Quake 4?

О! Е, га, правимо – съществува известна смисловата неизвестност в горния абзац, но нека ти напомня нещо все пак – Raven Software саично вене, стоящи зад заглавия като *Hexen* и *Soldier of Fortune* – показано добри са възстановянето на качествени сингълплеър ориентирани заглавия.

Тук ще отворя скоба, за да фиксiram един тънък момент – откакто Ромеро напусна id, фактически Doom 3 е първата игра, в която сингълплеър е много детайлно застъпен и това съвсем не е случаен. Нека не забравиме, че гейм-дизайнерският гений на злонупочинковия профилация се с Daikatana Ромеро спря наред с този на програмния гурд Кармак в основата на феноменалния успех на id с Quake. Макар да не харесвал играта, Ромеро все пак работи по нея и резултатът от това много ясно проличава, ако сравним кампанията ѝ с тази на Quake 2, която той беше напуснал.

Олимпийските са какъв, че що се отнася до сингълплеър, може би това, че не id, a Raven ще правят игра, е по-скоро добре. Хубабо е да си дадем сметка и за това, че Raven е компания, много близка до id, с която винаги са работили в тясно съ-

трудничество. Всички игри на Гарвард са изградени върху еножините на id, те ги познават в детали и обикновено са пръвите, които получават достъп до новите технологии на Кармак.

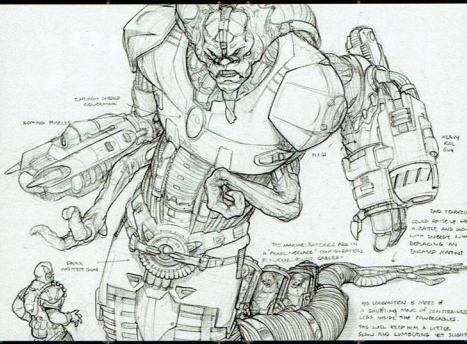
Нека си приложим и факта, че Jedi Academy – най-брзулитата излязла до момента игра, включваща като основа на геймплея съветништвие мечове също е дело на Raven.

Мултиплеър концепциите не само не са им чужди в тия момента, но и се сприят в тях търбъре добре.

Но да се върнем на фактите, които са ни донесли за момента. И мака – промисло на пълната преди време слух – играта ще има мултиплеър. Гарвардите се гответ да ни премложат съби-собствен концептуален прокит на Quake 3: Arena. Това вероятно е добра новина за хардкор феновете на третата част на играта и не толкова за тези, които пръвъвчат съмнения относно мултиплеърът на втората за по-добър.

Що се отнася до кампанията – в съкленен план, тя ще бъде директно продължение на Quake 2.

Играта ще се завържи от модифициран Doom 3 енджин. Това ще означава, че действието в Quake 4 ще се развида във времето на коридори, респективно – в дюйките стеримата обстановка, характерна за Doom 3. Предвидят се по-зле и побече открайни пространства, върху които ще се виждат експлозивният екшън, познат ни и типично за старите игри на id – нещо, което май много фенове очакваха от Doom 3.



Завършващи се към традициите, четвъртата реликарнация на шедевъра на Кармакъс е отново ще върне динамиката и ожесточените арена-линови батати зад екраните на мониторите ни. Обещанието за адски синън сънъл-плейър кампания и опостошителен мултиплеър. Гарвардите сериозно възлагат очаквания на феновете и да реализират всичко, което е франчайз от подобен калибр за завършката.

Това поставя въпроса, ще може ли Quake 4 да бъде първият FPS от ново поколение, който най-после да предложи по равно и от време на време възможности за FPS състракти. Не, тук Half Life 2 изобщо не влеза в съмненията – неизвестният мултиплеър на практика ще бъде Counter Strike Force, а той, колкото и да е добър наистина, е просто един мод, предлагаш само един режим на игра, при това по болка познат вече.

По отношение на оръжийната арсенал изненади ще има, но – както и Raven признават – оръжейната система в Quake е твърдо съвършено балансирана и допълнока сино оръжията се идентифицират със заглавето, че побежето ще се запазят като тип, може би с малки изменения в характеристиките и доста по-значителни във външния им вид. Ще се завъртат machine gun-а, railgun-а, shotgun-а, гори и блaster-ът (прикрепено към него фенерче). Разбира се – ще го има и railgun-ът! Нюансът съмнение. Липсата му би била означавала да хърчи перущина.

Друга интересна новина е наличието на превозни средства, които ще са важен елемент във възела, изгаряща реалността и геймплея на престоящия екшън. Конкретни данни за тихото управление и функции все още липсват, но та се прика доказателство, че лъбът гизайнът обещаващо нама да има много общо

с този на Doom 3. Още побече, че в играта отново ще се появят и фърмъл-подобе.

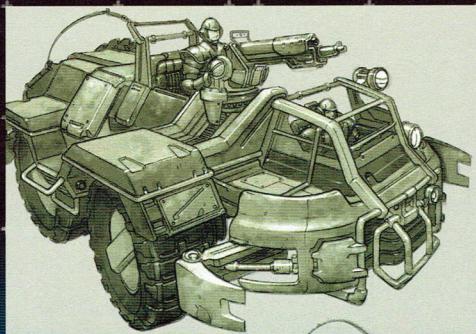
Противници на нашето момче отново ще бъдат съществата от гунастията Strogg, приобщи междувременно по някак и друг кибернетичен тълпър (кибернетичен socket launcher). Историята разказва за контрапаката на Земята спрямо извънземния агресор. Ако бопито е, че сценариите по никакво време ще прехвърлят в проптическия отбор и в съюзията им от времето ще върнат на обстреляваш доскошкиници със съвършеници.

Все още търсъре много неща тъкат в неизвестността – ще има ли рок-фърмъл, зони на поражение, ще се различават ли мапи, както това беше в SOF, какви ще са режими с мулти и коги от тях ще възникнат превозни средства и т.н.

Накратко ще дам сумата на главния ни редактор, който има да каже нещо по темата:

Quake (извирал цялата перупия) е най-демократична игра на id. С нея не се казва на върха на свeta. Всичка следваща добавя в геймплея елементи, които се превръщат в култови и изграждат най-коработо и изобретателно къмъници, на които може да се рагба един екип. Нека само си приложим разходките с пазаруване по стени на Quake 3, както и десетки други неща, за мен всичко следва логичната си последователност. В крайна сметка – историята просто се повтаря. Най-напред беше Wolfenstein, после доиде Doom, но та – макар и сами по себе си икони – просто била прелюдия и дадоха нужния опит на id да сътворят феноменалния път към края Quake.

Така и днес – излезе RTCW, после Doom 3 – великолепни игри, но ищо побече от заглаждат, проприетъри технологиита по път към края Quake.



Скица на едно от превозните средства в Quake IV. Все още не е сигурно дали те ще участват в мултиплеър частта на играта.

DOOM III

АТМОСФЕРА

Първият Doom съчетава в себе си поне три неща, които тaka и не съм срещал събрани на едно място в игра до момента: страхото за времето си графика, блестящо изображане хорър атмосфера и невероятен, спиращ дъха екипаж. id очевидно тaka и не са се осмислили да си сървят новават със собствените си шедьовър. Реалното пръвънчение на Doom, за мен лично, се появява на пазара във вид на две различни игри, съборти от които би бил това, кое то тръбаше да е истинският наследник на това име: Doom 3 – поне съз 8 себе си тежката, пътна и мрачна атмосфера на страхи, безадекватност и обреченост; и думите в сънка, Painkiller – предлагащ мащабни, адреналинови, постапокалиптични битки с многообразни изваждия. Ако Doom 3 и Painkiller по някакъв начин можеха да се слеят в една игра, то би се получило нещо, съизмеримо с Великата оригинална епос на id от 1993 година.

Под изумителния си визуален облик третата част на легендарния епос е просто поредната страница игра на пазара. Прексплоатираща стария като света номер с изскочаващото от сенките чудовище, кое то ти изревава в лицето и ти учите се стресираща. Наистина – изключителна като изпълнение игра, но само толкова.

Ужасът, ужасът...

Цялостно усещане за мрачна класически фобичност, малко на брой, но издръжливи вразобе, схватки с акцент върху оцеляването, а не върху удоволствието от убийстването. Това е Doom 3. Играта е понесла в себе си никако невероятно добри хорър попадения, които спокойно могат да ти изкарят акула – като започнем от наистина култови скрилтириани моменти, като първата поява на „учешто“, зомбированото отражение във тоалетната или изпълняващото изяд терминална паяк и стигнен до особено спресиращата 8 начин на неизможност да си свечиш и да пушаш единобръменно. Водещо до пристъпи на отчаяние, хаотична стрелба в неизпогледни мрак и наехката, че бъдомът още е там, където си го видях за последен. Ключовата дума тук е „някога“. Ако продължитеността на Doom 3 беше два часа, в които всичко това да е здраво концентрирано върху единична геймлейна площ, тази игра можеше да превземе инфаркти. Но когато видиш същия номер за не знам кой си пореден път, става все по-трудно да се умиши. Първото появил се ненадейно от пентаграма на лога изчадие неминуемо ще изкара акула, но осемдесет и шестото?

Играта залага на пълния набор архетипни хорър-похвати, преъднати в кишишта още в черно-белите филми



на ужасите и, разлеждайки ги от пази гледна точка, можем да приемем за съвременна антология на тъй наречените остроожътни жанрове. Старите класики, в ново издание с тъмнота корица, гланцирани страници и тн.

Подозирам, че в id изпитват никакво садистично удоволствие да наричат веднъж маринец. През цялото време хърлят насреща му и най-вече откъм гърба му – чудовища, чиито влезнати уди, в тесните коридори, без размах възможност за маневриране, той просто няма как да избегне. Добре, че на по-кротките степени на трудността пътят удрява няколко директни удури с ракети без да му мигне окото.

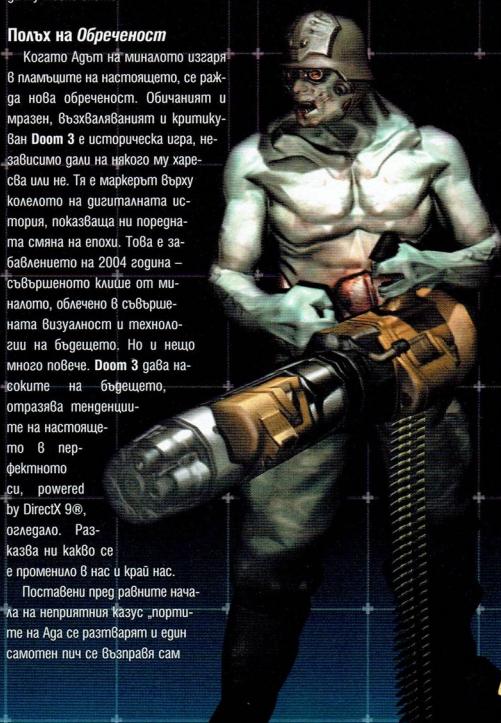
Полъх на Обреченост

Когато Адълт на миналото изгаря в пламъците на настоящето, се ражда нова обреченост. Обичаният и мразен, възхваляван и критикуван Doom 3 е историческа игра, независимо дали на някого му харесва или не. Тя е маркерът върху кололота на гигантската история, показваща на поредната смяна на епохи. Това е забавлението на 2004 година – съвършеното кийше от миниатюри, облечено въвъздушната визуалност и технологията на бъдещето. Но и нещо много по-важно. Doom 3 дава на соките на бъдещето, отразява тенденциите на настоящето – в перфектното си, powered by DirectX 9®, огледало. Разказва ни какво се е променило в нас и край нас.

Поставени пред ръбните начини на непримиримия Каузус „портийте на Ага“ се разпъват и един самотен пич се възпроизвежда



срещу пълчищата демони“, маринецът реколта 93 и маринецът реколта '04 реагират по коренно различен начин. Маринец '93 се изпрабява смело с фувещка в ръка срещу злото, избиваша всичко, попаднало на мушката му, с ледено изражение, а мрач-



Умири долна гадино! И директно изчезвай, че ми пречиш на фреймрейта!



ГЕЙМПЛЕЙ

ното му лице се разцепва в жестока, но по своято щастлива усмивка при Вуга на ноба броня или наво оръжие. Маринец'04 брои притеснено ограниченията музинци да помагат на таса, внимателно се показва иззад всеки ъгъл, пъзъл из мрака с фенерче в ръка, спряхва се от преките конфронтации. Маринец'93 беше награждаван за хитростта си от признанието на нов сикрет с по-добра пушка и по-добра броня. Маринец'04 бива назован за това, че си вре носа там, където не му е работба, защото он сикрет плейс изскачват чудовища и го нападат. Маринец'93 можеше да избие с единобой цимата атака пампач като Ума Търман в японски скокотека. Маринец'04 се посира при Вуга на във HellKnight-а. Арсеналът на Маринец'93 беше изтъкан от мощ големен на насилието. Арсеналът на Маринец'04 в най-добрия случай може да се разглежда като приемливо средство за оцеляване. За Маринец'93 хорът беше само фон на екшънъ – кървав декор, край който той танцуващо африкански си танци на смъртта. За Маринец'04 хорът е жанрово определение.

Огледай се в дигиталното, ровенето by DirectX 9.0c, огледало приятелю. Огледай се наоколо. Какво Виждаш? - Snake

Преди да продължа, трябва да направя уточнение. Doom 3 е брилянтен. Той поразява сътива-



та и бъдещето. Той е направен с тази цел и всичко в него крещи към играча. Вижте какво сътворихме за вас! Смятате ли, че бъдете възможни?

Кармак направи енジн, който си играе със светлината пред очите ни. Сенките на този енジн баха прекалено „тъбръи“, оторвани с нож граница между светлината и мрака. id решка да не кръст това, а да го използва и подчертават. Така се роди примирието на Big Interim на базата на Mars – със заслепяващо ярките светлини и атрактивно черните сенки. Концепцията плаши, когато избърък се излови въвън отъмнина – затова те изблъсква лампите в коридорите, накаращи ги да излизат незвездни или да изчезват във мрака, червена светлина, и затвориха играча при тях. Накараха го да се върне в мрака и спряхаха да опипват външната си, за най-черната тъма му да даде фенерче. Според мяк Войникът не може едновременно да си свети и да държи оръжие – накараха играча да избира или ще Виждаш или ще е

случва хистриона“. Само дето Doom 3 бързо за кара да забравиш това. Смайващата в лекотата, с която те възъвът в потънчания си в мрак технологичен свет на тежък производствен шум, постоянно променящ се нива, изненадващи ниши, рушещи се стълби и появявящи се от нищото демони. Всичко тук е така замислено и реализирано, че още с торбите крачки да напрати една от основните си идеи – ти не контролираш обектите си – то контролира теб!

Лансата на супер-оръдие не означава – както некои твърдят – че никоя оглушителна не става, а по-скоро, че всяка борба е паронично нарочено със кълъи и в побеждането нива има музинци предимно за конкретен елемент от арсенала. Искате или не – ще използвате него. Дали id имат право да постъпват по този начин с играта, също е обект на разгорели спорове. Истината всеki открия в зависимост от пристрастията си – любите ли се на хората при вътвътваш решението; тези, поставящи пред всичко екилъ – не.



Duffer

Doom 3 е последното *id* заглавие, с което Кармак е положил неочевидки усилвия в посока тълпейд на играната платформа, но като че ли е забравил да тълпейд геймплея.

Тази игра се опитва единствено да те умashi до смърт, отказва да те стимулира и „награждава“, но както и да е начин в гори съзнателно те наказва, като коеато геймспъй, следващи установението FPS кишишта. Въпреки, или именно поради това, тя е брилянтна.

Геймплейт ѝ е отломка от едни по-добри времена, когато игрите не стигаха до щандовете, облечени със стикери. Добре обит на комисията за защита на крехката и нежна психика на средностатистически американски пътешествия... Затова се възбужда в нас.

Whisper

Надявам се някой все пак да е изтъкнал факта, че играта е липтика като бранчански яйцоб и също толкова жалка гледка. За мен това е tech demo на engine-a, който са разработили *id*. Благодарение на повторящите се сцени за гори не успях да се впечатля от графиката. На хубавото нещо в **Doom 3** всъщност е звуцът. Играта била продала 300 000 копия за една сезмица! Wtf? Очевидно в Шатите има поне 300 000 идиоти. Надявам се това заглавие да не е индикаторът за бъдещето на жанра. Може би всичко е прекалено фрът или прекалено критичен, но **Doom 3** не може да спечели и на малкият пръст чупо на **Doom 2**, нико то на **Doom**.

BigBadWolf

Ключовата дума за мен, докато играех **Doom 3**, не беше „Страх“, а

„Носталгия“. Играата ми навършаваше спомени на само за старите **Doom**-ове, а за тозия Quake (гори по-скоро за него). Чудесното, докато я пребориха на „Veteran“ беше същото, както и преди години, когато играех на Ultra Violence и съответно Nightmare. Геймплей, отложен по побъркане, без никакви малумии заради или промъквания по сенките. Прост екшиън в стила Стивън Сегал, в който има нещо толкова първично и симпатично. За мен това е перфектната *id* игра, изпълнена до собършество от компанията, която ме дефинира като геймър преди толкова много години.

meD_Eb

Най-почестното определение за **Doom III** е американското словосъчетание State of the Art. Определено това е игра, към която всички ще се спремят през следващите няколко години. Продуктите от ново поколение са вече тук! Графиката никога не е била по-изпълнена, звукът никога по-коректен, животът на детайл по-бисоци, атмосферата – никога толкова смразливща. Колкото до геймплея – ами, той си е същия... добирят стар шутър, с който сме изузили маса време пред мониторите. Аз лично съм фен на старите концепции – никога игрите се правиха, за да забавляват и да помагат на се отмъкнат от ежедневието. Добър пример, че *id* възка правимото решение да се придръжат към стария ноубрейнър, защото в него, брате, е истината! Поне за мен. Другите да оценяват както си искат.



Новата печка „Раховец“, извън и във вариант със зелен пламък.

/d са изнебивани на характеристики си агресивен и динамичен геймплей, местиви до в също по-добро русло. Целта е да се даде достатъчно време на играча да набеди в атмосфера и добре да се улаши. Значителна част от отговорността за муниципите на играата носи битката скорост на приближаване. Пробърбът, който можеш да осъществиш преди да настъпи умората, обикновено е достатъчна, за да те предаде на началото от края на почти всяка битка. Тоеест, когато се нуждаеш от допълнителна скорост, ти я имаш – но това не променя факта, че блъгането в **Doom 3** е като ходенето в Quake. Което, отново ни бърза към стремежа на авторите да накарат играча да се чувства по-узъвъм.

Играта е линейна и това не е случайно – в нещо време новата се правят много по-трудно и тийка разработчици смятат за неуправдано създаването на части от света, които играчът може да пропусне. Но новата са изпълнени със съвсем къси линии разделения и на играча често му се налага да се бърза по място обратно, след като да достигне. Това усилия донякъде да разсее линейността, създада впечатление, че броиши от испанска постройка и отличи вниманието си фактът, че се напираш на сцена, направена специално за теб. Прости трикът, но кой не си служи с тях, а кому минават – значи са достапично добре реализирани.

Раз宝贵щето на **Doom 3**, според мен, промичава яки-яко тъйкъве след съревната на играата – новата в ага. Той, разбира се, не е ежнерадостно място, но все пак има облекчение – тъмнината вече я няма! Няма я и тесните, клаустрофични пространствия, каращи играча да се чувства като плячка за иначе патнически зомби и демони. Тези нови достоинства наследник на оригиналната **Doom** и демонстрират как може да се постигне психоматическо взаимействие без от това да спада геймплеят. Криенцата наст-после събрива, удря част от открыта битка – сила спрям сила, умение спрям умение. Две неща стават очевидни – какви беззащитни жертвии са демоните на фримто пространство, и как досегашната игра не е позволяла на играча да се бие истински.

За мен същинският **Doom 3** започва именно в ага. Кубът на гушите е генизантното хръмбане, което коренно променя геймплея. Способността му да убие произвежда разгръх на място и да възстанови израдбено позволява на играча да се отпусне и да замърса спокойно, както следва да се играе – без под сълза за изгуба на кроъв. Той вече дава чувство за власт над изненадата, а това е необходимо условие в ага да е игра, за да се на-

рече тя екшиън!

Огромно предизвикателство се оказва предъвръщането на **Doom 3** на прущност NightMare. С 25 здраве един, надмено гъба узда са достатъчни да те пратят по гъвките – макар игралото да е вече при тях де факто – затова бързата реакция и точната отръба са задължителни. Геймплейт е остър, объективен – блъзнати и кървави. Стрелят пръв – бързината ще реши какъщ живееш или ще умреш – винаги съм харесвал това в екшиъните. За съжаление, действието се накърбасва от неизбежното постоянно ходуване. Тази степен на трудността наричува силен от основните правила на добрия геймплей, този, който убича и забавлява. Иерархият пръбва да чувства, че притежава значима власт над живота или смъртта си". А не, че е захвърлен в центробогата на реалността. Когато всички маже неизцяло да го убие, без тога да е в състояние да направи каквото и да е. Дори след ветераните няма да се намерят много, чиито нерви ще изсръбят да спишат до края на тези условия.

Опитвайки се да формирам обобщаващата си оценка, това което се направи в мисли си, е непоклатимо убеждение, че **Doom 3** е събитие. Реалистичната графика, специфичната „страшна, атмосфера, която не те кара да си сънуващи комари, а по-скоро ти спряка, перфектно скриптуриран геймплей, ако щеш – съдъмстванието на хоръ и екшиън и прехвърлянето между тях.

Проблемът на новия **Doom** е самопредопределението. Той просто се опитва да се хареса на всички – менистрирани и хардкор геймъри, хоръ и екшиън фенове, традиционисти и прибъръжници на прогреса. И успява да е разочароващ за никой.

Doom 3 затвърди убеждението ми, че *id* са сред малкото фирми, които могат да променят нещо в света на екшиъте – потенциалът на играта и енжина са феноменални. На кръстопътя между 20 и 21-ви век, между новите и старите, обаче, тексаските не поемат отговорността за възрастта – пребогати са отчаяни на всички страна – и пребогати са отчаяни на всички страна и да прорват играта си на всички. И не е чудно, че този път – откъм геймплеят – не успява да обогати и да донесе така очакваната промяна в жанра. За това се иска нещо повече от пръвокласна технология.

Каквито и критики да си изсмуча от пръстите си името на обективността обаче, истината е една – не можеш да пропуснеш **Doom 3**, не можеш да си го позоволиш, нямаш това право! Не и съпази го.

- Alex II

PSU Review



Aоскоро ще ви се покаже какво е значението на PSU-та за безпроблемната работа на един компютър. За съжаление, дълго време той беше неосознавано пренебрегван, защото нивото на енергопотребление беше далеч от тези които наблюдаваме през последните години, а и особен това групите важни параметри за едно PC са небивали за просто око.

Какво е PSU-та за едно PC? Всъщност това е основата, защото то трябва да достави всички необходими напрежения с определени параметри за правилното функциониране на всичките му модули.

От края на времето, на нашия пазар се предлагат твъй начинени попале („кутийки“) марки PSU-та (JNC, Codegen, L&C, KME.....) и до преди 1-2 години практически потребители никога никакъв избор. Първата крачка беше направена с PowerMaster захранванията - не особено маркови, но тъкър PSI-та на нашия пазар които предлагаха качествено неизвестно доводовата. След това се появиха Q-tec захранванията и, като настани време за внос на накрая започнаха да се внасят и истинските качествени маркови PSU-та като Enlight, Seasonic, Sirec (Chieftec/HighPower/ThermalTake), Antec, Enhance, Enermax, Vantec и Fotron. Пазари у нас (поколкото го има), е променили и една марка се появява за известно време, после изчезва и заместява е трудно да се говори за накакъв по постоянно присъствие, но вече е факт, че фирмите вносителки държат на внесените по-скъпи (съответно по-качествени) продукти все повече отделни вниманието на този компонент и отговарят съобразно адекватно на търсениято, помагайки на потребителя да направи добре своята пазарна коншина.

С този материал ще опитам, без да се задълбавам в излишна теория и подробности (все пак и аудиторията не е специализирана), да изясня ролята на PSU-та, като съставна част от едно съвременно

PC и още - как може да се различи едно качествено от попале макарова.

В PC съвместимите компютри се използват импулсни захранвания, тъй като то предлага редица предимства (на които в маси става яма да се спират) пред „класическите“.

Какво представлява импулсното захранване за PC (ATX)?

Променилито напрежение от електрическата мрежа (220V в България), се изправя, след което се филтрира и в резултат на това се получава постоянно напрежение, приблизително 310V. Това изпълнено е със същите маркови напрежения като външните маркови. Какво се получава? Когато се намовари примерно 5V линията, се увличава тока преди вътрешната намотка на трансформатора, изпълнените диоди и филтриращият дросел, в следствие на което се получава падане на напрежението, което ШИМ контролер се опитва да компенсира (така, че на изхода пак да имама 5V), като увличава кофициента на намотка на външните попадани на клочови елементи. Но тък като отношението между вътрешните намотки на трансформатора и 5V линията е 1:1, то този падане на напрежението в 12V линията ще се повиши. Още по-вече, че съответното отношение между 12V&5V е 2:4, а това означава, че при промяна на 5V линията с 0.1V, то 12V линията ще се промени с $0.1 \times 2.4 = 0.24$!!! При не добре конструирани PSU-ти или използвани на по-маломощно от необходимото това повишаване може да надхвърли допустимите стойности дефинирани в ATX стандарт (фиг.1) и да стане опасно за останалата хардуер, като търдият диск например.

След като се изправи относно това високочестотното напрежение и се филтрира, част от него се подава обратно към ШИМ контролера, като при този начин се съществува обратна връзка (OB) - в английската техническа литература - Feedback (FB). Целта ѝ е да се стабилизира изходното напрежение, независимо от промяните на външните

При ATX захранванията, обикновено импулсния трансформатор има 2 или 3 вътрешни намотки и точно определяни съотношения между тях, така, че на изхода да се получат необходимите напрежения за захранване на компютъра - съответно +5V и +12V, -12V, -5V, като 3.3V се получава от +5V намотката през допълнителен пре-регулатор, като при този начин и позовълява независимо регулиране спрямо 5V&12V. Този метод е евтичен, но има съществени недостатъци - стабилизиацията се осъществява само по едно от напреженията. На практика какво се получава? Когато се намовари примерно 5V линията, се увличава тока преди вътрешната намотка на трансформатора, изпълнените диоди и филтриращият дросел, в следствие на което се получава падане на напрежението, което ШИМ контролер се опитва да компенсира (така, че на изхода пак да имама 5V), като увличава кофициента на намотка на външните попадани на клочови елементи. Но тък като

външните PSU-ти, а в по-следно време и в някои от Топ моделите ATX PSU-ти се използват независимо регулиране на трите линии - 3.3V, 5V и 12V, като по този начин се елиминира зависимостта между тях при намоварване, но за съжаление тази процесура оскъпява захранването и съответно цените биват по-високи.

Всички съвременни ATX PSU-ти (включително и „безименните“), притежават следните защищи:

1. OVP (over voltage protection)
2. OPP (over power protection)

Марковите PSU-ти могат да се срещнат допълнително UVP (under voltage protection) и OTP (over temperature protection), а външните - ULP (under load protection). Принципно, наличието на защищи е преподобство за безопасно функциониране на PSU-то, но не и достатъчно условие, защото всяко зависи до голяма степен и от реализацията ѝ! Определено при външните „кутийки“ захранванията тези защищи не функционират много добре и могат да причинят огромни щети на хардуера с госта големи финанси последвани.

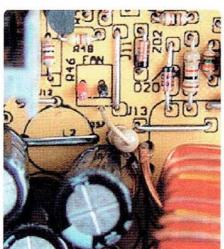
По-горе споменато за съществуването на още един блок - Stand By (5VSB) източника. Това е много важно съединение, защото той постоянно работи дори когато компютърт е изключен и трябва да осигури необходимия ток за правилно функциониране на системата за PowerON на дънната платка, както и допълнителните блокове като USB, LAN и RAM (в S3 режим). Именно от този блок възникват и най-големите проблеми! Масово в евтините „кутийки“ PSU-ти (а и в някои уж маркови), се използват еле-

Output	Range	Min.	Nom.	Max.
+12VDC ⁽¹⁾	±5%	+11.40	+12.00	+12.60
+5VDC	±5%	+4.75	+5.00	+5.25
+3.3VDC	±5%	+3.14	+3.30	+3.47
-5VDC	±10%	-4.50	-5.00	-5.50
-12VDC	±10%	-10.80	-12.00	-13.20
+5VSB	±5%	+4.75	+5.00	+5.25

ментарни схеми, без каквито и да е защити, неуспяващ га осигурят необходимите 2A ток (регламентиран в ATX спецификацията) и в резултат на което много често имаме катастрофални последици!

За съжаление едно PSU не се изчерпва само със стойностите на напреженията и само на тяхна база няма как да се направи заключение, дали е качествено или не, още по-вече, че за обикновените потребители са достъпни единствено деклариранияте стойности на ток и мощност на енергетика (които се привеждат на доверие) и евентуално измерените напрежения с мултиметър или от хардуерния мониторинг на дънната плака – в повечето случаи той не дава достатъчно достоверни стойности.

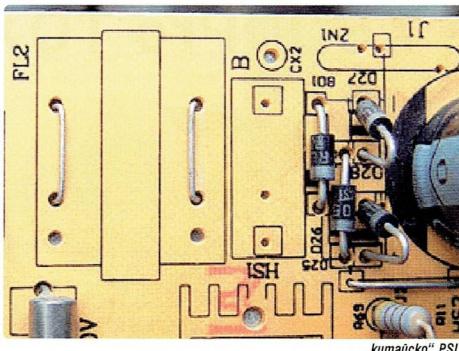
Има доста параметри, които не са видими за просто око и за тяхното измеряване е необходимо скъпо сърдъчка измервателна алаткура. И точно тук е една от разликита между марковите и попате PSU-та. При възможните захранвания (\$12-25), липсва добра филтрация на изходните напрежения, защото с поевтиняването на прогулка се на-мества и липсата на част от филтриите, както може да се види на долните няколко картички:



„кумайко“ PSU



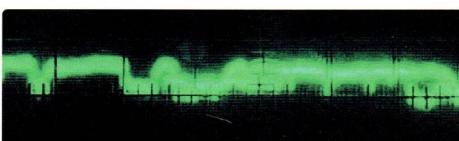
марково PSU



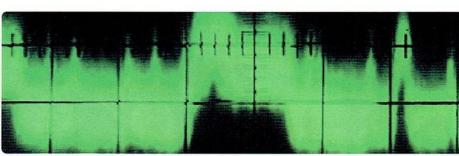
„кумайко“ PSU

Ясно се вижда, че дроселите просто са заменени с обикновени

В резултат на което изходните напрежения без този изглеждат така:



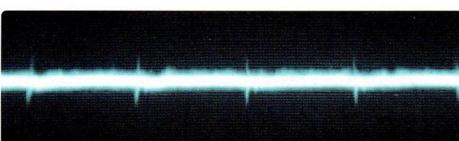
марково PSU



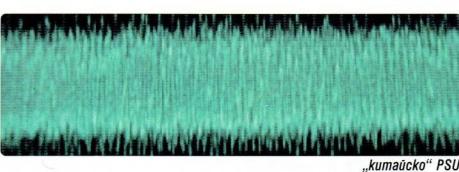
„кумайко“ PSU

А пък при натоварване (50% от мощността по спецификация) и ду-

скова актичност осцилограмите изглеждат така:



марково PSU



„кумайко“ PSU

КОНФИГУРАЦИИТЕ ТОЗИ МЕСЕЦ

ЕВТИНИЙКАТА

AMD Sempron 2300+
ASRock K7V88, KT880, SATA,
5.1 sound, LAN
256MB DDR400 MCI
256MB DDR400 MCI
80GB Excelstor, 7200, 8Mb cache, PATA
GeForce FX 5700/128MB DDR, TV
1.44MB FDD
CD-RW/DVD-ROM LiteON combo IDE
Delux s3 w/300W PSU
A4Tech slim keyboard PS/2
Logitech optical mouse PS/2
Glaciatech 2520
80mm. case fan
17" Samsung 975DF
Unitek 2.1 Speakers

657\$ без ДДС

ЗЛАТНАТА СРЕДА

AMD Athlon XP 2000+ @ 2600+
Albatron KX18DS Pro
512MB DDR400 MCI
512MB DDR400 MCI
120GB Hitachi 7K250, 7200,
8Mb cache PATA
GeForce FX 5900XT 128MB DDR, TV, DVI
1.44MB FDD
52x32x62x LiteOn CD-RW IDE
16x48x LiteOn DVD-Rom IDE
Chieftec DG-01B-B-B w/300W PSU
Logitech delux keyboard PS/2
Logitech optical mouse PS/2
Glaciatech 2520 Pro
80mm. case fan
19" Samsung 957MB
Creative Inspire P5800

1045\$ без ДДС

ТОП КОНФИГУРАЦИЯ

AMD Athlon64 3000+ BOX
ABIT KV8 Pro
512MB DDR400 Geil Golden Value
512MB DDR400 Geil Golden Value
160GB Hitachi 7K250, 8Mb cache S-ATA
Sapphire Radeon X600Pro 256MB DDR3,
TV, DVI
1.44MB FDD
LiteON DVD-RW 832S IDE
Chieftec BX-01B-B-B w/360W PSU
Cherry black keyboard PS/2
Logitech MX510
2 x 80mm. case fan @7V
19" Samsung 959NF
Creative Inspire T7700
Audigy 2 ZS

Следва!

1833\$ без ДДС

Sapphire X800Pro TOXIC

Eдна от най-големите разлики между продуктите на ATI и NVIDIA е това, че всички карти с ATI чипове ареки никога са приличат – независимо каква марка са, те винаги са почти еднакви – няма промяна на дизайна, рядко има разлика в цвета и охлаждането. Няма нещо, което да „изведелица“ клиентата, че има наистина сериозна и уникална карта от серията производител.

Най-големия пример за това беше предишния флагман на канадците – Radeon 9800XT – почти всички производители използваха референтния щаб и охлаждане и направиха нямащо разлика между различните марки, нямащо в икони по-горе спомената уникалност...

Sapphire са един от най-големите партньори на ATI. Като такъв те на моменти са създавали „волности“ и са се „шевили“ от колективът пускати карти с нестандартно охлаждане и възможности – серията им „Ultimate“ на някога модел – нещипично охлаждане от ZALMAN с възможности за оверклок и безщипническите охладители ги направи пионери сред партньорите на ATI.

Продължение на традицията естествено има, но то вече няма да е „Ultimate“ а:



За момента само една карта е TOXIC – X800Pro VIVO – наридана се скоро да има още модели от тази серия с още по-мощни чипове. Основната визуална разлика между TOXIC и нормалния X800Pro е в нестандартното охлаждане – дело на ZALMAN.



Разликата не е само в охлаждането разбира се. Самата карта е „мислена“ да работи на нестандартни честоти и да разбъга, както ентузиастите, така и геймърите – възможността за „законен клок“ с помощта на фирмения софтуер APE (Automated Performance Enhancement), побори на по-брзъчи чипове памет, мемориен контрол и естествено самото охлаждане я правят „overclocking friendly“.

Преди да минем към тестовете нека се спрем на спецификациите на картата:

- Производствен процес – 13 микрони
- Брои транзистори – 160 милиона
- Честота на ядрото – 475MHz
- Честота на паметта –
- 450MHz GDDR3 (520MHz с инсталирани A.P.E.)
- Шина на паметта – 256bit
- Рендирации конвейера – 12
- Брои текмопури на конвейер – 1 Max. Пропускливост на паметта – 28.8GB в секунда. 33.2GB с A.P.E.
- Pixel Shaders Версия 2 – 12
- Vertex Shaders Версия 2 – 6
- Термо сонда (изисква допълнителен дисплей)

Какво е A.P.E.? Малката програма се инсталира и обръклъбът карта да стойностите гарантирани от Sapphire. За съжаление, те няма контролен панел за настройки или промяна на клоки. След инсталацията на софтуера вие ще имате оверклокът с 70MHz повече памет – от стандратните за модела

450MHz тя всеч ще работи на 520MHz, което е доста впечатлятелно и официален клок.

Препоръката е ако имате проблеми с картата просто да премахнете (uninstall) A.P.E. софтуера и тя отново ще заработи на стандратните и честоти.

Основното и най-важно нещо в случая за мен е желанието на Sapphire да изгответи нестандартни решения за ентузиастите, и най-вече тяхва, които да ги оптимизират от текущите конкуренции.

Преди да приемем към тестовете ще се спрем на самата карта:

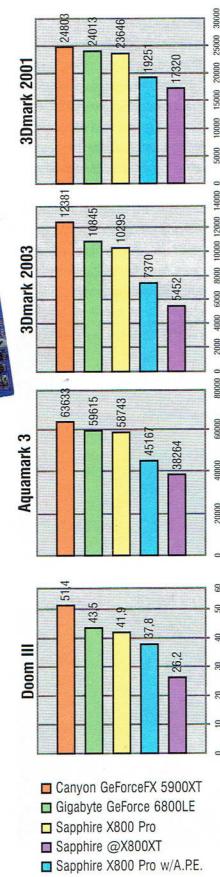


Дойде и времето за самият тест. Ребътата на серията X800 все са в наличност, а от там и възможностите на новите карти вече са достояние за всеки интересуваш се от тях. Основното, на което е спря сърпа е разликата при скоростта съвключен или, съответно изключен A.P.E., както и никакви други експри на картата – най-тъжното мог да модел X7. Известно е, че за момента почти всички карти X800Pro на Sapphire могат да се поднат до X800XT само със смяна на босс-a. Това е друг много голям келепир, защото за 5 минути работата получавате така жадуваните 16 конвейера. Няма смисъл да обясняваме каква полза от това ще имат при положение, че картите X800XT са

най-бързите от серията X800, а са и доста по-скъпи.

След малко перипетии и няколко грешки от моя страна картата успя да се модgne успешно!

Няколко страници не биха ни спомнили за да пуснем всички тестове, които желаем да бъдем отстранени, затова ще се ограничим до няколко по-популярни, от които все пак може да се забележи добре разликата в различните режими.



HardwareBG Lan Party



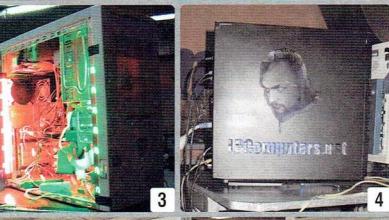
1



2

1 Този път 150, следващия поне 200 участника 2 Много добра идея - да си донесат походно лекко на лан party-то 3 Купимте със здраво осветление доминираха... 4 но тези с допълнителни екстри аз забиваха 6 земята 5 Аман от компютрот Back to basics, братя! 6 Всички нараци събрани на едно място 7 Раздаването на Българските Наслада лека и тиха лудница 8 Турнирът на Need for Speed: Underground се провеждаше на четирите най-мощни машини 9 Дневни платки, IDE кабели, шнари, катачки и падове с природни бесени - типичната вълнуваща атмосфера 10 Шишшишуменско Властваше над модифицираните купувачи, грозната планирам да се закарам с самаржана от башата „домошарката“

Повече информация и снимки за проведените и предстоящи LAN Party-ма можете да намерите на адрес: <http://lanparty.hardwarebg.com/>



3



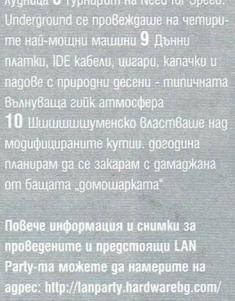
4



5



6



6



9



8



7



19

TOKYO GAME SHOW 2004

Японското Е3?



Babes е сумата, която (за съжаление) най-точно охарактеризира последното Tokyo Game Show, проведено се в края на месец септември. Признаем, никога не съм си представял, че и японците може да бъде подблестен до такава степен на символа, присъщ на американското Е3. Ако погледнем видео като от времето изложени, а след това имаш за задача да откриеш десетте разлики, би трябвало уловимо ще го се свеже до още по-елементарното - открий единствената разлика, която се състои във същността на жити и бели лъже, насяквашите време мероприятия. Дори същно очакваните премиери на Nintendo DS и PSP на Sony (побещани за тихното представяне - в следващия брой) бяха засенчени от *The Babes*. Нищо против едногодишните какви, дори напротив - и ние тук не бихме им отказвали, но пък те да бъдат опорната точка на побояни събитие, при това японско - ще ме извиняват. Явно

тенденцията ѝ етапит човечето да бъде обсебен от западния си колега, и по-точно начинът му на живот, се развила в геометрична прогресия и е придобила чудовищни размери, от което определяло не печели израчът, например мястък надежда, че на TGS-а ще бъде залят от напълно нови газлации, предлагащи бизнис и начин на игра, които се препокриват наий-добре с определението съвсем. При всяко безкрайното му убеждение спрямо японския хомосексуален и принципно доста организираната му природа, характерният за старите версии на шутът съвсем полък така и не успя да се доволи на тазеодишния TGS - Бузулан бубликат на Е3, но, дебетуесем и сегди трейлър на MGS3: *Snake Eater*, още за *Devil May Cry 3*, същото до болка вътръшно муктилайбър нюво на *HALO 2*, преексплоатиран *Super Monkey Ball*, *Ninja Gaiden*, *Dead or Alive*, *Resident Evil*, *Grand Turismo* и т.н. популярни марки със склон между тях тук-таме някой нов или също въл-

чатливач продукт. Именно на тези редки, в същото време и обезважи-ши конзолни гигантини смятат да наблъгна в следващите редобе, по-средством кратки представления, целящи да позамахат донякъде не-загатищото ми отношение към новата посока на TGS (която, реално и последното, е побече от практиката, пречупена през пристигата на изтеглен на развлечателен софтуер) и разбира се, да не ги загубим рано-рано като читател на тази рубрика. Ето и тях:

Kimi no Tame Nara Shine-ru (I Would Die For You)
Nintendo DS

Производител: *Sonic Team*

Ето кое е силата на Нинтендовската нова играчка - тъч скрийна. Не знам доколко тя ще бъде решаващ фактор при борбата на конзолата с мъжия PSP, но определено не можеш да видиш побояни търбове-ние на екрана на нормативния PlayStation. Задиснатът на новият продукт на също оумуваните напо-следвки *Sonic Team* е нещо, което вероятно си виждали при зарите, класицизиращи като *Love Adventure*, в които чешущ мишката или клаудиумата (слег известно време - и някои други атрибути), разсъдливиците момичета тип „голяма бяла птица“, реализираны в аниме стил. За разлика от гореспоменатите всевъдо игри, обаче, при *IWDY* визуалният стил е от значение - просто последни картички. Иначе, определено можеш да си умреш, като разбереш, че кудлано собственоръчно - използвай-ко същите прости - ще трябва да разтръбиш болни каки на местата, на които трябва да се разтръбат. Волните каки. Не се съмняй, че (*минутка за реклама!* - Р) след излизането на играта всички юни от екипа на списанието ще има 8 джоба с D5 заедно с играчка, а слободно-четиците от рога, „ти разтръби ли я твоята, определено няма да бъдат ръкост.

Okami
PlayStation 2, Gamecube
Производител: *Clover Studio*

Да наречеш *Okami* нещо, различно от изкуството, е все едно да тър-диш, че българският национален отбор по футбол не се орвзли на по-следното „Евро“ в Португалия. В новата игра на *Capcom* историето се върти около зъбът, който е откраднал цвятовете, с които е обагрен целият свят, оставил го пуст, самотен, вял и беззаборен. Играчът в момчи, който трябва да върне живеята в него. Името на създателите на играта произлиза от думите „creati-ve“ и „love“, факти, който веднага побужда очакванията ми до невеса-та, особено след като имах честа да се запозная и с търъвъ снимкоб материал, пуснат от *Capcom* преди известно време. Във възулан аспект *Okami* до момента няма екви-валент - играча си е чиста проба арт - картина, изрисувана с по- мощта на бояни бои, такава, която е инспирирана от японската мито-логия. Картина, която ще оживее на екрана ти в близкото бъдеще и, налягане се, ще налее малко живец във вече силен отъмняла чувал с ино-вационни заглавия. Повече за гейм-плея - скоро.

Genji
Playstation 2
Производител: *Game Republic*

Първият продукт на новото студио, начело на което стои един от гурумата на *Capcom* - Йошики Окамото - е ексклюзивно за конзолата на Sony, а освен това са отличи и като едно от най-бъзбушавите заглавия за конзолата-легенда (която придоби още по-изящен външен вид на изложението). Две бък не-щата, които отличава *Genji* - при-казен дизайн, реализиран по канони-те на средновековна Япония и архи-приятно структурирана бойна си-стема, която, имайки в предвид, че е сътворена от човек, който е бил част от легендата *Capcom*, е съ-всем нормално да бъде именно та-



ка ба. Нен отличителен белег е начинът за каване на нива, благодарение на който израчът получава по-широк гравацон на геймплея при битка със съответния противник. По стар *Cartoon*-обекти обичай, израчът ще може да въръти своя персонаж с различни средства за усъмняване – бухалка, пика, меч. Потенциална е обаче възможността със всяко едно хладно оръжие да изпъни различни прийоми за преизбране на противника, което ще увличи игруемостта на *Genji* многоократно.

Berserk

PlayStation 2

Производител *Yuke's*

Имали ли си честта да се запознаеш с аниме сериала, по-спечетен на „Човекът с Мечът“, то вече знаеш какво можеш да очакаш и от израчата, която му в поспечена. А изпробвал ли си Dreamcast-овия оригинал, то въкусът на продължението ще ти се стори побече от познат. За останалите: брутален екшън с преплетени в него интересна история, артестски създаваня и „Мечът“ ще решателно, която предложи на израчите оригиналното, а добрият му въкус обещава бяха оценени по достойност по израчите. Новините от TGS2004 доведоха до слуховия ми апарат новината, че замъба-

чите от *Yuke's* отново ще разчитат основно на добре познатата, стара рецепта на пръвообраза. Силно се надявам обаче японските типове да прибавят и некоя друга чудесница, която да обнови трекинга. Важното поне малко. Въпреки това, ако „Мечът“ е там (а той неминуемо ще пристигне), то всичко друго е без значение...

Blinx 2: Masters of Time and Space

Xbox

Производител *Artoon*

Първият *Blinx* беше „голямото обещане“ – забързане и забавяне на времето (а la *Prince of Persia*), изключително оригинален персонаж, от създателя на първия *Sonic*, добре преподобни за 6+ заслание, но за съжаление си остана само с мяк. В забавянето се проръждане към компанията на симпатичния комарак ще се присъедини и другият голямен – TomTom Gang, който, пропътвай на очакването предвид името му и въга на главния персонаж, е братовчед на тритън прасенца. За да може този път очакването да се препрокрим с това, която реално ще предложи платформената наредка на Microsoft, гушерите на господин Бих са омиши в посока синя поддръжка на Live под формата на



Genji // Game Republic // PlayStation 2

кооперативен мултиплейър (интересно) и различни нива за вече давата мала глътка персонажи. Остапа и начинът на игра да се пипне туктам, за да може дейностите на комаракът с практическа под форма на китара да се нареди до съвета на камионистка Mario, Jak, Sonic и т.н.

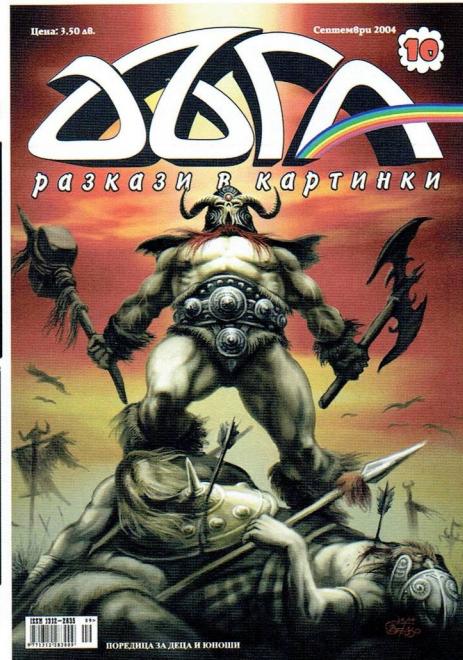
Phantom Dust

Xbox

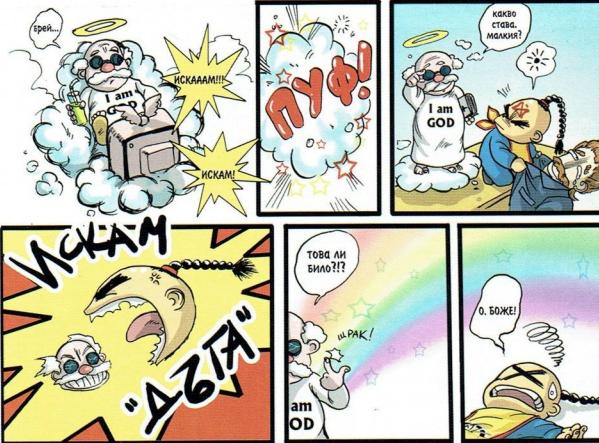
Производител *Microsoft Game Studios*

Върваш или не, това е по-близкото до *HALO 2* заслание за черната кумия, разбира се – за преторията на сълнчевата страна. Въпреки това е побече от необходимото това типично японско творчество да напусне известното време след премиерата си в Япония таможнищески територии, за да може и европейските

играч да се порадва на действително съблазнителното ново произведение на човека, който стоя зад оригиналната *Saturn*-ова трилогия *Panzer Dragoon* – Юко Футамацу. *Phantom Dust* е екшън ориентирано заслание, но преди да го наречеш по-редният Devil May Cry или *Otogi*, е редно да научиш, че стратегическият елемент ще пристигне в степен, която практика заслание в екшън-стратегически жанр. Графично, представянето на новото японско студио на Microsoft е по-вече от убедителна, съчетаващи техническо съвършенство и изключително добре подгранен визуален стил, който прибавиш ли подгръдка на Live, ще разбереш защо толкова силен ще е продуктът да кашне и в нашенския регион.



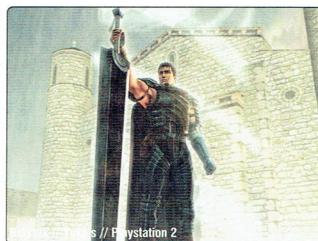
www.razkazivkartinki.com



СПИСАНИЕТО ЗА БЪЛГАРСКИ КОМИКСИ



Resident Evil 4 щанга



Final Fantasy VII Remake // Playstation 2

Chaos Field

PlayStation 2, Gamecube, Dreamcast
Производител Sega

След няколкото години лемтаргичен период за шутърите със самолетчета, Treasure преобърнаха индустрията със своя абсолютен хит *Ikaruga* и върхната позицията на таза популярния прегу години жар, позволяйки на десетки маки стигнат да се разделят пред последните две години, представяйки уникални концепции на игра за „елементарните“ шутърчета. След феноменът *Gradius V* за PS2 (отново дело на *Treasure*) е рег на поредния новак да направи опит да се превърне предишното на подобни шутърти и да остави някаква, та макар и не-голяма дюза по пътя си. Иерата се разработва от аркадно студио на *Service Games*, което си е баля голяма предпоставка за хитово заглавие (от години японците са лидери в този леко позападнал напоследък бизнес) и се очаква да се покаже почти единвреждено на три платформи, като – забележи – наред с версиите за популарните в момента PlayStation 2 и GameCube ше има и тайка, написана за първата конзола от ново поколение, която скоро ще набърши седем години – Dreamcast. Хзала на такива слог!

Tenchi no Mon

PlayStation Portable
Производител SCEI

Ето и софтуерен продукт, предназначен за PSP. Знам, че на първо време те интересуват реалните графични възможности на портативната конзола, затова бързам да изкажа възхищението си – *Tenchi no Mon* излежда като сносна игра за PS2 от този жанр, което за завладяв от първа генерация с е феноменално постижение. В чисто изразлен аспекти новата игра на Sony е насочена към феновете на *Dynasty Warrior*. За разлика от творчеството на *Koei* обаче, *Tenchi no Mon* ще има и същно изразени рокейни черти, които, събрани в едно с приятната бойна система, ще бъдат идеалният отгушник за чобек, чудес се как да убие време при пътуване на дълги разстояния. Към глахния персонаж ще бъде прикрепен помощен таеквон, обженски произход (!), който ще бъде компютърно управлятел и целита му ще бъде да измъкне играча от напечетните ситуаци, в които последните често ще попадат. На изложението *Tenchi no Mon* беше евба 30% завършена, но Ѹвпреки това се отмичи като евна от най-обещаващите заглавия за новата конзола.

Sega Rally 2005

Playstation 2
Производител Hitmaker

Първото *Sega Rally*, което се разработва специално за домашна платформа, ще носи по-заглавие 2005 и с него ще се числва десетата годишнина на абсолютния аркаден и Saturn хит отпреди една декада. Надеждата на всички фенове в момента да не бъде побитен крахът на продължението 6 DC формат засега е побъен от жива, поне ако се съди по фактите, излезли на юве по време на Tokyo Game Show 2005. Първо, всяка писта в *Sega Rally 2005* ще бъде различна по структура спрямо всички останали – тази примира за ухото на всеки фен на аркадни рейсинг заглавия иновация ще бъде българска с помощта на опия, по-срещотвом която – на принципа на random избирането – всеки път трябват ще бъдат начертавани по коренно различен начин, а любимата си автоматично създавана на писта можеш гори да запалмеш. Ехал! Иначе, предварително заложени, специално създадени за играта трасета ще съществуват, при това бройката им няма да е никак мала (побечешо ще се откличат 8 пресрета на играча), а към типичните режими на игра прибави и тайбъ под формата на кариера, при който започваш от нула и съвсем да се изкачиш до върха.

Wanda and the Colossus

PlayStation 2
Производител team ICO

През извънство време, без капка съъмнение от моя страна, бях споделил пред приятели, че *ICO* е най-красивата игра при тази генерация конзоли и единственият, който има реални шансове да грабне тази ѹтито, в неийните наследници. Продължението на този епап се отлага, но пак *ICO* май си намери майстора. Майстор, създаден от неговите създатели и използваш същия графичен език (който по-всъщност е въвеждащ), обясняват като понятие си Ѹвръв ръка за ръка с продуктиите на *team ICO* и *Wanda and the Colossus* (мака ще сум новата игра) не прави изключени. За игралните достойността на новия художествен шедевър ще научиш в следваща брой, но знай все пак, че в „нобото *ICO*“ ще сории реално погледнато с един проприйник...

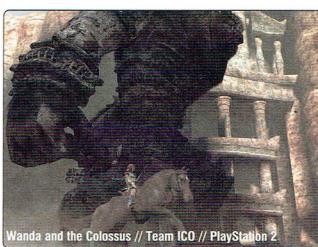
- Koralsky



Okami // Clover Studios // Playstation 2



Phantom Dust // Microsoft // Xbox



Wanda and the Colossus // Team ICO // PlayStation 2



Sega Rally 2005 // SEGA // Playstation 2



Zelda: The Windwalker

Достоен наследник на Ocarina of Time?

Всеки, който се интересува малко повече от свeta на игрите, е ясно, че всяка платформа с има емблематични заставки и левендарни герои, които се появяват в ума при самото споменаване на името на съответната платформа. Конкретно за Nintendo, това несъмнено е Mario поредицата (по-известна като „неее, стига вече Mario игри“), както и левендарната Zelda поредица, която още с първата си част, излязла преди около 8 години, спечели сърдата на геймърите и с многообразните си реинкарнации през годините постепенно доби статуса на флагман на Nintendo. Броят на игрите на Zelda тематика за различните платформи на Nintendo е изключително високо (видимата лентята от безспорни хит на „98 Ocarina Of Time“, която революционира 3D екшън-адвенчър жанра и много хора я възприемат като върхъв дизайн), управлението е цялостно-удоболювимо от геймъла, на-крампко – най-добрата игра, правена никога. И по скромното мнение на автора на това реъло мя успява ако не на насокоч Ocarina of Time, поне да предложи същото епично и спирращо дъха приключение, кое то не ще пуска, докато не видите финалните надписи и не позволите на никой гостадни пропуски, които принципно биха ме изразили неимоверно, да прехват на цялостния изключително веселлики и здравословен фън, който струи от всяка минута, прекарана със заставянето. Башата на Ocarina of Time Eiji Aonuma отново е успял да сътвори чудеса от творчеството, като попоти 8 един жив и душащ същевременно драматично променен свят, действието в който се развива 100 години след последната игра. Новата реинкарна-

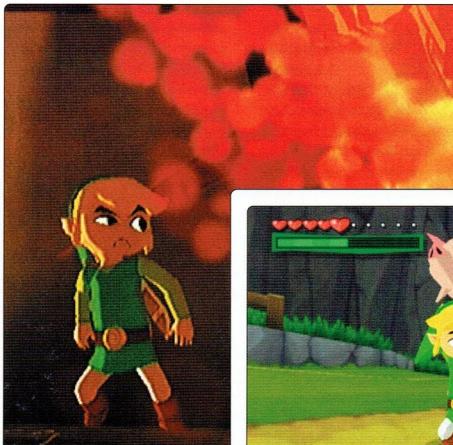
ция на левендарния Link се впуска в приключение този път по море, като изследва многообразни острови, бие се с пирати, тръси съкровища и се опрява в страхотни тъмници. Като има игра на създаваща впечатление от изключителен, респектиращ усещането като детайл и огромно старание, вложено от автографите.

Всичко започва с рождения ден на Link, когато той получава от баба си познатата на всички Zelda манишка зелена тунника и шапка (госта дебелчици за куклата, както отбелзва сестра му), които по традиция се бръчкат на всички момчета на определено възраст в чест на Link, известен като „Героят на Времето“. Всичко изглежда доста чисто и невинно, но скоро събитията се променят с огромна бързина: гигантска птича, носеща момиче в нокти си, долита на острова, преследвана от пиратски кораб; в последствие сестрата на Link бива отвлечена и той се спазарира с пиратите до гранитопиратския Изостровената Цитадела... В крайна сметка „простата“ задача да спасите сестра си се пребърза в епично приключение за спасяването

на красавицата Nurple (отново ха ха) и на принцеса Зелда (отново отново :)). Историята ѝ сарабъба и не ще пуска, докато изследвате тъмници след тъмници, водени от вашия герой кораб The King of the Red Lions (не пичайте!) като ъбъв всеки един момент мястото, където трябва да отидете, е надлежно отбелзано върху морската върху карта, така че няма опасност да се загубите. Не липсват и изненадващи обра-ти, както и връзки и препратки към предишни игри (предимно Ocarina of Time), които да дадат забавни за вътерианите от поредицата и връщат онова познато усещане, което кара геймърите да се чувстват удобно в игралния свят.

А той е госта познат. Геймплеят създава уютна атмосфера на забързане у дома. Управлението е същото като в Ocarina of Time, въпреки малко странният контролер на GameCube – Всичко от автоматичното прицелване с L-бутона до възможността да си слагате различни предмети от инвентара на бутоните x и z. Битките се водят по същия начин (локваме гагта и я изкървяваме от бой :)), като са

доста динамични и адреналинови, особено на места с побъчик газове, а боят удари на Link, реализирани с различни комбинации от тъмбистик-стик в бутона, е блечатляващ и никако от ударите да са дистанционни. Те насят едни и същи щети и имат предимно козметична функция, но показват големо внимание към детайла, което заслужава амириши. Добавен е и нов скриптиран контрол удар, който се изпълнява с написване на A (пътят услужливо избира, за да ви напомни), с който удряте Враговете в гръб и е единственият начин за пребиване на никој особено кризи/темско бориране типобъ. Това, заедно с възможността да използвате и щипка, лъвка и бумеранга, ще предостави госта възможности за влошава-





не здравето на гадовете. Повечето предмети от инвентара – бумеранги, празни бутащи, лък и други – също са за забърнали, като някои имат впечатляващи юлареи. Например бумерангът вече може да прихваща по 5 цели набедиња, с кука можеме да се камерираме по разни непристъпни места и га крадеме съкровища от южоботе на Враговете. С магическото Деку Листо можеме да летиме като с парашайдер и га изхвърлим Враговете

(х-х-х), с чука можете буквально да ги размразвате – въобще забавните възможности да използвате инвентара си са неизбройни. Това дава жи във външа сила за тъмнищите, които, въпреки че не могат да се сриват с безумния Water Temple от *Ocarina of Time*, могат да бъдат доста нюансни от глена точка на пъзелите, особено когато събърнете 5-6 предмета и имате съюторник, с когото трябва да създавате дейстията си, което е вече към края. От друга страна, битките с Враговете като цяло са доста лесни и обикновено 2-3 удара с доста лъчници, за да ги откажат от Враждебните им намерения. Тоци аспект от играта е гори малко разочароваш – Враговете във напанси мазири щели и ако не сте с церебрална парализа, евд ли някога ще се доближите до опасността да умрете. Дори да паднете някъде да се преубийте, да се удавите или да се опечатите в лабиринт, тогава ще имате евда четвъртото сърце и нищо по-добре. Особено яко се стараеш да събереше парченчета сърце (в играта има 44!) и победите никол-

ко боса (Всеки ви дава по цяло сърце) в един момент ще станате практически неизвъз-

ми дори без да използвате разинти шишеница с лекуваш отвари. По тази причина и битките с босовете са интересни като замисъл, но в никакъв случай не представляват прегъвкателство – включително и търди прогълъщателният кълт със злия Ганон. Обикновено кълът ще побегнат в съответния предмет или юларей, който сътве намериши в гадената тъмница, като начинът да го употребите е достащично добре онагледен и всичко останало защиси от сърчността ѝ. Самите босове заслужават агимирия за оригиналност и впечатляващо по-



ядяване – Варират от гигантско растение и рак до огромен пъсъчен червей и лястича глава, както и не-безизвестният Ганон. Въобще, тъмниците предлагат едни от най-забавните мисии в играта и няма нито един скучен момент, а възможността да се изкушите или да засединете някъде е почти нулева.

Което не означава, че останалата част от геймплея е скучна, даже напротив. Съветът на Link е огромен – отнема доста време да се преплава от единия до другия край на Великото море и на всяко квадратче от морската карта има по някоя изненада – я мини игра, я някъдът юларей или полезен предмет, я някакъв съкровище. Заделявай се, че в съчинението с *Ocarina of Time* „зрадските“ работни са побеждени, като в тях се напирами и доста побежко куесът (е, не е като *Final Fantasy*, но определяно е на прътъ). Самата карта се попълва по доста интересен начин – във всяко квадратче има по един рибок от гигията на рибите (зучи тъло, но е буквално така), който, подгнан с малко стръбъ, ви дава информация за квадратчето и ви подсказва за някакъв куест обикно-

ИНФО

The Legend of Zelda: Ocarina of Time, която Върви „бъндът“ към Wind Waker е класическият хит за N64 от 98-ма и дълго време е спрягана като на добрана игра едър и има защо. С изключителната си за времето графика, зарябващ геймплей, удобно и интуитивно управление, една маществост, осигурявайща българи часове игра и всичко това – наблюдано в мизерния 32Мб картридж на N64, тя е генциално постижение. Бъндът пакетът е изграден начин да проследи историята на Zelda Всемирата, да не говорим, че има и бонус, наречен *Master Quest*, който е нещо като римейк на оригиналната игра, когато са променили тъмниците, тоест гори и да сте играли *Ocarina of Time*, пак да ви е интересно. Като щал с 2 ръце ви я препоръчвам, макар че на мен ми причинява главоболие, кой знае защо :)

Вено на съвсем друго място, които естествено ще носи юларей или друга блазинка. Освен рибите в квадратчетата има всички мини-игри, някои от които – едновременно крайно забавни и безумни – мини гайд с гигантски орехи, стрелба по бурета в морето, преодоляване на някъдът сътреи този, родени от изобретеното чувство за хумор на дизайнерите. Логиката на играта е простичка и същевременно генилна – на практика по всяко време можете да отидете на възрастъ, но въпреки че можете да видите желаната десница, идига я е, че често няма как да я гостинището поради липса на някъдът юларей, който изгаива по юно и на никое друго място. Това въвчики приключено например и същевременно предлага впечатляваща нелинейност. Например, няма да можете да напускате големите



платформи или да ходите през вихрите на бътровере без железните ботуши, не можете да побигате големи канари без „мощните грибнички“ (хехех) и така напатък. Всичко това, в класически *Zelda* стил, е направено от поколвата умели, че почти не се забелязва и не дразни (с изключение на 1-2 момента, когато просто не знаете какво да правите в някоя игуомска локация). Друг интресен момент са различните карти, които намирате от време на време (Всъщност, това е слабо казано – картичка са близо 50), на които в побежето случаи е отбелзано мя-

стото на някое съкривище или ъв... дуго – от рода на мястото на всички сърца на сушата, на геблините магазинери, кулата на Тиньги и какво ли не. Когато отворите някоя карта, на мястото на съкривището се появява огромен стълб със свещини, а като се приближите, се чува и специфичен звук. Самите санънги се вдигат с кука-та, която на кораба се трансформира в кран, който може да спуснете до дъното, за да извадите някоя притина изненада (хи – това прозубча странно). Наред с това има и малки съкривища – обикновено до 50 рупии (пропуснах да спомена, че това са бащите пари, които се използват за... абе много неща), които се намират на много места и се забелязват съответно – изваждат – доста лесно. От време на време ще се наложи да водите и морски битки с пиратски кораби и стационарни оръдия. Това само по себе си е доста интересно, но трябва да си призна, че така и не успях да се науча да улавям отдалеч. Известя е, че на кораба бомбите се пребръщат в оръдия, с което – в случай, че успеете да нацелите посоката и ъгъла – можете да пратите снаряг в борда на пиратите, след което да им оберете съкривищата (които обикновено са бокушки и хи не са заслужава). Поironия *Wind Waker*-ът, който представя магическа гиризанска палка и който е неразделна част от Вашата пътування, е един от малкото минуси на играта. Известя да можете да смените посоката на вятъра за да плавате на юговременно удиявява с простота и гениалност. Когато сте в открыто море, възелото същично, превъплътите чайки и поривите на вятъра ще видим оток, а освен то място притинаване при настъпване на буря, както и преблявашите светълки, са си плашили моменти. Дисциплината ще на възникне в оръдия, особено ако използвате галекозея, като гори в най-отдалечените места се виждат доста детали, като корабчето гори се клати и има пликаши се вълнички – просто прозадено. А босът-чеврът ми обра токчите – просто прътба да видите, за разберете.



се по Линк, мокрите слези, които оставя в лъжка, физиономията, които правят някак бразобе, когато отнесат боя, е сложено точно на място, някакси небрежно и същевременно удиявява с простота и гениалност. Когато сте в открыто море, възелото същично, превъплътите чайки и поривите на вятъра ще видим оток, а освен то място притинаване при настъпване на буря, както и преблявашите светълки, са си плашили моменти. Дисциплината ще на възникне в оръдия, особено ако използвате галекозея, като гори в най-отдалечените места се виждат доста детали, като корабчето гори се клати и има пликаши се вълнички – просто прозадено.

Wind Waker палка – доста преволнено – с която можете да се... закачите на разни места, като теглите мерника Ви става жълт и се чува едно бубенкане. Освен това можете да кратите разни неща от гардероба и да я използвате като кран за вадене на сървища.

Grappling Hook кука – доста преволнено – с която можете да се... закачите на разни места, като теглите мерника Ви става жълт и се чува едно бубенкане. Освен това можете да кратите разни неща от гардероба и да я използвате като кран за вадене на сървища.

Празна битка: мини пълните я с разни неща, хе – супа, отвари и феенки, които Ви юзстанообразват зарядите.

Бумеранг: от момента, в който го на-

мерите, трябва да Ви лежи на з-бумера-

и да не мърда от там. Като удари-

те някоя сега с него, я защемявате и

лесно и добивате с мяче. Работи

среду почти всички, освен босовете.

Листо: слухи като паразайт – докато лежите, Ви хаби магията и като събрши, падате безследно. Внимавайте за посоката на вятъра, ако сте някогде на външни.

Бомби: взривяват едини големи камъни,

а на кораба служат като оръдия.

Има и други разбира се, но тези са ос-

новните.



новните. Има и други разбира се, но тези са ос-
новните.

същото. Смятам, че в крайно време щонито ще залерят, че безгласният диалогът в този тип игри са до-
ста глупави, а текстовите блон-
чета са много казано изнервяващи.

Като цяло единственият минус на играта е леко промъкнатата въто-
ра част и търсението на проекти-
те парчета от емблемата, което се съди по изкусствено и очевидно с
цел да се узържи времето за игра за
сметка на някак друга томнина. Въ-
преки оплакванията, че играта е
кратка, обаче, ако не се занимавате
много-много, ще чакат минимум 15-
20 часа геймплея, а като тръгнете да
търсите всички скрити бонуси
(разбрасани по безумие, според мен)
можат да стигнат и 50+. Като за-
ключаващо място само да добийте, че
Zelda: The Wind Waker е ако не най-
добратата игра, пращана никога, то
поне много близко до сътвореното
забавление и ако имате възмож-
ност да я поигравате, а пропуснете,
че е истинско престъпление.

- Fall-From-Grace

графика

cell-shade технология, героите имат сладърски анимационен вид, допълни специални ефекти

звук

приятни мелодии, но доста бедни ефекти и липса на диалози

влекоматеност

като чака играчът е забавна, но на някои моменти писа песенчики на wind waker-а са леко досадни за изпълняване

дизайн

Управлението е лесно и интуитивно, ориентираното в света и пълните не

шедьовър

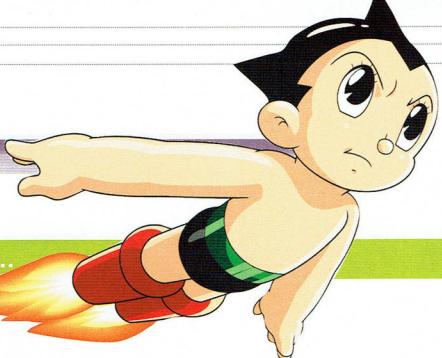
+ огромен свят с блестяща бърз страннични квестове и игри
+ юзунаващи битки
+ спрахомично направени босове

-

МИНУСИ

- втората част е изкуствено разположена и става досадна
- неизвестността да се прескачат анимации и обяснявати текстове

Astro Boy



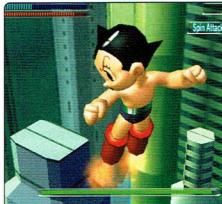
Момчето, коещо можеше и да полети...

3

наш ли защо допре до го-
дина-две Sonic Team бе ед-
но от най-респектиращи

те гейм студия на планетата? Кре-
ативността при тях, креативност
струеща от съсък място за залавяне в
големи количества, креативност,
обикновено подплатена с не-по-мако от
състашката, наречена игруемост.
Та те бяха хората, които по време-
то на Sega Saturn не създахаха ори-
гинални Sonic залавяне, а заложиха
на иновациите, заложиха на абсо-
лютно нови концепции за игра, зало-
жиха на нови персонажи. С една сума –
рискувайки! Залавянията им получиха
отлични оценки от критиката, по-
зитивни отзиви от играчите... но
само от тези, които си позволиха
мукса да закупят техните творения,
зашото илюстрация (Nights Into Dreams,
 Burning Rangers) и комерциализъм не
биваат щървят ръка за ръка. Защо-
то побежети играчи очакваха от
тях Sonic. Защото един добър Sonic
за Saturn можеше да пробова конзо-
лата. Точно това им решение обаче
ги изненада 8 очите на hard-core игра-
чи – типобърт мържка без да се
интересуваат колко побече броици е
продадър Tomb Raider 2 от техните
 Burning Rangers, или колко по-голям
успех би имал Nights Into Dreams, ако
в няя бяха заложили на пушкала, кръв
и насилие.

Какво се случи обаче след ерама
Dreamcast? Ето как това си бълскам
чутурата В момента. Какво се слу-
чи с този тийм, който докторско
можеше без преувеличие да се до-
бди и брийм? Доколкото знам, все
още не издават под егидата на EA,
наши? Спират с разширенето, за-
щото стиснати до едноизначен отго-
вор, а той е следният – чибърете са
обладани „кев“ манийта! Прявят
кракти, набързо скъсаны залавяния,
базирани на известни франчайзи и
общарят плодовете на „труда“ си. То-
ва, разбира се, е кракът им отговор,
но за разширение побече страници,
което може и да стане, но някой друг
път. Новото им набързо износено



бебе е базирано на култовата ман-
га от средата на 20-ти век Astro
Boy и програмката традиционно от
последните две години продуктите
им с някои аспекти да излъгват
като творение на току-що прохож-
дащи програмисти, в други да на-
помнят за мащаба, който те не-
минуемо притежават.

Nights Into Dreams-ови леки набебки...

Първо хубавото – определено гу-
хът на мащаба е уходен, арт
стилът – също. При изучаването
също е свършена спартанка работба –
всички звукови ефекти и музикал-
ни парчета са директно пренесени от
анимационните серии на FujiTV, а
това е голям лъясък за играчите (так-
ъв, какъвто е и този за играчите, ба-
зирани на Toei-коинът фентъзи



шевдейър LOTR и изобрани от EA).
Контролът на Astro, нещо скром-
ната компликтност на никоя виде-
ва атака, е гъвкав, такъв, с който
би съвсем без особени проблеми. В
геймплея на играта се забелязват и
бледи начинки на елементи от
Nights Into Dreams, които веднага
бихаши на напомнили за приятните
спомени от времето, през които
си обхождал (кръжейки) приказни
светове с лилавото същество (ако,
разбира се, си бил един от малкото
щастливци със Saturn, или си имал
познат, разположен с такъв).

Добре дошли в страната на минусите...

Графика, която е прък насладник
на Ръбо-зъбей. Особен приблизително
да бъде грозна, обаче, често пъти
ще те приветстват и с неприятни

снаждания на картиите за секунда.
Все си мисля, че това са послед-
ствия, причинени от потопленото
ръшване на мозък прогукт – та в
рамките на една година Sonic Team
издава пет различни залавяния. Това
означава среди по малко побече от
два месеца, отдалеч на всяко от
тях. Не знам за теб, но за все още
не познавам екана, който да може
да изгответи напълно защърщен про-
дукт за такъв период от време. А
от това следва фолъ колона от ми-
нуси, която след секунди ще проче-
теш с известна доза ненавист, за-
щото на практика те са прашинка-
ти в окото ти, която ще попречи
истински да се забавляш с Astro
Boy.

Незнам как Sonic Team са пред-
ставяли облика на един метрополис,
но трудно ще открил начинки на



такъв в *Astro Boy* (а би трябвало). Споменах ли, че де факто той е Аунеш от Живот? Това е като да наречеш зилен Балчик морската столица на България. Олекотението метрополис обаче е само въвеждане в страната на минусите – от самото начало, та до не кюй какво интригуващо защършк на *Astro Boy* ще изкажееш четири не много интересни часа. Възьми под екипировката на малкия приятел. А това е престилане спрямо човечеството, или поне спрямо тази му част, за която гълъбимат е нещо по-възьми от отбиване на времето за няколко часа. Четири часа, боже... Изилячвайки финансиите бос, друго предизвикателство, което да не използваш, не открих. А това е повече от нещично за продукти, на обложките на които стои логото на *Sonic Team*. Извинявам се, че играта е предназначена за хлапета, в случаите бъдеще не баки – приключението на Били (творение на ST), или тези на Линк също са предназначени основно към детски аудитория, но при тях challenge елементът бе един от мнозина въвръх на сътворителството им заглавия. Минусът също М, на който ще обръна побораващо внимание, е камерата. Ако прибегнеш да даваш оценка на цялостното творчество на *Sonic Team*, то критичната ми част ще бъде съвръзана основно с тяхния неко казано смехотворен снимачен поход, използван при техните 3D продукти тази генерация. Такъв бе и *Sonic Adventure*, такъв бе и *Billy Hatcher*. С едно стъпване по-надолу е слъзът твой в *Astro Boy*. Въпреки че през по-голямата част от времето ще видиш тоба, което е необходимо, в точното време, през което прибегнеш да го видиш, просто изчакай момента, в който ще влезеш в bitmapa.

Точното тогава всички събръха и архаичната природа на камерата ще те удари сървобитния си каменен чук, причинявайки временнон сътървие, от който, както можеш и да очакваш, трудно ще зърнеш какво се случва на екрана. Отново ли сафарихме с камерата, *Sonic Team*? Никога ще се научим ли как трябва да се бържи ти във времето на *Rachel & Clank 2* или *Zelda:TWII*?

Може би е редно да поробите място къде годишни върху проблематичната юнтура, защото файда от различните трикобе на Атом (придвижване и хъръръне на автомобили и др.) с моментното ю качеството, във-няма. Иначе големият Юджи Нака (*Sonic The Hedgehog*, *Phantasy Star*, *Samba De Amigo*, *Night Into Dreams*, *Burning Rangers*),ruk - за съжаление или не - го раздава марката – *Astro Boy* е първата японска игра, която използва, забележи – Навок. Дори и да пренеши играта токмо във пъти, колкото сери сърдечно проиграваща юнтанен сериал, то ѝд ли че намериш някакъв смисъл в използването на изключителната прелицност и набираща страшна скорост физичен ендъжин. В случаите той играе ролята на рекланчика залъгалка, която да накара играча да си помисли: „Ед, и на японца му узря чупчута, че може да използва побога технологията в разблатените си продукти, дай да видим как го е оползовали!“

Приюм за приютяване на клиенти, който никога не съм очаквал, че ще използувам от прочуто японско студио. Жалко.

И все пак...

Въпреки всички негативи, които излязат върху новия продукт на японците, известна доза очарование в тази трака набедена от мен за боклука игра има. Намерих го аз, че го намериши, сиуетен съм, и ти. Всъщност, макар и в заключителните си слова съм дължен да очищуна донякога (или може би закопая още по-вече) *Sonic Team* за всичко, споделено по-горе от мен по тяхните адрес – разработвателният на играта търбоначално бе в ръцете на бишвите *United Game Artist* (*Space Channel 5*, *REZ*), като след сливането на две струи на *SEGA*, добре-шиителната работа се падна на плещите на отбора на *Sonic*. Това в крайна сметка обаче не ги опрабава ни-най-малко за крайния резултат, който са постигнали, още по-вече, че като замисъл (който между прочим е на *USA*), продуктът е определено в добре обмислен. Вероятно се побързям, но основният проблем на *Astro Boy* е нейната не-

забързеност. Идееното игра е добре насочена (смесица от победено минали хитове на ST). Ако следващият юмър ще има човоравието бъде прибъдана състайлката количественост, както и гоизлаждане на животоспособният за една игра фактопри, то *Sonic Team* може и да възпроизведе и не ремонтира си на добър прозиводител. Побързям – може...

- Koralsky

графика

Грозната графика, подплатена с нисък фреймрейт и Метрополис, който би оприличи пътешествието на Мелик...

звук

Най-добре реализираната част на цялата игра – типично за *Sonic Team* ритми и плосък лицензиран саундтрек

увлекателност

Арктично потънчаващата си струпвана в *Astro Boy*. За съжаление в крайния продукт се е пребъркал в путенциан...

дизайн

Приятно управление и няколко чубала с минуси с наб-точковото определяне за тази игра.

5

средна работна

5

пласове

+ добър контрол посредством контролера на PS2
+ художественото похватом от филмчето е перфектно

+

МИНИСУ

- ужасен снимачен поход
- ръшнат продукт
- че видиш финансите надписи още преди да ги седнал на стола



ШРЕК 2

Участници Майк Майърс, Кемър Дивз, Еди Мъфи, Антонио Бандерас, Джон Клийз
Режисьор Андру Адамсън (Шрек), Кели Озбъри (Spirit: Stallion of the Cimarron)

Сценаристи Джо Стилмен (Бийъс и Бъхед спрят Америка), Андру Адамсън (Шрек)

Официален сайт www.shrek2.com

Дебелото огре Шрек, заг чиято аура от щинизъм и простота, бие едно голямо и блъско сърце, има сериозен проблем. Малко след края на прелестната му, изпълнена със секс на плака и романтично надпреврание в калите бани, месец месеци Шрек получава официална покана да забърши новоприобретата си съпруга Фиона на кралски бал. И по-точно на кралски бал, организиран в чест на мястото сватба от башата на Фиона, който очаква с огромно нетрепление да види прелестната си и освободена от злобното про клатие бъщера. Магьо, точно там е проблемът. Защото спонтанната намеса на огремо и върхово му ма засре в съфобния приказен ход, така га се каже е задълбочила въпростото про клятие. И хелили във афтер-чил на Шрек и Фиона бива сериозно застрашен от един разгневен крал, кога дава пъти по-разгнебена фея кръстница, чийто сексапилен син принципно е трябвало да приеме принцесата и понасящем да наследява кралство и един компакт от чизми, явяваш се на добрия наемен убиец в околността, който трябва да освободи по-съртно Шрек от трудностите на житейското му приещи и да върне нещата в приказната страна по местата им.

Спорно е до колко *Шрек 2* страда от проклятието на сикулите. Адъмсън, Озбъри и Върнън са били напълно наясно с целята, че не могат да побоятът историчния успех на появилия се съкращение тръбъ филм, просто защото този път всички са забили погледи в лентата им и скандират името на любимото огре. За това – съвсем логично – спонтанността е заменена с машабност – побечи герои, побечи шафачки, побечи романтика, побечи щинизъм (с което до съст насила бранишите на приличи в детската анимационна пазарна ниша, към която все пак принадлежи) и побечи визуални прелести. В резултат балансът е постигнат и *Шрек 2* доволно се настанива в личната ми класация, като лобими анимация за 2004. Пък и аз лично не моза да оценя нико мейдър прорука, в която Антонио Бандерас щастливо си лиже топките.

Оценка 8.5/10



УБИЙ БИЛ, ЧАСТ 1

Участници Ума Търман, Луси Лиу, Дейвид Карадайн, Вивика Фокс,

Майкъл Медсън

Режисьор Куентин Тарантино (Криминале, Глутница кучета, Джаки Браун)

Сценаристи Куентин Тарантино

Официален сайт www.kill-bill.com

С година и нещо закъснение, широко дискутираният четвърти режисърски филм на Тарантино Въз, се появи и по нашите екрани. Вечните чаробник на независимото кино се завръща към корените си след съмнително сързиозния Джаки Браун и засената поредната разрушаваща жанровите правила линия. Историята е съвършено простишка. Ума Търман е членка на елитен отряг наени бийши, която бива зловътно дисекутирана на собствената си сватба, но – водена от инат, сила на волята и тарантиновски сценарни похвати – оцелява след изстрел от упор в главата, събуджа се след няколкогодишна кома (по време на която саниратят в болницата събира такси от желаещите да изчакат то пличкото ѝ мяло), награбва камата спешът юрши и метотично тръбва да избива бившите си колеги. Тарантино се подговарда с всички установени правила и със зрителските очаквания, смедвайки съзмечтана усмишка извиките на собственото си хаотично съзнатие. И създава фрагментарен пъзел съставен от любимите му филмови съставки – от

Оценка 9/10

KILL BILL TRIVIA

Тарантино забранил употребата на дигитални ефекти и професионални трикове при заснемането на бойните сцени. Така например за прескацата кръв бил използван бълвения от класическа хонконгска режисър Че Шане (1923-2002) трик – китайски преврътчи, пълни с червена боя, които се разпукват при удар.

Куентин Тарантино отложил началото на снимките, заради заброяването на Ума Търман. Опцията за смяна на Водещата му актриса изобщо не стояла на гнезден рег. Въсъност ролята в Убий Бил била официалният подарък на Куентин за тридесетия рожден ден на Ума.



АНАКОНДИ: КЪРВАВАТА ОРХИДЕЯ

Анакондите, както са разбрали айтортите на настоящата продукция, гледайки *Дискавъри*, растат през целия си живот. Тук е проблесната генетичната идея, че ако ги напътват нещо, което да уважи забележително въпросната (орхидията от заглавието), те могат да достигнат по размерите на ебтин, но ефир визуален ефект. По-нататък в научнопопулярното пребаване явяват са обяснени, че най-голямо струпване на анаконди се наблюдава през размножителния им период, когато блещуващи от цялата околина скриват да пецикат най-близката женска. Погответили по този начин сценария си, пивчето изсигурват никаква научна експедиция настъпващата оракул, анакондите изядват двама-трима от тях, ама после наистина се разрязват и си изтръбват до крак (макар че – до опашка) с подгръден средство. Прямо елегане.

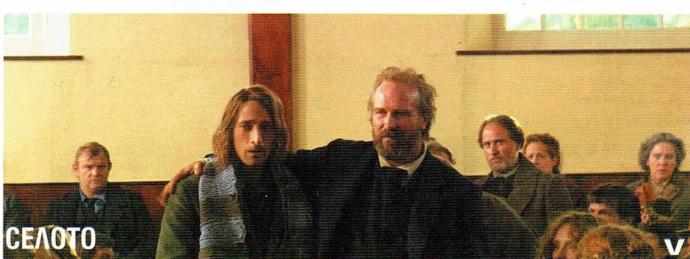
Оценка 3/10

ТЕРМИНАЛЪТ

Жива път на Алмодовар състава произведението на седмото изкуство, предизвикващо най-истеричен интерес на патротизъм с калъчовата реплика на български „Ас имам егии холам кур“, произнесена от Лудерто Рабал. Без да се разбие на побеген репликоб потенциал, новата човеколюбива изгабашина на Спилбург ще те свали от смая под седалката още 3 началото си, когато Том Хенкс изчезва почти без акцент „Ми аз не говоря много добре английски“, а на повторно „макаками“ вече ще се забави с пукани, ръбайди бодро съседа си с лакът и сочейки шастливо екрана. Иначе родната реч е напътана в устата на източноевропейския тълпак от Карпузия (някаква измислена бъвша съветска република и аз лично го усещам като доста аруба шевицка на наш гърб) Виктор Наворовски, който се оказва приключен от българскичната машина на Нюйоркското летище след като родната му държава бива пометена от Всемен преврат и документите му спонтанно спират да възят. Том

Хенкс прави не особено успешен опит за бест оф на ролите си от Корабокрушението (попадналият в неизвестност и гиба след пич, който трябва да се бори за оцеляването си) и *Форест Гимъл* (гобродушният чудак, който се превърза в юдол търпилите), но в общ линии успява да изнесе филма на пъщите си, подпомогнат от актьорски от Станли Тучи като злите шеф на летището и сексапилно от Кетрин Зита Джонс. Спилбург за пореден път лансира лесно смийаеми емоции с Бискус съзлявът потенциал в комбинация с топъл и лекобат хумор във филм, който сочи с пристъпе като класна ръководителка – тук съза ще се засмеете дружно, браво на Вас, хайде сега едно хубро алааах и да извадите носничите си кърчици. Аз от своя страна се посмях от сърце на места, но кърчицата я избагах сама за да помахам за събогом на добрити си блечатения от търпите възбесенина минути на *Терминалът*.

Оценка 6/10



СЕЛОТО

Ем Найт Шаямалан избухна като съръхнова в холубуското пространство с безкомпромисната *Шесто чувството* и оттам настепне се завъртя по спиралата от все по-слаби сценарии и все по-изпълнена визия с всеки следващ филм. Слиздан от тежестта на онзи велик *ай сий дег пийтър*-филм той вече очаквателно се опитва 8 опитите си да задобри очакванията на публиката да бъде А/стремстана и Б/разтърсена от някой стримплементилен филмов обрат. Погледнат откъм очакванията да бъде най-добрият хорър на сезона (разделен от безумно стилини, но крайно манипулативен трейлър), *Селото* се оказва госта глупав филм, в който най-стръясъканият момент състава неочакваното пропадане на Брайс Далас Хауърд в една кална дупка, която – откъдето и да го поглезеш – не звучи особено триърско. Филмът може да получи доста по-висока оценка, ако бъде разгледан като гигантска партия

шах със зрителя, базирана на серия от символики и външения, наред с откровени подизвадки с очакванията му и с жанробите закони. Но там, където *Следите*, примерно, беше спасяван от изнесената на преден план ироничност, *Селото* се заизубва от претенциите си и до въпросната оценка така и не се стигна никъде в световните редища, никъде в моето. Съжалявам, Шаямалан, просто Бисчки си чакаме клаустрофобичния хорър за злите чудовища от гората. И това, кое то те спасява от по-серийно оплакване в вече отмътната в графата с плоските визии, ескарира в най-красивото, неочаквано и брутално намушкане с нож, запечатвано никога на кино лента. Тази екранна минутка с чисто сърце може да определя като „шебъбъ“. Останалото... ами за останалото вече ти казах.

Оценка 6.5/10

МЪЖ ПОД ПРИЦЕЛ

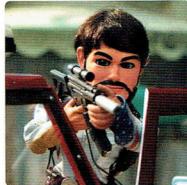
Носителят на Оскар ® Денъз Уошинстън напълва с пластичен експлозив задник на корумпирани мексикански полицай и го взривява. Насам народе! В никаква доста перверзна смесница от безсмислено насилие и възханение от цветни филми, наследено от Кръстън Скот и Елизабет Уайлън, наследи която камера фокусира постмътна ръждка, режисьорът Тони Скот ни пробутва историята за топла дружба и лютот отмъщение от най-клиширания взломък тип. Денъз в корабият бодиаград на малко момиченце, който не може да живее със спомените от миналото си и ача да си отнесе поливаната глава със законно притежаваното си лично оръжие и бъзма, че преоткрива житейски съмисъл в чаровната усмишка на малката. В този ключоб момента няма – логично – я отблъскат едни лоши хора, а нашите – логично – си избиваха до крак. Но абсолютно незнайни причини наоколо се мотаат и Кристофер Вълън. Факт е, че *Мъж под прицел* има свояте силни моменти (виж цитата от съседната страница). Ако не пренешиште токъвата много на всички нива – от излишния драматизъм, до пресилната визуалност – можеше гори и да ми хареса.

Оценка 6/10



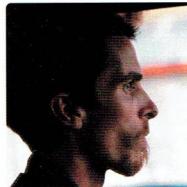


TEAM AMERICA: WORLD POLICE



Новата неочакваша грабра на Трой Паркър и Мат Стоун (създателите на Саут Парк, ако не знаеш) с добрия ѝкин. След като се отказали от преводачицата си идея да направят куклен пародия на *Денят след утре*, щамата идиоти решили да направят куклен пародия на цялата американска анти-терористична истерия, разиграна със след събитията от 11 септември. *Team America* стана култов още с таглудана съзидане на *"Putting the F, back in Freedom"*. Изроди.

THE MACHINIST



Леко спорен трийлър за метафизично побъркваш се работник, който не е спал от години. Забележителен е фактът, че за ролята си в него инчче ячището Крисчън Бейл е изгубил близо една трета от теглото си за ролята и прилича на ходещ скелет с катинии. В съравнение с това чудо отслабването на Ед Нортън за *Боен Клуб* започва да излезка като небрежна гнетичка.

UNLEASHED/DANNY THE DOG



Опът за драматичен завой 8 в праволинейната като десен-прав-8-муциуната кариера на Джет Ли. Подкрепен сценарий, който според сумите на автора му Лък Бенсон, се доближава до прославяща потенциал на Леон. Което си зъбчи леко непреклонено, но тък перфектната хореография, видяна в трейлъра, принадлежи Визия на Лус Съртър (Транспортър) и актьорската подкрепа на Боб Хоукън и Морган Фрайман настини превръщат Раздръзан (да бе, знам че зъвчи тъпко, но алъзията е именно в куче) в доста обещаващо заглавие. Музиката е поберена изцяло на Massive Attack, което ни кара да се съвржим като Илизнати през цялата настояща семдца.

SIN CITY



Особено важната нова лента на Робърт Родригез, базирана върху обезоръжаващо стилната комиксова серия на Франк Милър (автор на може ба над-добри и мрачни комикси за *Батман*). Направо не знам дали първо да се прехласна по смазащата, минималистична черно-бяла Визия (с никои бели, но ключови цветни засветли заизвръзяния), фактът че филмът е заснет изцяло на блускрийн и всичко освен хората в него е компютърно генерирано или по смазаща касета в ламата (и въвъбоките декомпета) на Брус Уилс, Джош Харнен, Бенисио Дел Торо, Илайджа Ууд, Майкл Кларк Дънкан, Клайд Оуен, Мики Рурк, Ник Стала, Мария Бело, Бритни Мърфи, Джесика Алба, Карла Гуджино. Предполага се, че филмът ще бъде първа част от трилогия.

Чакаме не с нетърпение, ами и аз не знам Вече как.

КИНО НОВИНИ

Уорнър Брос отложиха премиерата на историческият епос *Александър* на Оливер Стоун притеснени, че сексуалните сцени между Велики ми аза (в ролята Колин Феръл) и мъжкият му любовник Базаос (Франшико Бос) са твърде грубички, за да се появят в мейджикън продукция. Стоун не е пропуснал да покаже бисексуалната натура на Великия тълкобоец, но според фърбодните фигури в Уорнър, публиката все още не е дорасната да гледа подобни неща". Не ще бържа чак толкова да гледам как Феръл помага младо имашине, но стига с тая цензура, бати.

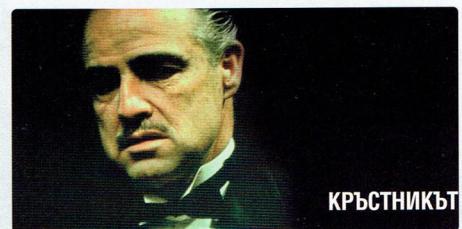
Позалезлият в последно време пародиен крал Мел Брукс смята да се забърне с гърьз и тръсък на голям екрان с продължението на култбота му подиервърка със *Звездни войни: Космически топки* от 1987 година. Обект на привъл, логично, са пренесите глоби на Лукас, а поименваната премиера е прицелена на якъбе преди 19 май 2005 година, когато на екран излиза *Епизод 3: Revenge of the Sith*.

Ръсел Кроу, Джордж Клуни, Том Хенкс и Хъ Джакън в момента се борят активно за главната роля в екранизацията на забележително плосък роман на Дан Браун *Кодът на Да Винчи*

(преведен е на български, ако чак толкова държи). Режисьор ще бъде Рон Хауърд (*Прекрасен ум*), а сценарият разисква скандалната (базирана на доста стабили научни доказателства) теория, че Христос е имал неправомерни сексуални интереси с Мария Магдалена и си има беда от нея.

След изненадващия успех на римейка по *Зората на тръстиковете*, самият Ромър получава земяна свидетелка за отдавна планираната четвъртата част на зомби-погребаницата си, озаглавена *Land of the Dead*. За проекта до момента са касирнати Денис Хопър, Азия Ардженто и Джон Легизамо, а Джордж Ромър в шокиран от това колко много звезди от А-листата му се обаждат с молба да получат такива роли както зомбита. Щеигъл филковете се забърчат със страшна сила.

Снимките на *Терминатор 4* вече са планирани да започнат на якъбе през 2005 година, но участието на Арнонд Шварценегер в продукцията е под сърциозен въпрос, заради политическите му задължения като губернатор на Калифорния. Дори в най-добри случаи брати Ари и Наталя получиха главната роля, което автоматично анишири и малкото останало очарование на по-редицата.



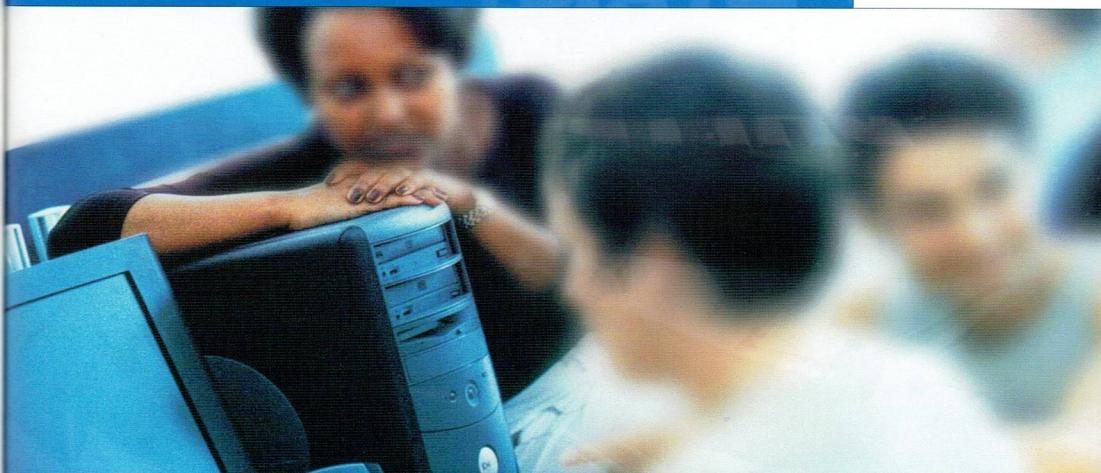
КРЪСТИНИКЪТ

Пет причини да го характеризираме като филмова класика:

- Филмът има оценка 9 по десетостепенната система, в имд на базата на **99,663** гласа и се класира на първо място в класацията за най-добър филм за всички времена. Заслужил си го е.
- Може да е единственият филм в историята на сегмента изкуство, чиято втора серия не е по-глупава от оригинална.
- Най-топлия филм за хладната жестокост и най-хладният филм (не обиждайки ли тълпите игри на думи) за топлината на човешките отношения.
- Пачино е Велик, копеле. Брандо и той. Франсис Форд Копولا – също. За Марло Пузо да не говорим. Събрани на едно място тези хора концентрират малкият с мноштвото на термояден възръз.
- Просто нямаше начин да открием така нова малка рубрика с друго заглавие.
- **Емблематичен цитат:** *Ще ти направя предложение, на което не можеш да откажеш*, разбира се.

Smart Choice, Wise Investment

Optimize your business productivity



Dell™ recommends Microsoft® Windows® XP Professional for Business



A Dell™ OptiPlex™ GX270 featuring the Intel® Pentium® 4 Processor with HT Technology can provide immediate performance benefits of up to 25% with your existing applications in multi-tasking environments. As well as boosting your business productivity, you gain a fully network-optimized PC that is easy to manage, reliable and designed to deliver a low cost of ownership using the latest technology.



Gain further productivity with Dell's network ready printers at amazingly low prices

Dell™ OptiPlex™ GX270

Intel® Pentium® 4 Processor 530
with HT Technology
Processor speed 3.0GHz
1 MB L2 Cache
800MHz Front Side Bus
Microsoft® Windows® XP Professional (Service Pack 1)
256MB DDR SDRAM (1*256MB PC400 Non-ECC) Memory
40GB (7,200 rpm) IDE Hard Drive
Dell 17" (15.9 VIS) Value Monitor
3.5" 1.44MB Floppy Drive (Removable Modular Bay Device)
nVidia GeForce4 MX 64MB Graphics Card
48x CD-ROM Drive
Dell A215 Speakers
Integrated Sound Blaster Compatible Sound (AC97 Audio)
Integrated Intel Gigabit (10/100/1000 - autosensing), with Alert Standards Format (ASF)
Dell 56.6 kV.92 Internal DataFax Modem
Enhanced QuietKey™ (Sleepsaver) keyboard
Dell 2 Button PS/2 Mouse
+ free Interactive Education of localized version for Windows XP Pro, Word 2002 and Outlook 2002

\$ 996

Excluding VAT

PROGRESS CAD R&D Centre Ltd.

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

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

ЦЕНТРОВЕ ЗА ПРОДАЖБИ, СЕРВИЗ И ВИСОКОКВАЛИФИЦИРАНА ПОМОЩ:

Ямбол "Джи ви ди" 046/64 146; Бургас "Комплекс" 056/813 022;
Русе "Линксис" 082/239 961; Варна "Визионит" 052/600 380;
Благоевград "ИНФОТЕХ" 088 560 831; Ст. Загора "Интернет Груп" 042/601 101;
Ловеч "КОМПИТЕХ" 068/41 988; Пловдив "Интернет Груп" 032/626 375;
Враца "Бета 21" 092/63 371; Хасково "Глобал солушиънс" 038/622 569;
Б. Търново "Прим-ВТ" 062/42 926; Добрич "Визион Добрич" 058/605 557;

ЦАПК "Прогрес" ООД е сертифициран по ЕС ISO 9001:2001
и е дистрибутор на Dell от 1990 с повече от 30000 инсталации.

©2004 Dell Computer Corporation. Subject to availability, prices and specifications are correct at date of publication and may change without notice. Upgrade prices apply with system purchase only. Dell, the Dell logo, Dimension and Inspiron are registered trademarks of Dell Computer Corporation. Intel Inside, the Intel Inside logo, Celeron, Pentium and Centrino are either registered trademarks or trademarks of Intel Corporation. Microsoft and other companies and/or their products may be registered trademarks or trademarks of others. Certain Microsoft® software products included with this computer may use technological measures for copy protection. In such event, the user will not be able to use the product if it does not comply with the product activation procedures. Product activation procedures and privacy policy will be detailed during initial launch of the product, or upon certain re-installations of the software products or reconfigurations of the computer, and may be controlled by Internet or telephone (toll charges may apply).

Easy as DELL™

Click www.dell.com

ЗА ПЪРВИ ПЪТ
ИЗЖИВЕЙТЕ БИТКИТЕ

STAR WARS BATTLEFRONT™



РАЗБИЙТЕ ПРОТИВНИКА
В ТРИТЕ РЕЖИМА НА САМО-
СТОЯТЕЛНА ИГРА ИЛИ В
МУЛТИПЛЕИЪР БИТКИ С
ДО 16 ЧОВЕКА.



СТАНЕТЕ ВОЙНИК В ЕДНА ОТ
ЧЕТИРИ АРМИИ И ИГРАЙТЕ В
МИНИ-СИГНАЛ КРЪГ, КДЕТО
НИМА ДА ВОЮВАТЕ В ЕДНА И
СЪЩА БИТКА ДВА ПЪТИ



ОТКРИДНЕТЕ, ЯХНЕТЕ И ПОЛЕТЕТЕ
НА КЛАСИЧЕСКИТЕ БОЯРНИ
МАШИНИ ГЛАСТ ВІСТІ
ВКЛЮЧАВЩИ X-WINGS, TIE
FIGHTERS И AT-ATS.

WWW.STARWARSBATTLEFRONT.COM

WWW.PULSTAR.BG



PlayStation 2



LucasArts и логото на LucasArts са търговски марки на Lucasfilm Ltd. Star Wars Battlefront е търговска марка на Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Pandemic лого на Pandemic съзапади търговска марка на Pandemic Studios, LLC в Официалните Шати и ини дружи държави, разширени. ©2004 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. и Lucasfilm Ltd. & © както е посочено. Всички останали запазени. GameSpy е джуджет Powered by GameSpy с търговски марки на GameSpy Interactive Inc. Всички права запазени. PlayStation и логото PS Family също запазени. Microsoft, Xbox, Xbox Live и логото на Xbox и Xbox Live са или запасни търговски марки на Microsoft Corporation и/или дружества и/или други дружества и/или експлоататори под лиценза от Microsoft.