

EN OF VALOR | XPAND RALLY | EVIL GENIUS

GAMERS'

цена: 4,99 лв. | 2,99 лв. без 2CD | брой 02 | Ноември 2008
СПИСАНИЕ ЗА КОМПУТРИ, ИГРИ И МУЛ

WORKSHOP



ИСКАШ ЛИ
ДА ИГРАЕШ С МЕН?

COUNTER-STRIKE SOURCE

X плозивно: WORLD OF WARCRAFT

MORTAL KOMBAT 6 | RESIDENT EVIL 4 | BLIZZARD



ПРЕДСТАВЯ:

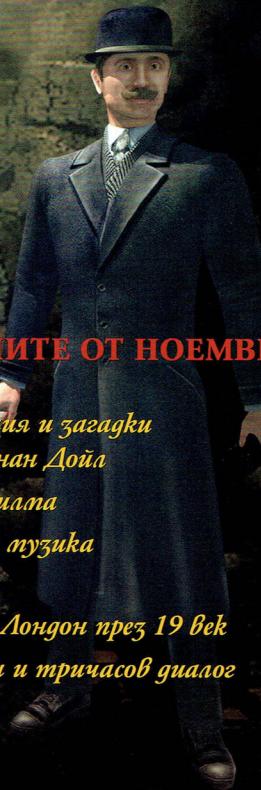
Шерлок Холмс

Тайната на сребърната обеци

ИЗЦЯЛО ПРЕВЕДЕНА НА БЪЛГАРСКИ!

2 ДИСКА | 19,99 ЛВ

Шерлок Холмс: Тайната на сребърната обеци © 2004 Frogwares. Издадено за България в MYST. Всички права запазени.



ТЪРСЕТЕ В МАГАЗИНТЕ ОТ НОЕМВРИ

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



Frogwares

PG
PREMIER GROUP

intro

ПУЛСАР

PC
CD

www.myst.bg



Мрачна е констаматацията, че пиянството на един народ днес е инспирирано от Възможността с лекома да задовољи Ваайдорските си инстинкти.

....в него се взираше огромното лице от плаката. Портретът бе нарисуван така, че очите га те следват, накъдето и да се обрнеш. ГОЛЕМИЯ БРАТ ТЕ НАБЛЮДАВА, глъгаше надписът отдолу.

За мой срам, не помня първата си среща с Джордж Оруел. В моменти като този прекрачван в пустинята на изличените спомени. Сам, сред безвестното на забравата, оставям съзнанието си да се пребърне в сензор, който да улови случаен поль от миналото. Пребърщам мислите си в пръсти, с които прераждам пълните на времето вътрешни на енigmатичното зърно, способно да ми върне зрението за оптималните събития. Нищо. Хромонометрична машина днес отказва да заработи

Просто времето има този навик - да нанася прозрачност върху калъфърна на житейския ни път. Годините се притискат към камъните, покриват ги с пластове безплътност, докато накрая пътят се стопи в паметта. Едно по нещата, в които все още вярвам, е случаността. Най-трибликаното нещо на света е човек с потенциал, останал нереализиран понеже косметът е отказал да го постави на точното място в точното време за срещата с точните хора. Вярвам, че всеки ден преминя или утвърждава емоционалната ми, морална и духовна същност. Вярвам, че всичко, коешто се случва с и около нас, ни издава отблъсър. Зная със сигурност, че има и събития, които като болезнен десен прав се забиват възбите на лептагията, сковала развието ми като личности, изстреляйки ни директно някъде навън. Това са моментите, които преобърщат мирозапада ли и ня праят такива, каквито сме. Един такъв бе именно срещата ми с Джордж Оруел. И е тъжно, че не я помня...

„Лицето с черните мустаци се мъдреше на всеки по-централен ъгъл. Също и на фасадата точно отреща. ГОЛЕМИЯТ БРАТ ТЕ НАБЛЮДАВА, глъгаше надписът, а тъмните очи пронизважа Уинстън.“

Разбира се, нямам как да сравнявам някой, напуснал свeta десетилетия преди да се родиши. Но това е без значение, когато той е заключил матрицата на личността си в страните, които е оставил след себе си. Оруел е абсолютен гений – не в тук мястото, то времето да го доказвам – вярвам в него, както се вярва в Бог. „1984“ е типично произведение. Без узборник! Никоја книга не ми е разтърсвала така из основи. Цял живот може да се окаже недостатъчен, за да прозреш една трета от грозните истини, поднесени наготово из стотината листа между кориците.

„Телевикант едновременно приемаше и предаваше. Приемаше всеки звук на Уинстън, освен едва головим шепот; нещо повече - Уинстън можеше да бъде не само слушан, но и гледан, докато бе в обега на метаматическата пластика. Разбира се, никой не знаеше или в момента го наблюдават или не...“

....Не беше изключено и да слеят всички през цялото време....

....Човек трябва да живее със съзнанието, че всеки негов зълък се улавя и че освен когато е тъмно, всяко негово движение се слеят.“

Текстът извика моментални аналогии, нали? За уникална газера и проява на избрания безпардонност приемам факта, че по-

добна епохала творба се е превърнала във възখовение за нещо толкова пошло като ригидни шоуто „Биг Брафър“. Мрачна е констатацията, че пиянството на един народ днес в инспирирано от възможността с лекома да задоволява Ваайдорските инстинкти. Цяла България сега пред телевизорите, зяпа и гае да дали марафон на Гайден ще превземе портите на зарината крепост, или ще разтворят сами, предавайки се пред нежната обсада на Мел.

„Какво може да се направи, помисли Уинстън, срещу безумия, който е по-интелигентен от теб, изслущва аргументите ти и тъпреди това продължава да се тържи за своято безумие?“

Без съмнение създалите на „Биг Брафър“ са по-интелигентни от мен. Загърбили идеалите, оставили безсмыслието на съпротивата срещу човешките слабости, те са им се подгари. Нещо повече – извлечат полза от тях. Евала, приспособимите оцеляват.

„От мястото си Уинстън можеше да прочете изписани с елегантни букви върху бляката фасада трите лозунга на партията:

**ВОЙНАТА Е МИР
СВОБОДАТА Е РОБСТВО
НЕВЪЖЕСТВОТО Е СИЛА“**

Наброявам, като сърфист - вънна, тази сила успя да я лъже един друг герой на нашето време. Но echo, че днес тя се пребъща в цунами, помниташо го от върха на рейтинг класации. И това може би е единственото хубабо нещо в цялата картичка. Защото е един добър урок. „Съвестта на народъ“, проповядваша всяка вечер на обезвръзения, беден българин патриотизъм и морални ценности - преди да са вали маската, да сеие в тузарското си възило и да се прибере в тузарска си дом, кашкал уютно в тузарски квартал - бъдно, но целеустремено губи блъскава си. И ето, славата е на път да се пребърне в красиб залез. Добър вечер, мистър Трифонофф!

„Властита не е средство, тя е цел. Диктатурата не е установа, за да се защити революцията, революцията се прави, за да се установи диктатурата.“

„Цялата на Владица е самата Влада.“

Цялата на рейтинга е самият рейтинг. Невъжеството е пълноводната струя, която върти колелата му. И не само на него, той въвежда много неща в нашата действителност, докато извирате на духовността пресъхват. Надявам се никога да не се пребърне в бъзигател на списанието, коешто държи в ръцете си.

А сега ти пожелавам приятни мигове с най-новата ми реинкарнация, скъпи читателю. И дано, че тыки го, се забавляваш така, както ние се забавлявахме – докато го писахме.

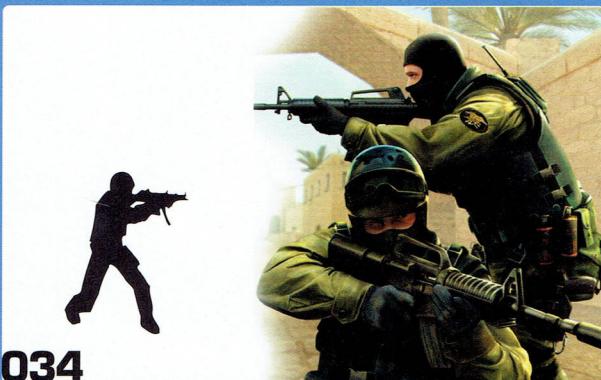
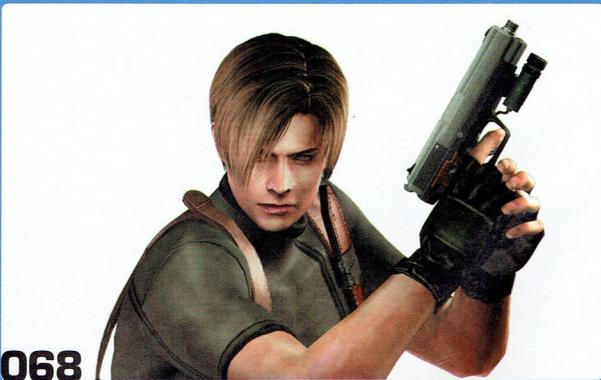
превю

- 013 world of warcraft
- 017 swat 4
- 018 bioshock
- 019 psychonuts
- 020 pariah
- 022 cold fear
- 023 dragonshard
- 024 elder scrolls 4: oblivion lost
- 025 project snowblind commandos: strike force
- 026 chronicles of riddick: escape from butcher bay developers' cut

**013**

ревю

- 028 evil genius
- 031 tony hawk underground 2
- 034 counter-strike: source
- 038 myst 4: revelation
- 041 nexus: the jupiter incident
- 044 leisure suit larry: magma cum laude
- 046 tribes 3: vengeance
- 048 pes 4 vs. fifa football 2005
- 050 pacific fighters
- 051 kult: heretic kingdoms
- 052 atlantis evolution
- 054 men of valor: vietnam
- 056 xpand rally
- 058 roller coaster tycoon 3
- 060 dark fall 2: lights out

**034****068**

Gamers' Workshop е списание за геймърския елит - хардкор играчите. Тези, които търсят мази индустрия напред. Workshop е неизбийсма мегафон. Не обсъждае интересни. Можете да се доберете на нашите ръбота и мнения, защото на тиръв място сме бие - нашите читатели. Обещаваме никога да не ще изненадваме, да не предадем доверието ви. Вие заслушвате именно това и нишо по-малко от това.

Сега, нека броим пропълъки!

GAMERS' **WORKSHOP**

редакция

адрес: София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 8x2 ет.2
редакция: 02 980-68-29, 02 980-72-45

e-mail: workshop@games.bg
<http://www.games.bg>

рекламен офис

тел: 090-96-22

e-mail: marketing@games.bg

разпространение

ЖАК Прес

печат

Мултипринт

съдържание

конзоли

- 063 wanda and colossus
- 064 nintendo ds
- 066 mortal kombat: deception
- 068 resident evil 4

lifestyle

- 073 кино
- 076 музика
- 077 анкета
- 078 противопоставяне: за и против проституцията
- 080 фикции

stuff

- 083 съветите на майстора
- 084 world cyber games 2004
- 086 java games
- 088 hardware
- 093 историята на blizzard



020



026



028



044



046



054



056



066



073



088

на гуковете



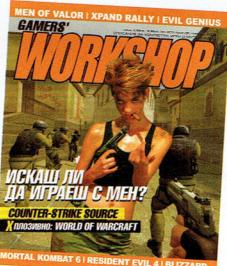
демо версии
Need for Speed Underground 2
Prince of Persia 2

програми

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

Тапети, Скрийнсейвъри, Антивирусни дефиниции,
Поправки, Забавни реклами

+ 50 клипчета!

**Snake@games.bg**

този месец играя Warhammer 40K, Larry този месец гледам Гобна. После ги ревюирам в кино филмата.
Какво бих казал на гейдърката от корицата Зареки така кокоска и ела да ме хванеш за петела

FallFromGrace@games.bg

този месец играя Diablo (шот съм кремен), Warhammer 40K, Knights of Honor
този месец гледам Big Brother от дълъг на 8иятър
Какво бих казал на гейдърката от корицата Моята ломка е по-златна

bR0k0@games.bg

този месец играя Myst IV, q3 as usual
този месец гледам крал артур гледах, фуфумки чат-нат и списъка на шиндрът мисах да гледам пак
Какво бих казал на гейдърката от корицата Имам 4.4, който прави малък щом!

Sunder@games.bg

този месец играя Star Wars: Battlefront
този месец гледам Cypher, Lewis Black - Black on Broadway
Какво бих казал на гейдърката от корицата Бейби, нощната мрежа е у нас

Wolf@games.bg

този месец играя World of Warcraft ексклузивно и по-малко Matrix Online
този месец гледам Lost, Scrubs, Andromeda
Какво бих казал на гейдърката от корицата Много неща, ама има пистолет

Koralsky@games.bg

този месец играя PES4, FIFA 2005, Quake, Quake III
този месец гледам The Chronicles of Riddick, The Day After Tomorrow
Какво бих казал на гейдърката от корицата Да наблювам на мекищите...

Как оценяваме?

В GW игрите се оценяват по десетбаланчата система. 10 е оценка запазена за игри "made by God" или тийка, чийто създалели ѝ ъб

Възновенето си са доближили промисълта Ми, и тъкъв, които са революционни в своята същност.

Whisper@games.bg

този месец играя World of WarCraft, Yu-Gi-Oh: Kaiba the Revenge
този месец гледам Щъпче, събен Big Brother Какво бих казал на гейдърката от корицата Дали знае как се маха през... опа, предизпителя на пушката :)

Sinth@games.bg

този месец играя Warhammer 40,000 и надигавама с колесито
този месец гледам The Chronicles of Riddick, Fear and Loathing In Las Vegas, Drakula 2000
Какво бих казал на гейдърката от корицата Съвсем съм пак следваща Вторник

MrAK@games.bg

този месец играя Need for Speed Underground 2 Demo. В очакване на пънчата Версия
този месец гледам Глупави филми с бързи коли. Надявам се за NFSU2
Какво бих казал на гейдърката от корицата Елате побече!

Krasleto@games.bg

този месец играя Tony Hawk's Underground 2, Counter Strike 1.6
този месец гледам прана бутмака Джони Уокър
Какво бих казал на гейдърката от корицата Would you fuck me for blow?

Damond@games.bg

този месец играя CS: Source, Evil Genius и останалите "служебни", Rome: Total War
този месец гледам Отнеси си онбърът, Catwoman (blah), Бий с Life, Kill Bill (again)
Какво бих казал на гейдърката от корицата Fire in the hole!

Ikarus@games.bg

този месец играя UT2004: ECE, Tribes 3, CS Source до оглъхване
този месец гледам как се разбиват изборите в USA и Украйна
Какво бих казал на гейдърката от корицата По колко бързят гранатите 8 нюйна пач?

ноември 2004

Брод 02 (по ново GW лембропроене)

главен редактор
Дян Димитров

заместник-главен редактор
Александър Бакалов

отговорен редактор
Ивайло Коралски

помощник редактор
Весела Симеонова

дизайн и СД
Георги Динчев - Meg

менеджър
Юрий Мунев

авторски колектив

Александър Александров - Alex III
Александър Бакалов - Snake
Бойко Атанасов - Fall-From-Grace
Веселин Костадинов - bR0k0
Габрил Габров - Sunder
Драгомир Дончев - Duffee
Емил Въгешев - BigBadWolf
Илия Илиев - Whisper
Иван Кънев - Sinth
Камен Макс Дончев - MrAK
Красимир Кръстев - Krasleto
Кристина Ангелова - Damond
Чавдар Кацарап - Ikarus

издател
HomeLan JSC

най-добритите игри.
Този път, за по-асоциативно
онаследяване, ще използваме
известни злоговори от филми.

цифрите говорят

- 1 Свищов бъдещите (Лаур) - Не се снимава във фими, но на място тука. Абсурдният номер Его е наезд на жибот.
- 2 Уласки (Питаками) - Ако батман беше пародия, Джим Керън щеше да си е на мястото. Джим Керън гледаше - не е. Топресътът забърза.
- 3 Сесионни проблеми (Лорд Волемор) - Над-връхмъжестващата му скърна извън е като собират ширът върху предмет на мащо-умник с чакъл. Серозни проблеми Indeed...
- 4 Различия (Фреди Кръгър) - Във финала на филма съм се съмнявал, че всичко, което прави е да ме посипи. Пото се измързах.
- 5 Среща работи (Ан Гър) - През целия филм се съмнях във мъжете и зъвън. В края съм съмнел във-зъвън, защо хърчиши бълвата и да забравиш за него.

- 6 Добра (Агент Слийм) - На пръв поглед изглежда умитматично зло. На втори установяваш, че е прозащен на концепция и уста си хълти като нещо.
- 7 Отирка се (Др. Злоби) - Би бил най-вълнуващ злодей за всички, спрямът да не му бика останала никоя нюансъл склоност, като пропускът на бавнички сантименти. Олимпия (T-1000) - Има един недостатък, но фалакът!
- 8 Шигъръфър (Дарт Вейдър) - "He's got the POWER!" - Въпреки да ги е доста-мътно.
- 9 10. Шигъръфър (Сауър) - Всички знаят, че е некъде особено зло, но никой нито не го възксил на живо. Тези, които са - са отпътна умири са старостъ.

графика

Как изглежда играта, колко добри са анимациите, мекстурите и на какъв фрейм рейт сметва цялата работата.

звук

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

увлекателност

Коко често и коко фина се хвастате за игрите си и си инциденти за нещо като касетбо.

дизайн

Тук се възпроизвежда управлението, интерфейсът, дизайнът и улостността усещане от играта.

10
не възможна
+
положителните черти на едно злагавие. Пояскът ни е доста трупо в душата си откъм. Текста е рецензия-скамата работата.

положителните черти на едно злагавие. Пояскът ни е доста трупо в душата си откъм. Текста е рецензия-скамата работата.

МИНУСИ

Дори и перфектните продукти имат съвсем лоши страни!



новини

SONY STYLE...

Sony определил знае как да промотира своята игрални системи – само месец преди премиерата на своя основен пртвичник *Nintendo DS*, те оповестиха представителят появя на *PlayStation Portable*, добајайки и цената, за която ще се прода във конзолата. Продължителните спекулации относно цената на *PSP* (според които мнънкват чия да струва до 500\$), приключиха, а крайната се оказа абсолютно приетлива за всеки един предварително заинтересован от новия продукт на Sony. Включително и за нас, защото както и го поглежнем, 185\$ са побеч от добра цена за ръчна конзола от кампията на *PSP*. Иначе, премиерата ще се състои на 12 Декември в Япония. Само десет дни преди това, *DS* на *Nintendo* ще е стартира на териториите на Сърдечната страна, която е побече от хитър ход от страна на Sony. Необходимо е да добаим, че ка-

то допълнителна залъгалка *PSP* ще се продава в няколко различни комплекта. Обикновеният комплект ще включва конзолата, AC адаптор и зарядно устройство. Друг, чиято цена ще бъде 232\$, ще предлага и допълнителни аксесоари – 32 MB *Memory Stick Duo*, слушалки с дистанционно управление и предпазна кутия. Разбира се, тези аксесоари ще се продават и по отделно. Флаш картата и слушалките ще се продават по 26\$ всяка, а защипната кутия ще се хрчи за 19\$. Допълнителни презареждащи батерии ще струват 45\$, а втори AC адаптор – 33\$. Във Връзка с това, от Sony ще официално потвърдена издръжливостта на батерията – мята ще бъде лимитирана, а с нея може да изгарят ще може да съка на съвето *PSP* 8 продължение на шест часа. Ако желаете да гледате филми, средно от четири до пет. За месец Декември се очаква да бъдат бляснат над 20 заглавия, писани специално за *PSP*. Събития ли ще пари?



Половината живом чакане май ще си струва

Half-Life 2 е златна! На 16 Ноември Събордницият отново ще атакува мониторите на милиохи играчи с и това б-зощинто мъччено за фенобите му очакване ще приключи. Дали обаче чакането ще си заслужава? Нашето мнение по въпроса ще научиш в следващия број на списанието, но преди него ще запознаем с крайните оценки на западните ни колеги, имали щастие да възпитат малко по-рано финалния вариант на играта. Първо, *Half-Life 2* няма оценка под 9, което означава, че в над-личия случай играта, както не ребюлоша, ще бъде гордостен наследник на тървата част. От ребюто на американския PC gamer прави блещущо следното изказване: „Зад *HALF-LIFE 2* е най-важната игра, която никога ще играеш?“

Просто е: тя разплаква *Far Cry* и лебва плещница на *DOOM 3* със собственото му фенерче. И още – не ще откриеш над-гениращия филмов блокбъстър за годината, в който и да е кино салон, кито по *HBO*...той ще бъде само на екрана на твоя

компютър“. В английския вариант на списанието епитетите, описващи магнетизма на новата творба на *Valve*, са не помалко убедителни, а крайната оценка е аж до пълна десетка. И ако дотук мнението на колегите не са като знае како неочаквани предвид феноменалната нура, създаван около играта, то оценката на английския *Edge* е побече от францизата! За десетгодишния си съзваниел житото списанието е награждали с оценка 10 от 10, точно 4... Всъщност, вече 5 заглавия. Какъв е накарал консервативните англичани да оценият по този доста краен начин играта, все още не е известно. Въщност, ние преподлагаме причината – Вероятно *Valve* са насочили свояте усилия в посока геймърът, а това са спечелили сърцата на *Edge*. Основният критерий при оценяването на играта при анизмичните е именно начинът на игра. Явно точно по този показател се откровява *Half-Life 2*. Пълното ни ребъло ще можеш да намериш 8 следващи брои.



ШВЕДСКАТА СИЛА!

Нюйоркските *Majesco* и разработчиците от Швеция *Starbreeze* обявиха, че са се обединили за да създадат две още неопределено заглавия за конзола от ново поколение и PC. *Starbreeze* са известни с приветствието на кримитите *The Chronicles Of Riddick*, разпространен от Vivendi Universal Games за Xbox. Иерата е най-новата поръчка на *Majesco*, която на скоро огласиха, че ще издават *Psychonauts* на Тим Шафър, анимирани серии, екранни фигури и други продукти.

Компанията наскоро пусна разработваната от *Terminal Reality BloodRayne 2* за Xbox и PS2, а в началото на 2005 година се очаква и за PC.



ГОЛЕМИТЕ СЪЦО ПЛАЧАТ

По повод нарастваща напоследък шурм на основни патенти, използвани от игралната индустрия, бизнес сайты *GamedAILY* съобщи, че текаското добърблатско бюро *McKool Smith* е заявilo дела спрям иконки дребни и 12 от големите разработчици – Electronic Arts, Take-Two Interactive, Ubisoft, Activision, Atari, THQ, Vivendi Universal Games, Sega, Square Enix, Tecmo, LucasArts и Namco HomeNet. Господата йоркисти са оплакват, че гореизброените са използвали неправомерно текен патент на име „Методи и системи за сферично планиране, от март 1988 г. Той разглежда начини на изобразяване 3D изображения върху екрани. Повече подробности не са известни, но засега е сигурно, че поне осем от Големите разработчици имате ще сънят до дунка.

ДВОЙНА ДОЗА СТРАХ!

Carcos попада във гордокръщия слух, че *Resident Evil 4* за Nintendo GameCube ще се състои от голяма гума (по подобие на *Resident Evil Remake* и *Resident Evil Zero*). Във Връзка с тази новина на японските споменача, че играчите, закупили японската версия по-рано от предвиденото, ще получат и още един безплатен бонус диск, който ще се зове „Biohazard 4 Secret DVD“. Дискът ще съдържа ексклузивно видео от първата представяща игра. Друга разтърсваща новина, създадена със събардане, която е западнала да излезе в края на 2005 година. Появиха се слухове гори за Вероятен Xbox вариант на *Resident Evil 4*. Не е лесно да си фен на *Nintendo* в днешно време...



DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

От *id Software* и *Activision* Връщат Злото, след като наскоро обявиха, че вече са работи върху официален експанжън за *Doom 3*. Благодарение на бековчен пръклънат артфакт, който сме открили и сега притежаваме, върхуто 8 ръцете си същата на *Aga* и всички демони са по петима ѝ, за да си го върнат. Следващ сложета на *Doom3*, експанжън пакетът се разбива на нови места, срещаме се с нови персонажи и ще имате на разположение нови оръжия, включително и обичаната от всички класическа бъчвачка.

Doom 3 е за газлаче, къмично за жанра и експанжънът пропълъка точни там, където оригиналът ни остави – с ужасаваща атмосфера, нова история и едно от най-классическите оръжия, бъчвачката „казът Тог Холенсекс“, изпълнителен директор на *id software*. „Сега, след като феновете са пречищели ужасите 8 оригиналата, *Doom 3: Resurrection of Evil* ще заведе играчите по-дълбоко в сърцето на УАС, за да разкрият нови тайнини и технологии, които да използват при опитите си да ликвидират настъпвателните демони...“

Resurrection of Evil не само продължава самостоятелната кампания, но и прави необходимата ребизия на мултиплейъра, като увоява бряга на възможностите на играчи, т.е. те ще бъдат 8 на нощните карти.

Продължението се разработва от *id Software* и *Nerve Software* и изисква пълната Версия на троите.



AX, ТОЗИ PLAYSTATION!

По последни данни на *Gizmodo*, продажбите на *PlayStation 2* са преминали 74 милиона бройки в световен мащаб. Разбърката по региони показва, че 8 страната на ограничение възможности са продадени 32.2 милиона, на Стария континент плюс всички останали региони, използвани системата PAL – 25.6 милиона (7 от които – на територията на Великобритания), а в Япония – 17.9 милиона екземпляра.

В сравнение с края *PlayStation*, *Xbox* се е продал 15.5 милиона бройки по целия свят, а малко кубче на *Nintendo* – 14.5 милиона.

Ето и нещо още по-интересно – оригиналният *PlayStation* е достигнал 100.9 милиона продадени бройки, което го превръща в най-продаваната конзола до момента, изпреварвайки с доста доскорищна нумера уно *Nintendo Entertainment System*. Разбърката показва, че в Северна Америка са продадени 40.2 милиона от конзолата, направила своя дебют преди една декада. В Европа, цифрата е 39.8 милиона, а в Сънчевата Страна – 20.9 милиона. Събрани, бройките на *PlayStation* и *PS2* дотигнат феноменалните 174.9 милиона, а с това и марката *PlayStation* се превръща в най-продаваната, задминаваща гори *Game Boy* бранда, който за 15 години е успял да се продаде в 150 милиона екземпляра. На всеки един притежател на конзола, имаща 8 място инициалите *PlayStation* – честито, ту си от мнозина!

КЪРВАВИТЕ ПАРИ НА EIDOS

Британският издавател *Eidos* оповести новината, че следващата серия от *Hitman* поредицата вече е в процес на разработка. Бонанзийски напоследък разпространянето я представя като *Hitman: Blood Money*. По стара *Eidos*-ка традиция, играта се разработва от собственото студио на компанията, стоящо зад първите три серии на сериала – *Lo Interactive*. Според англичаните играта трябва да бъде по-шандовете на магазинните пролеми на следващата година за *PlayStation 2*, *PC* и *Xbox*.

В „Кървавите пари“, голозавант килър ще работи на своядобра практика и ще му се плаща в кеш. Присъщите на пари тои ще използва за закупуване на оръжия и информация, които след това ще афектират върху сложета на играта. Новата игра ще използва преработена Версия на *Glacier* движка, който е собствена разработка на *Io* и заедно също така стартира частни на *Hitman*. Повече – при първа възможност.



АРКАДНИЯТ HALF-LIFE 2

Новият аркаден хардър на *Taito – Ture X* ще получи солидна подкрепа 8 скоро време: на 1 ноември компанията разкри плановете си да преработи *Half-Life 2* за аркаден софтуер. Играта е наречена за лятото на 2005 година.

Туре-Х платформата е базирана на *PC* технология, с компютърни хардуерни компоненти и *Windows* операционна система. На своя дебют на *JAMMA* този септември играта не показва никакъв интерес към нейните сънчеви лампи. Очевидно с опита си да пускат *Half-Life 2* на тази конзола създавателите ѝ ще са го направят на най-новите възможности.

Аркадната версия ще бъде базирана на *Windows*-ката машина, която се очаква да пристигне в Япония на 11 Ноември. Като добавка към кампанията, играта ще включва и сва онлайн мултиплейър режима за играчи, намерили се в Япония. Тези, които са сърби за разцвета на Халф в муми, ще имат на разположение Battle режима и кооперативна игра по кампанията.

От *Taito* явно се опитват да направят най-добрия аркаден фърст първън шутър, като гори се гласи да подгръди 5.1 съраунд! Играят ще използва системата *NESYS* (*Net Entry System*), която записва информацията на самия сървър. От *Taito* ще се опитат да внесат он-лайн системата и за други игри като *Battle Gear 3* и *Zoid Infinity*. Начинът на управление все още се пази в тайна.

говори ми

Испания е, има някои сходства между *Halal* и *Pariah*, но като цяло, усещането от всяко едно газлие е коренно различно, а нашият фокус се цели на друго място. Точно както едно време, когато хората казаха, колко минари е разликата между *Unreal Tournament* и *Quake III Arena*. Мисия (и се надявам), че много хора гледат на тях като на „учебни игри“, а и е факт, че във времето бих у насънно успели. Имат някои прилики, но бъдещността са азки различни и носещи огромна добра утробство по своя собствен начин. Също се надявам, че играчите ще изпитат подобни чувства и към *Pariah* и нейната конкуренция.

James Schmalz, Digital Extremes

Първото нещо което се опитваме да избегнем е чистотата вътрешно или външно пространство в кивата. Смесвайки ги ние поборяваме плавността на самата игра. Едно ниво се построява от отмени площи, а играчът най-вероятно жеал на някои от тях да ги разбие във вътрешни шомещения, а някои на открито. Тъй като има огромно количество варианти на категориите „вътреш“ и „вън“, ние мислим за площите по скоро като за „места за чист екипън“ и „места за превозни средства“

Tyson Green, Bungie Studios

Със *Bloodlines*, ние желаем да разширим ролевата система на игра. Все още усещаме, че има място за изометрични роли във забавления, но от некои най-много искаме да проверим какво можем да сътворим с едните, като този на *Valve*. Въщността, ние бяхме решили да сътворим RPG с помощта на *Source*. Всегаза след като *Activision* решиха, че искаме на направим *Vampire* за тях. Чувстваме, че това е естествено последствие, тъй като *Vampire*: *The Masquerade* е игра с фънкция на история, като всяко едно друго забавление, което сме разработвали до момента.

Leonard Boyarsky, Troika Games

Dungeon and Dragons Вселената предлага огромно разнообразие от зверобоя. *Neverwinter Nights 2* ще включва какви-реши всеки един любимец на играчите, плюс няколко други култов според нас персонаж. Част от класовете ще бъдат представени с по-голямо участие в историята - включително и не-мортвите. В сложената линия ще попаднат тајасми, художници, зомбици - останалите представители за момента са тайни. Така, че бих си уверен - всички свидетии ще бъдат дошола фанти и ще имат по няколко шишенца със свещенна вода за всеки случай.

Ferrel Baudoen, Obsidian Entertainment

ЕЛА-ЗОМБЕ-ИЗЯШ-МЕ

На 29 октомври Aspyr Media и Wideload Games обявиха най-новото си творение, носящо името *Stubbs the Zombie in "Rebel without a Pulse"*, в разработка за Xbox, PC и Mac от Алекс Сепориан, създателят на *Halo* и съосновател на нейнозависимата компания *Bungie*.

Играчът ще поеме контрола над духовитото зомби-бунтар *Stubbs*, което използва своя труп (нека да кажем „телеса“) и оръжията на свояте обладани противници, за да броди със злобна крачка от някакъв ултра-модерен град на име Пънчбуол. Сами разберите, че за да решиш да направиш игра с концепция като тази, не е задължително да си нормален. „За нас нищо не мирише на успех по-добре от гнявяща трупа на един зомби“, каза Александър Сепориан, управителят на *Wideload Games*. Бийхихме се в концепцията за *Stubbs* заради уникатното усещане от играта и потенциала на главния герой. Наистина ни доставя удоволствие възможността да върхувам жivot на такива концепции... или не...“

Wideload Games ще доставят изжижване като никое друго, каза Майкъл Роджърс, президент на Aspyr. „Кой друг ще създаде игра, чийто главен герой е не-жив, които ще мозъци, хърка собствените си бършенисти като никакви червени бомби и все пак му остава време за магами? Тези хора са абсолютно откъсанни и ние не можем да сме по-долови. „Зомбийто Стубс“ ще накара играчите да оценят по достойнство хохочещите мъртвъди.“

Тъй като е зомби, *Стубс* ще яде мозъци, които ще са оснoven ресурс в играта. Това означава, че докато той гъвжи из големи магазини и тучни ферми, за да се бие със зли учени, селски военни (!!!) и най-опасния бърсарски квартет, той ще използва лисата си за създаване и болка, за да убива и трансформира бразовете си в съъзници. Неговата про-

ста задача превърща игратата във война между живи и мъртви.

Лъчко (от *Stub* – пън) ще използва най-различни начини за атака, включително и забинянето за, хм, здравословното си състояние си сила, за да събърти враги, способността си да яде мозъци, да трансформира бразовете си в своя персонална армия, умението да обсебва хората, както и собствено си тело като оръжие. На този етап разполага с експлозивни гранати от вътрешности, зомби-плонка, откъснати ръка, които да пропълзват на трупни достъпни места и да обладават хората, глъби, които се наудват като несъвместна за боулдинг и мозъчна пръска. На мен лично тази история ни напомнява на морален наследник на *Earth Worm Jim*.

Пънчбуола *„Бутонбоник без пулс“* използва поборен *Halo* енджин с нови пиксел шейфери, спрахътни ефекти и обновена AI система. Абе направо Пънч има гисторищън за слас!!!



ЗАПОЧНАХА СНИМКИТЕ НА ФИЛАМА ПО DOOM 3

Край на спекулациите относно евентуално заснемане на филм по *Doom*: филмова компания *Universal Pictures* обяви на своя сайт, че снимките на филма по популярната игра са започнали и можем да го очакваме на 5 Август 2004.

Следватки спътниките на *Tomb Raider* и *Final Fantasy*. Вече е потвърдено, че *Doom* е следващата компютърна игра, която ще бъде пребърната в сценично представление. Според *Universal Pictures*, премиерата на „*Doom*“ ще е на 5 Август 2005 в Американските кино залени, като още същия месец ще бъде пуснат и по кината и в 6 белия свят.

Кратко описание на сюжета показва, че филмът ще поддържа „хипер-кинетичен камикадзе стил“ и ще отведе зрителите в отлагалените части на галактиката с „напълно действителна Визия за тъмно и обезпокоително бъдеще“. Мястото и действието ще бъдат базирани на последната версия на играта.

Сюжетът е написан от **Дейв Калахан** и продуциран от **Лоренцо ДиБонавентура** и **Джон Уелс**. Актърите все още не се назобават, но според хълбоките глабните роли ще се изпълняват от *Скалата (Кралят на Скорпионите)* и *Карл Уран (Хрониките на Ригук)*.

Стивън Спилбърг и Робърт Земекис за гейминга

2004 ще бъде търбата учебна година в новата *Electronics Game Development Laboratory* в Южно-Калифорнийски Университет. По случай откриването на холивудските режисьори Стивън Спилбърг и Робърт Земекис устроиха студентите с пристрастяване си и завърха, че студентите могат да променят забинаги филмовата индустрия само ако играха побече игри.

Двете филмови гурзути споделиха някои свои интересни възждания по отношение сливането на компютърните игри и филмите и пъти, които прибяга да се изтвори, докато играите достигнат същата съблочна на фабулата. „Мисля, че искатсвият побратимен момент ще бъде, когато тоякът си признае, че се е разплакал на 17-то ниво, да речем“ – заявила Спилбърг.

Режисьорът на „Завръщане в Бъдещето“ и „Кой напомни Родърък Райън“ Робърт Земекис, често има краси новата сграда на департамента, каза, че е правил множества замки от компютърни игри за събитие филми.

Докато работи по своя Комедиен филм, „The Polar Express“, той доразил толън-карти за технологията, която създаватещите на спортини игри използват, за да превъзглагат движението на атлетите и използват новата вер-

сия, за да запише лице-въздушни анимации от физиономията на актьора Том Ханкс.

Земекис и Спилбърг са единодушни по въпроса, че филми като Снейпърен 2 и Матрицата ясно показват влиянието на изобретата култура върху киното.

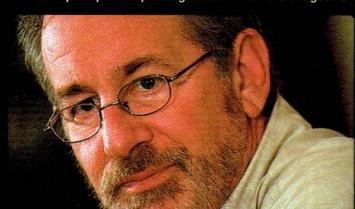
„Моите възждания, докато бях студент на тук, бяха прядимо от телевизията“ каза Земекис – „През 80-те киното бе повлияно от ритъма и визията на телевизионните реклами. През 90-те беше ритъма и визията на музикалните клипове. Мисля, че в следващото десетилетие ще бъде синонимично с гигантизацията събит на игрите.“

Двамата режисьори не предложиха никакви конкретни решения, но описаха как-общо пречките пред сливането на филмовия и игровия формат.

„Важно е да се наблюдава на историята, чувствата и персонажите. Това е едно от нещата, които играите пропускат да направят“ – каза Спилбърг – „В момента то ви, което играите прилагат, е да ги предадат цялата история пред самия процес на игра – низо за ниво. Ти си изглеждаш филмчето и трябва да помниш каква е мотивацията на твоя герой, но в играта няма нищо, което да ти напомни кои са тези герои.“

„Следващият пробив на емоционално равнище ще биде, когато играите успеят да предадат историята равномерно през цялата игра – ако играта е 15 нива, те да бъдат като 15 глаци в книга“ – добави режисьорът на „Люхитите на изгубения кайот“ – „Надявам се студентите да тук да успеят да постигнат това“

Друга пречка пред превърнатието на игрите в изкуство: кой контролира. Играчът ли има контрол над историята, или програмистът? – питва Спилбърг – „Как могат тези две неща да се съгласуват? Публиката често не иска да има контрол над историята, а да „потъне“ в нея. При играите трябва да има по малко и от въвеже.“



Геймъри, гамени, каква е разликата?

„В съвременното българско общество съществува речева общност, определяща себе си като „геймъри“ (играчи на компютърни игри), чийто език е специфичен. В основата си това е книжковен български език, изстърен с лексика и фразология от младежки жаргон и изобилстващ с професионална терминология (от англошки произход) и професионален жаргон.“

Както виджате, вече не сме просто някакви си лизговщи, а сме „речеви общности“, със специфичен език. Хубаво е, че най-сетне геймърите част от обществото на България бива оценена като отдельна общност. Доки вие, в който сумчичката геймър да бъде използвана в изречение с позитивен контекст. Досега най-често зад нея се възлаже контекст по безвина, нехранимайко, човек който има доста време за губене, човек без сериозни ангажименти. Радван се, че човек като госпожка или господинка Людмила Кирова намерила достащично щърбочина в тази сума, че да напише сериозен лексиконен преглед по въпроса за особения език на геймърите. Дали Вече не наближава времето, когато и в България обществото ще промутие, че геймър не е гигантоза, а е стейт във майнд? Дали на болнинството хора у нас ще им просветят, че професионалните геймъри в цял свят изкарват заслужаващи уважение суми пари, за да правят това, което обучат и харесват, и не - нямат предвид дистрибуция на наркотики или отлеждане на марихуана. Дали и у нас няма да бъде денят, когато подобно на Корея правителството ще лансира национална програма за подпомагане на игралните братства със стипендии, техника, условия за развитие и прочие? Дали няма да се намери някоя серозна компания, която е Samsung в Корея, която да прегръди исканията за даване едно рамо на младежите с потенциал, които днес са просто геймъри, но утре ще бъдат мениджъри, финансисти, лекари. И пак ще бъдат най-добриите, защото хъса за победата и спремежа кум усъвършенстване е заложен у геймъръ. Едва ли в друга сфера на човешките взаимоотношения има подобна конкуренция (и то в добрия смисъл на думата) и побожно желание за успех, каквото има в геймърската среда. И покрайтите ми, от нас, геймърите, не излизат престъпници и мошеници, а излизат победители и шампиони, хора които знаят какво искат и си дават сметка за цената, която трябва да платят, за да го постигнат.“

И знаете ли, като че ли има светлина в края на тунела. На 21.10.2004 година Министерството на ма-

енз на Българската федерация по електронни спортове. След много спорове, скандали, разделение – все тичини за нас, българите, прийшли за общуване, най-сетне геймърите в страната имат официално лице. И защо не – щом може да има камара на занятичите и асоциация на градинарите, защо да няма федерация на геймърите? Сред учредителите на БФЕС изпълват имената на двама от най-известните български еспортници – Мартин Кагинов и Здравко Георгиев. Сега на тяхните плещи ще остане неlekата задача да докажат на България, че геймър и гамен са две различни суши. Тук искам да се възползвам от възможността да благодаря на министър Васил Иванов – Лучано, за далновидността и свободния дух на доверенето му към министерство, което не се скри за предубеждения и фалшиви опправдания, а дава лицензия на Българската Федерация по Електронни Спортове.

Но... колкото и да е хубаво Всички, винаги има вероятност Джордж Буш младши да бъде преизбран за президент на САЩ. И за жалост американският народ се оказа достащично наивен, че да побърза на Сина на Баша си. Първите реакции на световната общност бяха същност бъха доста категорични и евтинични – европейският парламент пожеля на Буш да преосмисли позицията си спрямо европейските си партньори, а араб-

ската общност със стегнато сърце обяви, че няма за какво да се радва. Иран дори открыто заяви, че не видя причина да поздравява американски народ, и това е разбираемо – съвсем малко трябва и на тях ще им ламини чергата: Но най-потръпвашите, естествено, са самите американци. Те, милите, нямат и белга представа какво и да очаква през следващите години. Не искам да съм лош пророк, но режимът „Световна Всенародна Полиция“ ще ли ще изчезне, ъвтрешният дефилет на Шатите ще ли ще намалее, а социалната политика в страната ще ли ще се подобри. Обърнете внимание само на един парадокс – правителството в САЩ оборудва щатските полиции с най-модерните полицейски автомобили, които са снабдени с незнан си каква ултра модерна техника, като същесъщено съкращава броја на щатските полицаи, както и намалява помощите на пенсиониратите вселствства на претпълни физически увреждания по време на изпълнение на дълга си полицаи. Да ви кажа, приятели, ние определено не сме най-зле – има народи, които умилено се закопват. Мир с тях.

- Whisper





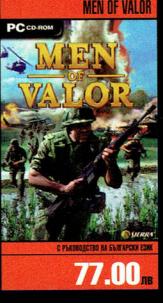
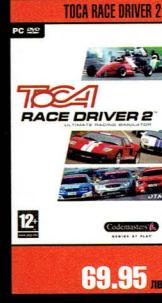
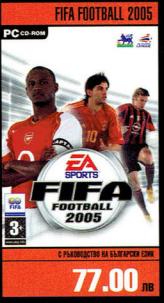
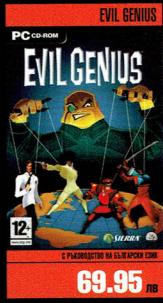
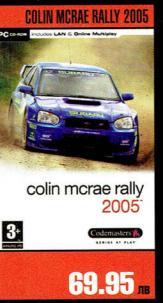
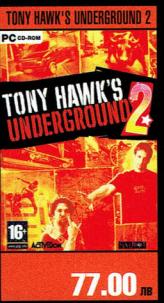
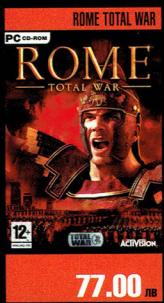
РС ИГРИ

"Нищо не може
да застане
тежкото мен и
воя Workshop"



Модел: Ким
Агенция: InterSound
Фотограф: Марин Веселин
Съдия: Gamers' Workshop

ПОКРИВАМЕ САМО ВАЖНИТЕ НЕЩА



ПУЛСАР

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

авсъре авшли в
истинчия свят



World of Warcraft

За Мишкуме и Хорама (...и Оркуме)

World of Warcraft е игра от жанра RPG, разбъдан се на най-голям интерес преди излизането си в историята на гейминга изобщо. Независимо дали очаквати играти със зле прикрит ентузиазъм или откровен скептицизъм – едно е очевидно – всеки иска да я види. За наша най-голяма щастие, ние с колегата Whisper получихме акаунт за европейската затворена бета на играта и имахме на разположение около месец, за да се потопим в нея. Това, което четеши в момента, е нашата, макар и не финансна, присъда.

Ще си позовам веднага обяснение – тъкмо съм разделил на петте най-важни, поне според нас, опорни точки за едно MMORPG – свързани с икономиката, системата за раздължие на героите, битките и техническата част на играта (графика, звук и т.n.).

И така, да започваме.



Светът

„Ключова дума: Съдържание“

Вървам, играл си, или поне си запознат доинкое, с предишните игри от франчайза на Blizzard – Warcraft. Няма да губя място в прераждан на това както се е случило в тях – в него има и един и голяма съдържание, описващи подробно сюжетите им. Това, кое то трябва да знаеш е, че действието в WoW се развива след The Frozen Throne. Светът е разкъсан от война между гвеите Враждубаша, фракии – The Alliance (Хора, Дъждежета, Гноми и Нощни елфи) и The Horde (Орки, Немротви, Таурени и Тролове). Ти влизаш в ролта на обикновен „човек“ от едната страна на конфликта и тръгвашки от малко селце в близост до глабния град на расата ти, полека-лека си изграждаш реноме на личен Вони.

Някога тук се крие най-голямата красина на WoW – куестовете. Няма да има и един момент в играта, в който не да изпълняваш един или друг куест, понякога – дори няколко наред. Когато преди време прочетях, че ще бъдат активи на над 5000 куеста, бях леко скептичен относно качеството им. Не отричам, че съдържанието на страшно много от тях се ограничава с „отиди там и уби 20 от онези същества“ (с дежурната вариация – няколко от тях хърълят едно каквото си, донеси му 10 такива неща), но това, което ме стъплиса, бе



количеството на качествените, истински – съкаш извадени от нормално, със затворена история и внимателно обмислено RPG – куестове. Ще се сблъскаш със задачи, които са специфични за твои клас, както и с такива, събрани с никакво разследване – на тях ще трябва наистина да помислиши, за да постигнеш успех.

Основната цел, която куестовете изпълняват, е да съразничат т. нар. „Grinding“. В пребор – изгарянето на съществата, които дават най-добър експиринс за твоето ниво и многократното им пребиране след всеки твърд респул (стоживяване). Държа да отбележ, че Blizzard са се справили доста елегантно с проблема – просто нямаш да лалавера да го правиш. Задачата изпълнението на куестовете дава много повече опит и облаги отокомото мащниката да юриси в дадена област или място и да биш непрекъснато една и съща гашина и прилежащите ѝ побужнени.

Другата функция, която куестовете изпълняват доста добре, е да разделят историите на света. Докато играеш, пред теб ще се разкрие достоен за възхищение сюжет за представителство, борба за власт и



човешка безличност (твой като и във вамина с Whisper играхме човеш, сме запознати само с историята на хората), достойна за нормално сингъл лийбр RPG. Историята предлага доста мястични братчики и за допълнително развитие, чрез експанзионни и вътрешно-шарови event-и.

Да се върнем на света. Освен че е огромен, той е раздelen на два континента (Azeroth и Kalimdor), като прескачането от единия на другия се постига с кораби или цепелуни. От своя страна всеки от континентите е разделен на зони. Лоудинг екран ще видиш само докато преминаваш между Азот и Калимдор, а скачването по зоните на всеки от тях е напълно свободно. Трудността им се развива от ниска към висока, колкото повече се отговаря-



Ваш от глабния град на расата и се приближаваш към Враческа територия. Съществата, с които ще се срещаш, ще стават все по-важни и по-силни, NPC-гардите - все по-слаби, а шансът да се сблъскаш с герой от Врачужуща фракция също ще нарасне.

Няма как това описание да е пълно без да спомена Dungeon-ите, които в WoW са наречени *Instances*. Когато влезеш със своято парти в някои Instance, той се отделя от света и остава само за Вас, като никой друг не може да влезе при Вас. Въпреки че всички сами и никой не може да попречи на теб и същотвориш ли ти. Ако друга група играчи иска да щурмува същото подземие, играета създава аналогични *Instances*. В началото бях доктор разочарован от този факт – така се премахва възможността за гибързъл между партита. Въпреки че не общим да признаме поражение, този тип с ръка на сърцето помъркдявам, че идемята е повече от добра. Защото, за да преминеш през тези огромни подземия (някои от тях отнемат по 3 до 5 часа), напъткани с липши (особено силни за нивото си) същества, ще ти трябва добре балансирана група с Танк (жаргонното наименование за „този, който по време на пораженията, здрава мутра“), Лечител и добри Damage Dealer („тези, които нанасят пораженията“). *Instances* на практика са толкова трудни за преодоляване, че присъствието на други партита, особено ако са Врачески, ще направи не-възможна тази задача.

Икономиката

„Парът прай борбът“

Валутата в WoW е три вида – бронзови, сребърни и златни монети (100 б.m. = 1с.m., 100с.m. = 13.m.). Този – елементарен на пръв поглед – ход прави сметките ви

прости до безобразие. За никого не е тайната, че доктор по-лесно да преместиш цевната на някой предмет или услуга, когато се разправиш с несръбнико по-макици цифри, отколкото в други преку конкуренти, когото стопишите хиляди и милиони са стотинки. Точно такива решения сме свикнали да наричаме „произведено от Blizzard“. Като прибавим и добиването в по-следният случай на предметите, което действа като доктор ефектът *Money Sink* (геймщът), който зълти пари, без да ги връща) и малките такси, които изискват разни дейности (използването на Грифони и испращането на поща, например), можем съзяма сигурност да заявим, че излишеството на пари няма да се превърне в проблем за WoW.

Важен елемент от икономиката е и *Auction House*, където можеш да купуваш от други играчи, нададвани с останалия проекто-собственик. Това е мястото, където гарантирано (благодарение на хигиите, посвещавши го всеки ден играчи) можеш да вземеш добра цена за ненужни предмети, които нападаш и енобременно с това да се сдобиеш с точно то-

зи, който така умело успява да ти се изпълзне.

Някъде в тръгналото едно MMORPG, ако в него няма предмети, направени от самите играчи? Разбира се, Blizzard са наясно с отговора на този въпрос и т.н. нар. „crafting“ (занаятчийство) е доктор сериозно застъпен в играта. Ше можеш да си избереш до две главни „търговски умения“ (коване, кожарство, дране на животни, миньорство, инженерство, омагьосване на предмети, шиване, алхимия и др.) и до три „вторични“ (рибарство, готвене, търба помощи и др.). Всички тези умения имат четири степени – *Apprentice* (го 75 точки умение), *Journeyman* (го 150 точки), *Expert* (го 225 точки) и *Artisan* (го 300 точки). „Търговските умения“ се развиват както в *Ultima Online* – чрез практикуване. Когато произвеждаш нещо, което е в някаква степен трупо за моментното ти ниво на умение (отразено в цвят – оранжево, жълто, зелено и сиво), имаш шанс да качиш точка. Натрупвайки достатъчно точки в дадено умение, ще ти се отключват нови занаятчийски „рецепти“, които можеш да закупуваш. По подразбиране колкото повече точки имаш, толкова по-качествени неща ще се учиш да правиш. По-

следните рецепти, които ще можеш да си закупиш от „тренъора“ в града изискват 250 умения. Но за истински интересните и добри рецепти ще трябва да се потрушиш доста побче. Съобщаването с тях обикновено става посредством убийството на определени чудовища, забити някъде на маина си, в зони с много високо ниво, където почти всяка грифа склонно може да ти избие зъбите и където се слияят партита и от противниковата фракция (в нашия случай с колегата – Оргата).

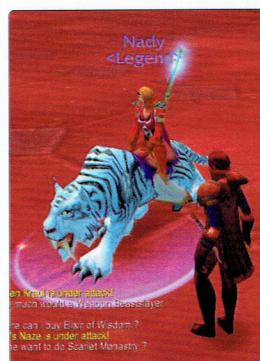
Последният тип търговско умение ще е специфично за твоя клас – както например правленето на отроби е запазена територия на Rogue.

Системата

Или „Късмето“

Lineage сравнява *UI* и *Diablo*“

Както личи от подзаглавието, и по отношение на системата Blizzard са направили това, което правят най-добре – харесали са и са най-доброто от времето наялокли се заслужава, сложили са му от добриата стара Blizzard-ска Вакса, балансирали са го добре и ето че получаваме една от най-интересните и единствено с това добри системи в RPG до този момент. Възимам от расата си ще можеш да избереш един от следните класове – *Dwarf*, *Hunter*, *Mage*, *Priest*, *Rogue*, *Warlock*, *Warrior* и според това дали си от хората или алянса, съответно *Shaman* и *Paladin*. За съжаление, мястото не ни позволява да спускаме в подобности за всеки един по отделно – ще си запазя правото за ребълото на финалната версия – но няма как да спомена някои от по-нестандартните





герои. Например *Warrior*-ът придобива своята Mana, наречена Rage, когато нанася поражения и може да бъде раздънат както като Tank, така и като Damage Dealer. *Rogue* ѝк е специализиран в удари 8 гръб, stealth и спешки забързващи бойни хватки, които са толкова по-силни, колкото побеже съмбо точки има (те, на свой ред, се трупат с определени умения), а маната му, наречена Energy, е заключена на 100 и се раз��ира по 20 през известно време (бръкка да отбележа, че - изключая изрите, правени по DnD - това е най-добрият Rogue герой, с който никога съм играел). *Hunter* и *Warlock* разчитат на „пимоми“ (рет) и галечни атаки. Докато единият опитомява животното си (както Tamer-а в UI) и разчита на лъкове и пушки (все пак добори за Warcraft, не очакваше да няма пушки, нали?), другият призовава демони с помощта на т.н.ар. „Soul Shards“, които прибра от умиращи същества и разчита на проклятия и мощнни магии. За местата на останалите класове в една група можеш горе-долу да се досетиш от имената им.

В играта има пет статистики – *Strength* (оръжия се глобно за силата на удара ти), *Agility* (шансът ти за критичен удар с оръжие за близък бой), *Stamina* (точките ти кръв), *Spirit* (регенерацията на мана и кръв, но не и на енергия и rage) и *Intellect* (критичен удар с магия). Те ще побивашат всеки път, когато добиеш ново ниво, в зависимост от ресурса и класа ти.

През всеки във нива, които щигнеш, ще ти се разкриват нови магии и способности (abilities), които да тренираш при своя Class Trainer. За тези abilities се заплаща и колкото 8 началото можеш да си позволиш

всички, колкото побеже се приближаваш до горните нива, толкова побече ще ти се налага да се замисляш дали нещо си заслушава да се закупи и как ще специализираш героя си. В общия случай това са активни умения и ще се налага да ги включиш, за да ги използваш. Системата показва зъбите си чрез т.н.р. „Таланти“. За ползването им ще получаваш по 1 точка на всяко ниво след 10-то. Те много приличат на уменията в *Diablo II* и са разделени в няколко „бръбета“, като изискват мястична специализация (примерно Mage може да специализира и Frost, или Fire, или Arcane магии), за да бъдат максимално ефективни. В общия случай Талантите са пасивни и не изискват активиране. Често те подобавят някои от закупените abilities. Ше давам пример с бърбота на талантите на Rogue. То е разделено на три – *Subtlety* (подобрява използването на Stealth, подчертава уменията, които го изискват, както и ability-тата, които го изискват да си 8 гръб на противника), *Combat* (подобрява общата ти ефективност в битка, особено когато си цел на съществата и подчертава abilities, които изискват да си с лице към тях) и *Assassination* (дава висок шанс за критични удари и висока общна демарк, който нанасяш чрез различните умения). Всеко от трите бърбета има по един ултимативен талант, които изисква по 30 точки в съответното бърбо (40-то ниво, за хората с въйки по математика) и съответно мястична специализация в него. Примерът отново е с Rogue талантите: за *Assassination* – Vigor (добавя 10 км максималната енергия), за *Combat* – Adrenaline Rush (качва регенерацията на енергия за известно време) и за *Subtlety* – Preparation (добавя 2 комбо точки).





PvP

„Играта, в която наистина участвате в битката“

Ако PvP-то (*player vs. player*, играч срещу играч) в побежето MMО игри има никакъв проблем, това определят в гимпанията, която чувстваш докато си беше с противника. Построи по гостуваш и єрготиши ти сам си бие, като ти само от време на време напишката по някое умение и пиши по някоя колбичка кръб или мана. В WoW те очаква бърз и безапелационен єкшън, тъй като всеки єдин момент от сквамката ще трябва да знаеш къде се на мираш, дали противникът е с гърб или с лице към теб и какъв точно е прави в момента, за да можеш да отреагириш по най-адекватния и бърз начин.

В момента обаче ме лемати с играчи са малко или повече обезсмислени и оскаметани – не можеш да постигнеш нищо повече от това да убиеш никоя и друго NPC или играч, на Всичкото отваре не пеачиш нищо. Предвижда се това неприятно положение на нещата да се промени с някоя от следващите кръкли (patches), която в играта се вънсят през м.нар. Ноног-системата и Battlegrounds. Battlegrounds са ограничени полета, нещо като карти от стандартна стратегия в реално време (*Warcraft III*, да речем), на които се води битка. Двете страни изпращат единици една към друга, като целта е да се заблуде противниковият замък. Играчите ще бъдат на този Battleground като герои и помагайки на NPC-съюзниците си, се опитват да щурмуват успешно целия. Докато се бивш на тези поема и участваш в каквато и да е група на PvP, фракцията ти трябва Ноног. Убийствата се разделят на групи – Honorable



ш (играчи и NPC-та от разен или по-висок лебъд) в Dishonorable (не агресивни NPC-та и такива, които дават Quest-ове). В края на всеки ден, в зависимост от напрегната от фракцията Ногол и твоето участие в битките, ще получиш твояя гля. Колкото повече чести придобиеш, токът повече разните ще са играли и ще получаваш отстъпки от NPC-та. А когато успееш да станеш офицер, ще получиш достъп до спящите бараки, в които ще се предлагат редки предмети на народни цени, а особено добре ще изграбиш играчи гори що могат да купуват епични предмети. Наид-обрати PvP играч от дадена раса ще получава титмата „Protector of [столицата на съответната раса]“ и ще може свободно да се телепортира до нея.

Сухите Факти

*„Как изглежда,
как звучи, колко струва?“*

Макар да отстъпва по красота на Lineage 2, WoW, определено има собствен характер. Отново е налице майтапчийско-комиксова графика от Warcraft III (което не би трябвало да ни учува, тъй като играта използва същия движък) и понеже мястото бър-



зо приключва, ще оставя шоуботете да говорят сами за себе си. Звукът също е на особено високо ниво, а в репликите на ге-роите личи хуморът, превърнал се в запа-зена марка на Blizzard.

Това, кое то Всички ни интересува и за което този параграф изобщо съществува, разбира се е Въпросът КОГА ШЕ МОЖЕМ ДА ИГРАЕМ И КОЛКО, ПО ДВОЙЛИТЕ, ШЕ НИ СТРУВА? WoW излиза в пъщите тази зима (по последни, непотвърдени данни – никъде към 20-то число този месец). В Европа ще нализат никъде към февруари. Обявената цена на клиенти е \$50, а месечната такса е \$15. Преди никой да се засили да играе на американските сървъри, искат да бъмтна нещичко – ще му трябва кредитна карта с billing address (макар и всички са изпращат сметките) на територията на Северна Америка. За съжаление ние, европейците, ще трябва да почакаме няколко месеца. А съдейки по политиката на абсолютно Всички компании в този бизнес, ще ни се наложи да плащаме и по 15 евро. Сори батман, лоши са новините!

се започне с Ветераните и се стигне до насъкро добилите популярност големи хитове. Пречупиха обитателя информаша през своята перфекционистична присма и създаваха продукт, които изпълнява точно то ва, за което е бил измислен – забавлява. С еднаква безапелационна сила ублича както hardcore геймърите, които блазат по десет и повече часа игра на ден, така и Всички останали, които трябва да се прилагат за семейство/работа/учене и не разполагат с толкова време за игра. Светът е еднакво интересен и за powergamer-ите, чиято цел единствено е да станат постоянно мощници, за да побеждават всеки в PvP, и за ориентираните повече към roleplay-а, които общат да общуват с играчите и да забързват приятелства. Независимо как общуват да играят, незададим да си окоскаем до MMORG или



Тролът казва!

Ом всичко, което си прочел дотук, следва да си вече наясно с едно – **World of**

- BigBadWolf



SWAT 4

Специална игра за Специалните части

B никакъв случай не смятам мнението си за меродавно, но все пак ще споделя с теб скромните си наблюдения, според които почитателите на тактическите екшъни (наред с феновете на куестовете) са един от най-ощемените геймъри изобщо. Реално, точно 3 заглавия в този жанр си струват играенето – *Rainbow Six*, *Ghost Recon* и *SWAT*. Преди този факт, появата на нова версия на която и да е от горепосочените серии следва да се отбележи.

След като Vivendi спряха разработката на *SWAT: Urban Justice*, спрягана за наследник на *SWAT 3*, те обявиха споразумението си с *Irrational Games* (създатели на *System Shock*) да направят изцяло нова *SWAT*-игра.

Какво ли ново може да има в една *SWAT*, би попитах. Отзоварям – повече реализъм. *SWAT 4* отново е тактически екшън, в който поемаш ролята на командир от специалното подразделение на Шатълката полиция със същото име. В кампанията те чакат мисии, които няма да следват конкретна история и ще са сътурници върху 16 локации в измислен град.

Усещането, с което играта ще те притисне, е тежко и мрачно, а тръснитеят ефект – според директора на *Irrational Games* Кен Левин – е постигнат на атмосферата от напрежението на полицейски трилъри като „Сегем“.

В услуга на тази амбиция е Втрежнат *Unreal Engine 2* и това, което се вижда от снимките по отношение на изобразяване на околната среда и обстановката, е най-малкото блещуващо. Физиката на средата тъкъв е поверена на *Havoc*, в резултат на което с бронебойни-

те кациони вече е съвършено. Било глупаво да се крещи и зад отворената врата на автомобил, освен ако не бържиш да заприличаш на гебир. Умишлено е пропуснато ръководството на курушимите – прекалената реалистичност и боязът не е драга, нали така? Дизайнерите смятат, че на играча му беше струвал доста изненада един толкова случаен елемент, който небъдън ще води до неочаквана смърт на някого от екипа.

Разбира се, оръжиета ще са истински и с максимално реалистични параметри: M-4, Benelli, Glock... Наред с тях, ще се настъпват на някои нови за играча като цяло полицейски „помагала“ като лъчев спрей и пушка с зумени патрони. За да приключи успешно една мисия в *SWAT 4*, няма да е задължително да избиеш всички противници. ИН на лошището Въключа показва „морал“, от който ще зависят дейстията им спрямо твоя екип. Ако моралът им е достатъчно занижен, понякога ще е достатъчно ти и хората ти просто да връщате с кръстци, за да се предадат. Ако обаче спр. тих им някой не дотам разколебан, който стреля и улуши полицай, вероятността ще настанат да им добие куража и да се оптимизират да ще осигурят бесплатно пътува-

те в найноби чубали в доста сериозна.

Поработено е и върху ИН на съeki- нищите ти. Говори се, че вече няма да застават на пътя на куршумите, ще действат адекватно по обстрел и безумните ситуации, когато се пречкат един на други (и на таб в това число) в темните коридори, ще останат само спомен от миналото. Добре, дако, стискайте пистолети...

Екипът ще състои от четирима, с опция да бъде разделен на 2 групи от по 2 дами душни. И ето го интересният момент – ще можеш да ги баш команди на втория екип, но няма да можеш да управляваш другия, освен собствения си персонаж. Нито ще ти се даве възможност да завършиш мисията с някой груп, ако ти паднеш убит.

Новост е и интерфейсот за командите. За да дадеш някаква заповед, досега се налагаша да използваш клавиш от клавиатурата. В *SWAT 4* за целта ще трябва да насочиш меришка към даден предмет и да напишеш десния бутон на мишката, при което се показва меню с всички възможни действия спрямо въпросната мишена. Например, ако посочиш врата, заповедите, които ще изскочат като възможности, са от поръйка на *Омълъкул* или *Ръзбий*. Ако си играш *Rainbow Six: Raven Shield*, ще се сетиш за какво става въпреки.

Освен задължителната кампания, за която ставаща сума досега, играта ще предлага и мултплеър режим. До 16 играча ще могат да минат всички мисии 8 кооператив. Те ще разполагат и със свободата да сътворят свои собствени мисии, подреждайки враговете по картата и определяйки „морал“ на всеки един от лошището, след което могат да се блуснат в изтребление.

Доколкото поредният комплект обещания ще бъде спазен, предстои да разберем малко след Нова година...

очаквания

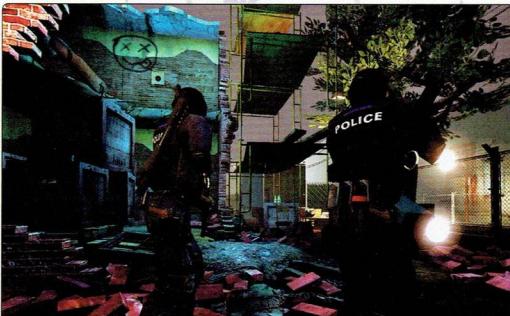
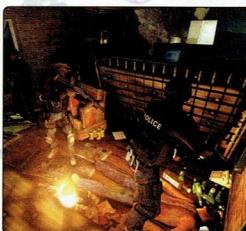
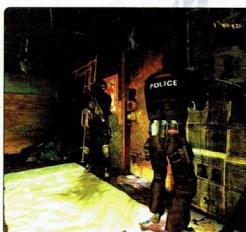
средни здравни зверски

зачио очакваме?

Редко излизат играни от поборен тип, така че няма начин да се съправиш с тях, както обещават с ИН-то и гореуменяванията *Havoc*, то разочарование за играча ще бъде огромно. Освен това 16 мисии звучат непрелично малко.

примеснения

Големите обещания *Чинази* са били канап за прозойдимия. Ако не са се спряли така, както обещават с ИН-то и гореуменяванията *Havoc*, то разочарование за играча ще бъде огромно. Освен това 16 мисии звучат непрелично малко.



BioShock

System Shock трето поколение? Ще видим.



Shock. Напомня хи ли ти нещо? Опитах пак. Има една играна поредица, която е превърнала тази дума в своя емблема. Точна така, сечи се. Да го кажем направо тозава – BioShock е новото отроче на Irrational Games, изкуствено също като духовин на наследник на System Shock 2. И след като Влемхаме вече в стапната, нека разорвия темата, споделяйки че то въсъщност няма да е продължение на предишните две игри. Няма да има никаква съложностна брошка с тих и акцентите в него ще лада бързувано взаимодействие между технологичните и биологичните животи, по-специално генетиката. И така:

[Мистото]:

Съложната линия ще се разърне в мистериозна лаборатория, за която не знаеш нищо, освен че е осеняна с въгравили се наясъкъре трупобе – последното също ще е в тайна вероятно, ако не ти беше прав очите. Съдейки по Вличо – намираш се в комплекс, останка от времето на Втората световна война. Съдейки по уредите, сътиши до извода, че той е бил за кратко в употреба още Веднъж – някъде в началото на 21-и век. Очевидно е, че апаратурата е била набързо монтирана в рушащите се вече стени. Очевидно е и че лабораторията е ползвана за страни биологични експерименти. Хм, какво ли е в накаро предишните юбилети да я напуснат?

очеквания

средни елементи адлерски

зашо очакваме?

Почубете от Irrational са доказали, че са способни да правят невероятни и иновативни игри. Тогас – чакаме още от същото.

примесения

Очевидно има некакъв такъв проект на игрите на сощите им Irrational и игрите им никога не са оценявани подобаващо от масовата аудитория.

[Обитателите]:

Разбира се, когато започнеш да изследваш лабораторията (перспектива от търбо лице), ще имаш удобомобието (дали?) да разбереш, че там лич не е токовка необитаема, колкото си мислеш. Обитателите ѝ, поне на този етап от разработката на играта, са разделени на три класа – drones, predators и soldiers. Всички излеждат така, съкса са слободни от нервни части хори и... нещо друго, но си приличат по това, че вниманието им е върна ръка, способна да броши оръжие. Отхърълъкът скриптирана побеженчески модел, програмистите са създали нещо, наречено от самите тях ИМ-екология. Всеки от трите типа създаваня ще бъде дължен от специфични... да ги наречем инстинкти. До формулирането им дизайнерите са доспихали след много часове, прекарани в гледане на филми за

животни и насекоми.

Дроните обикновено се занимават със събиране на трупобе, които – след като ги изядат – преработват в използваем генетичен материал. Хиднищите тък харесват вкуса на дроните. Войниците, за сметка на това, изобщо не харесват хиднищата и хранилите им са навици, в следствие на което прекарват времето с основно в опазване на едните от другите.

[ДНК и техно-джагди]:

Обработватият от дроните генетичен материал се являва основата на вируса в BioShock. Една година част от времето си тук ще прекарва в опит да се събияш с побежко от него. Това би могло да стане, като докопаш някой брон и тоба му, вниманието га да събуди

гнева на гладен Хищник или тък защитните инстинкти на особено засижен Войник. Генетичният материал може да се трансформира в ДНК-имплант, инженерирано на които ти осуверява някакви екстра. Например издръжливост на високо /ниски температури или наляганя. Естествено, броят на свободни „слотове“ за подобни ДНК-трапези ще е ограничен, така че трябва добре да пречиши кои и кога точно да го използи. Ше можеш да го подменяши с нови единици в специални станици, които ще намираш в нивата, и които – разбира се – са еднократни употреба. Трябва да си внимателен обаче, защото някои от тях можат да се използват за блърб и на биологичния скенер, които ще носиш със себе си. Например, вместо да сложиш намерената оптика на карабината, превърни я в снайпер, можеш да я монтираш на скенера, което ще ти позволя да правиш детайлни снимки на Бразовите, след което да ги изучаваш в опит да откриеш слабите им места (което според дизайнерите на играта е доста добра игра).

[Ендженъринг]:

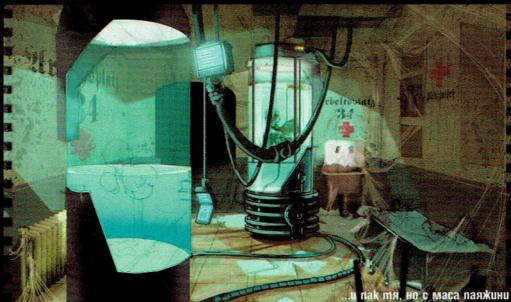
Играта ще „дъвчи“ от Vengeance-енджин (също модифицирана версия на Unreal движка, използвана за насокор излечение Tribes: Vengeance). Обещава се пълна поддръжка на всички знайки и незнайни DirectX 9.0 графични багини. Отхърълъкът на бързото за интерфејса, абсториране се кълнат, че е в 8 пъти по-удобен и интуитивен от този на SS2.

Е, дано са прави. За Вличо.

- Simth



Ми, изоставена лаборатория.



...и накъм, но с маса паяжини



ФИЛМЧЕ
НА ДИСКА

Psychonauts

Завръщането на един магьосник!

Aко си представиш екшън-платформия жанр (ние сме съвсем нали да го наричаме юпърт'п) като аквариум, пълен с рибици, но може да не си забелзат, че разнообразието му през последните две години се смили до преграда на голупстия минимум. Останаха пет хищици щуки (*Sonic, Mario, Jak, Ratchet&Clank, Rayman*), които избрелиха от борда всяка гуничка, хемерче или друг, но ниски представителите (*Croc, Billy Hatcher, Blinx* и т.н.) от този таек боат и пъстър преди години малък воден светът. Към настоящия момент петте глобозера се разбрат на доста приятно съществуване, като гори ленивостта на никој, леката монотонност на други и накалството на трети не се отразява негативно на количествата хранителни субстанции (\$), колито тече из джобовете на техните щедри настийници (геймърите) към лакомите им устии.

Колко ли дълго би продължило това идилично беззръдие? Вероятно доста, сътига в притихвання водоем да не се очакваше появата на нов представител. В чиято осанка се наблюдава с очи акулски гени. Той е психо, името му е Раз, а заслабищо, в което му е поверена главна роля, в *Psychonauts* – един от най-очакваниите екшън платформени игри за PC и Xbox!

очаквания



▲ **зашо очакваме?**
Тим Шафер + Grim Fandango + Full Throttle = Psychonauts. Точно така, поради същите причини можеш да я очакваш и ти...

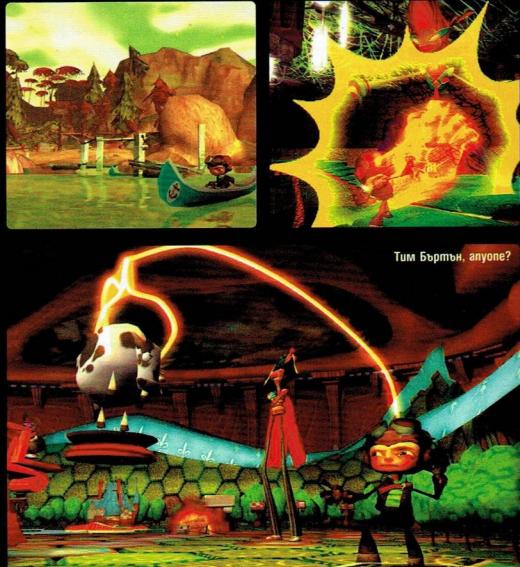
примеснения

Заслабия, които се разработват за полковка фънър период от време и биват шедърфи, или обратното - пълен крап

Играта разказва историята на малъг левенят, напуснал своя дом 8 преследване на ме читати си – да се присъедини към елитния отряп *Psychonauts*, съставен от хора с мощни психически таланти, чиято основна цел е озлобен свободата на памашната Вселена! Проблемът на Раз е, че психическите му потенциал, марак и многообещаща, все още не е разбит до нивото, необходимо да се претърпи в 8 част от легендарния отряп. Това е причината той да започне като бойскаут в специален лагер, където заможните му да бъдат тренирани, разбити и обогатени. След като завърши няколко пренародищи нива и усъвърши основни техники, нашият герой е изпратен да разследва загадъчното изчезване на част от сълазернищите си – и играта започва.

Тук е мястото да кажа няколко суми за една от личностите, стоящи зад този интригуващ проект, и именно – *Tim Шафер* – човекът, който по време на генетеодиния си престой в Lucas Arts бе дължава сила В злагайва като *Full Throttle* и *Grim Fandango*. *Psychonauts* е първото отропре на Тим В новобъзгаденото от него студио *Double Fine Productions* и по-често му се налага да си спомня сила – дотам като само бегъл последък към спрахтения дизайн на Раз и Бички гайде около него.

Както всяко красно злагайве в жанра, *Psychonauts* ще използа цялата сила от познати хватки, съществуващи съвършено на качествен и заблъдящ геймплей, но също така – като всяка игра с амбиция да е нещо повече от по-редното „оце от същото, само че положено по малко по-различен начин“ – В него ще са реализирани и никој унищожи хрумвания. Едно от тях е т.нр. „Мехур на мисълта“, с чиято помощ Раз ще може да се гмурба в мисълите на страничните индивиди, които ще среща по пътя си. С други думи, геймплето в *Psychonau-*



Tim Бъртън, ауле?

nauts се развива в светове – плод на изчаненото въображение на разни откачали и лунатици, които склонят ще изправя пред наша агрот. Изградят от своя страна ще има удоволствието да се възхищат на таланта, вложен от създателите В пресъздаване на един абсолютно необичен и ирационен поход Върху света, битието и човешката природа. Благодарение на това ще станем свидетели на огромен брой нестандартизи изглеждащи локации, изрисувани със смайкини визуален стил.

Мехурът на мисълта ще дари Раз и с никој психически умения, чиято диапазон ще се разшири с напредване на играта – телекинеза, левитация, невидимост и cerebrama проекция (!). Полезността на тези дарби ще е разкрита в пълна степен в случаите, когато на Раз му се наложи да се доберете до никой замечен,

трудно достъпим предмет, както и 8 много други.

В случай, че написаното допук Ви е подвело, нека поясня – незадиссимо на поглед детската аура, лъжаща от Вселената и героите, играта няма да се обебрва с съобщения от видя „предназначена за лица до 10 години“. Ако никой си го помисли, нека си зададе въпроса, доколко *Grim Fandango* бе злагайве за генурализация?

В заключение моза да кажа само, че Шафер е една гениана откачка. Поради това разработвателите Вече трета година на *Psychonauts* ще бъка от хрумвания, откачани, но и много интуитивни геймплей елементи. Което, в крайна сметка, очертава границата, разделяща добите от великолепните игри за този жанр.

- Koralsky

Pariah

Загава се поредното бижу от Digital Extremes...



Бе я погледни през очиама за малко. Какво виждаш? Да бе, да – тяма си знаем, заради нащук ѝ да се преоблича на близнаки щотри си купих бинокълъ. Зарежи я няя сега, шии – под път и над път. Забрави ли, че си ги и тези неща не те интересуват? Това, което те интересува, са игрище, мой. Освен това си гайд-хард фен на Unreal, на всичко, съвързано с него и особено на Unreal ендженъра. Така че обръщи внимание на времето – напоследък то е прекрасно за всеки такъв като теб. Няма нищо по-хубаво от лошото време – се казаша в една книга. Стига да Валят Unreal-заглавия – допълват ти. Ами, кофти време настани в такъв случай, приятелю – циклонилен вихър или к' вътре е там. Важното е, че игрище, забъркано от warface, се разгят една след друга: като започнем от екшъните – насърко излезлия Tribes 3, за който си прочетях в този број – и се стигне чак до MMORPG-ма като Lineage 2. Бързеше също изглежда обещаващо, че и побече – съвсем насърко канадците Bioware обивка, че са лицензиари Unreal 3 за бъдещ свой проект. Преди това обаче на мониторите ни ще иззират Republic Commando и Pariah.

За последната именно ще с говорим тук. Digital Extremes е име (едини други

канадци), което веднали зучи непознато на койд и га е фен на Unreal франчайза, тъй като се появя на купишите на Unreal Tournament 2003 и 2004. След около шест месеца ще ѿбне и на тази на Pariah.

Играта беше обявена на тазгодишното E3 и от тогава над нея набисна тежката сянка на мейдийното затъмнение. До съвсем скоро малкото, което се знаеше, бе, че це е кийтън от първо лице, четмо действие ще ни пренесе на къде в далечното бъдеще, ще предложи солидна самостоятелна кампания и, както повелява традицията – смазващо мултиспейър. Ето обаче, че на пребедното съвсем скоро изложение EGN 8 Лондон никовете от Digital Extremes разсказаха съмненията, че липсата на информация около играта държат на иманярските им страсти, постигващи ги да поставят изцяло времето си на ширене на скриваша в назалните си кухини и са поработили здраво. Което е грешка, ако питаш мен, защото като малък бај скърбища успяваш да изровя – склаурах си топченцата в едно бурканче и после си ги размених с тези на съседчето, но той като моите бляха преблагадавашо по-голями, се слушваше да га бартерорам ся я баничка с боза, я за никак добра екстра – а и от много бачкане се гърбаве. Както и да е, това е друга тема, да се върнем на Pariah.

Историята на играта няма да еклиптира Unreal Вселената. Както казах по-горе, тя е сътигурана в далечното будеще, по-конкретно – в 2520 година.Ще влезеш в кокпита на пристрастен към наркотики боенен доктор Джак Мейсън, който е побъкан на Земята, за да арестува едно съично гадже, Карина Джей, позната още като „Обект Б“. Въпросната е част от някакъв експеримент и се ползва с облагата да е зарязана от особено опасен вирус, като кой знае защо не я ощастливило.



Шефовете ти искат да си я изследват на спокойствие и за целта, след арестата ти трябва да я съпроводиш по събръната лаборатория. Казах ли, че мащето е убиец-парче? И че има голевеми... стига си зяпал през прозореца с тоя бинокъл – но да га, точно толкова големи... Не става ясно какви докторничето се е разсекло нещо покрай тези големите, или пък е кривнал по магистратите, но корабът му бива свален. Следват тонове перипетии и екшиън, докато се опитваш да я забереш на силено място, а по пътя постепенно ще разбуниш мистериума около вируса. Толкова за историята.

Един от най-интересните и иновативни елементи на геймплея е възможността да юпърбийдаш оръжиета си. След съмртта си враговете (и 6 кампа-

нията, и 8 мултиспейъра) ще „отделят“ WEC-та (Weapon Energy Core), благодарение на които ще можеш да правиш оръжиета си до три пъти по-добри, като играеш сам и до гба, когато пущаш по приятелчета. Бързейдите са гба вига. Единте ще са скриптуриани опции, които например добиват нови видове амуниции или прилагат горни топлинен детектор на оптиката на снайпера ти. Докато пръвият и вторият вълрейд по-шишават функционалността на оръжието, третият значително ще увеличива недовата мощ. Rocket Launcher-ът например ще може да стреля по няколко ракети. Хм, Въщност, казаното до тук подозирателно mi напомня на сериозни заслуги от Unreal и Unreal Tournament, но да не забърбаме излишно. Другият вид промени се изразява, например, в

очаквания

средни зонами звездни

зашо очакваме?

Ще е едно от по-последните заглавия с Unreal Warfare епизод. Тук и Digital Extremes са пропуснали да разочароват по този момент.

примеснения

Освен леко кишищаната история други проекто-проблеми в този заглавие не виждам. Пак и кой го интересува



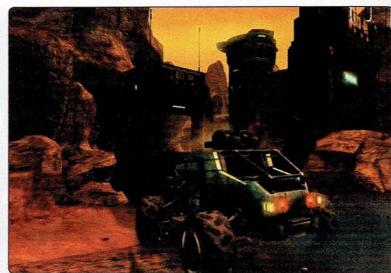


това да увеличи скоростта на оръжието за сметка на силата му. Въпреки името си обаче, WEC-тата не ограничават действието си само до подобряване на оръжията. С тях ще можеш да и да си възстановяваш по малко кръв, да добавяш броня, да увеличаваш скоростта на спринта си.

Любопитен предмет в инвентара ти е малката фържка, с помощта на която ще се лекуваш. С нея трябва да се действа внимателно, тъй като ако безстандари побече с 20 торчки здравите набягоят, че се надраскаш лошо. Което в превод означава, че последват ти ще започне да се размазва, а същевременно прицелването ще се пребърне в голям проблем.

Опитвайки да налучаше списъка на състайлките, циркулиращ в лекувашата фържка, и след като убедихме в заключителната част на дълга гускусия станащощето си върху това, какво би следвало да съвържа, в редакцията установихме, че изключително алкохол, около 99% от тях са напълно незаконни, което ни обясни и защо докторчето е наркоман всъщност.

Соловата цара нима да се ограничи само с ходене из тесни коридори, както напоследък в модерно. *Digital Extremes* обещават през по-голямата част от играта да ни разбек-



дат из огромни отворени пространства, които често ще кръстосваме на 4 колела или без колела. Една от демонстрациите лондонското изложението е показвала как Джак управлява една от кулиите на кораб, като цялата му в била да простира генератора на съседния кораб, за да може да се качи на него и да го превземе. Доктор в ролята на Батман – яко!

Да видим как стопъните с мултиплейър. Той ще е изграден около идеята за членарейдите на оръжията и всичките превозни средства, част от които ще са подхвърляни за солови набези, други – за сложни групови нападения. Особен стандрартизмът „Deathmatch“ и „Capture the Flag“, във финалната Версия ще очакват и голям опитни моза. Единият се нарича „Siege“ и ще изисква от играчите да защитават някаква цел от пристигащите от всичките бравогове; а другият, „Frontline Assault“, противоположните отбори ще се опитват да избутат „фронтовата линия“ колкото се може по-далеч от своята и по-близу до противниковата база (каквото и да означава това). В *Patriot* нима да си избрал предварително клас, както модата, бъдещата от *Battlefield 1942* диктува,

но със събиране на WEC-та и сне-



циализирани членарейди (блъскаш на ракетомет – честито, ти си теъжъ войник; членарейдът лекувашата фържка – честито, ти си мегик) ще можеш да се доближиш до един или друг клас.

Един от най-големите пръвите на играта запазих за десерт. А именно M.A.R. (Make And Play – Направи и Играй) едитор. Макар играта да си има изграден нормален редактор, както всеки екипът, тяща се появя и с M.A.R., който обещава да е най-опростенят и логически редактор за карти в игра до момента. Всичко е до толкова изчистено и елементарно, че гори Xbox ентузиастите ще могат да си правят карти и да ги разделят през Live! Пишан картографите ще избират от шест

различни „теми“, след което ще имат възможност с прости инструменти да бъзкат картата – изграждане, поддигане, занаятчане и каквото ти сърце иска. Добавянето на сгради, фърбета и гори времеви ефекти – тъкъ, мъгла и тъй напатък – ще се постигат с няколко клика и обикновен Drag'n'drop. Най-хубабото обаче е, че жестомък пазените 8 тайни от всеки по-ламай ѹзор (като мен например) сложни аспекти на картоправенето, като подменяне на текстили и пр., тук ще са също толкова прости за използване.

Ех, чак ми иде за ѡчка, запя... Или по примера на зданията корища в предпоследния брой да напицам тълько пръст в лицето ти и наяднал тежка гримаса да ръба: „ТИ! Готов ли си за *Patriot*?“ Да? Абс и аз, ама ще се наложи баа да почакаме. За съжаление *Digital Extremes* са обявили като гата на излизане март 2005. Принципно пичочете си спазват сроковете, но тaka или иначе 6 месеца ще си отчакаме. През което време поемам личната отговорност да те информирам за всяка нова и любопитна подробност, хъръяща светлина върху това толкова интригуващо заглавие. Така че мята регулярно по еднооко към странничката с новините.

- BigBadWolf



Cold Fear

Очакван ренесанс в екшън-хорър жанра

Hапследъкът в игралната индустрия се наблюдава едно интесно и същевременно логично явление – Все по-малко са игрите чисто-кръбни представители на жанр „хорън“. Рамките на класическите жанрове вече са запълнени до пръсване, не е останала и кояка неизследвания и неексплоатирана синя изгражда кръб, поради което те отнемват всички побежища за изкуството на разработчици, имащи желание да предложат на играчите нови концепции и геймплей. Така че последните просто са принудени да наблюдават от едни жанрови територии в други.

В този с тази – набираща все по-голяма инерция – тенденция, едни от най-големите разпространители – небезизвестните на родния геймър Ubisoft – насърко решат да нализат и попълне пръстенчетата в иначе чукдия за него жанр на хорън-екшъните. На 6-ти Октомври пресъделят на фирмата обявя старта на нов проект, наречен **Cold Fear**, чиято реализация е побеждана в ръцете на същинско и непознатата на PC израчунва фирма **DarkWorks**. Играта ще се разработва паралелно за Playstation 2, Xbox и PC.

„Екзагонирани сме при мисълта, че ще се впуснем в този непознат ни жанр с

такъв уникален продукт като **Cold Fear**.“ – казва Тони Кий, заместник-управлятел на маркетинга от екипа на *Ubisoft*. – „Тази игра попада в неексплоатираната категория на реалистичните хорън-екшъни, с огромни пространства за изследване и притеснително достоверна историето.“

Засега повечето подробности около изгражда се пазят в тайна, но от опушната оскъдна количеството информация става ясно, че ще влезеш в ролята на Том Хансен, служител на американската брегова охрана. Том бива изпратен на борда на руски китоловен кораб, заседнал посред буря в Берингово море. Единственото, което го посреща там, обаче, е опиянена с кръв палуба и небудима за-плаха...



Пригласиха на ентузиазма на по-големия брат, **DarkWorks** бързат да ни обещаят уникално преживяване на непрестанно клатушаща се кораб. Говори се за несрещано до момента в игра чувството на страх, докато се бием срещу интелигентни противници. Ако оставим иронията на страна, обаче, Влезджащи се от близо в екипа разработчици, ще разберем кои са тия типове въсъщност – същите, които направиха *Alone In The Dark: The New Nightmare* за Playstation и Dreamcast – игра, получила много високи оценки от специалистите и феновете.

Сега, оставили зад гърба си заглавие, продадо милиони и понатрупали опит, **DarkWorks** се заканват да ни запокятят сред хаоса на едни истински динамични,

постоянно изменящ се и интерактивен терен, към който ще се налага да се адаптираме без прекъсване. Разбира се, това – по същото време, когато към живота ни нападат всички хуманиди и не дотам изчадия, поставящи ни пред какви ли не изпитания, наред с най-важното – да не получим инфаркт от неиздигната смърт на ситуацията и многообразните обрати в историята. Най-често подобно съдържание признават, че ще положат всички усилия да ни изкарат ангелите, праведни всички същия непредвидима, всички съмболови задачи – шокираща предизвикателство, и превърнати всички секунди в дестилиран страх, почуквани по склоночията на спомената във всеки от нас лудост. Доста амбициозно звучи, признавам – токъм амбициозно, так че съмнително. Но от друга страна – екипът наброява 60 човека!

Според друг усъ可用ен ананс, довели от офисите на **DarkWorks**, **Cold Fear** ще е революционна в техническо и художествено отношение и предвързданата са да се пребърне в предвестник на едни съвоеобразен ренесанс на хорън-екшън жанра. Нямам нищо против да успеят тия нюанси, честито. Откакто *Undying* се пропада в продажбите, макар да е една от най-брюталните игри, праени на коза, гейм-сцената е станала отвратително розова – така че, слазят ли си обещанията **DarkWorks**, съм склонен да им прости гори факта, че сервиращото им е в Париж.

Официалната дата на излизане е Март 2005. Догодина – изгубих праха от гигантските със *System Shock 2*, *Undying*, и *Alice* и се пригответи за чакалня.

- Sunder

очаквания

средни гемеми звърски

зашо очакваме?

DarkWorks са се доказвали като точни пичове. Особен това, играта ще е хорън-екшън. Побързям. Хорън. Екшън. Наинво въвеждам съзнателното обезвръзване за ребюлюционно интерактивни нива.

притеснения

Опасност от звърска линейност. Напълно възможното е да се получи скапана игра поне за PC тъй като разработката на три платформи едновременно не е шеши работата.



Dragonshard

Конкурент на WarCraft 3 ?

Hаскоро *Atari* обявиха съвместнина си проект с *Liquid Entertainment*, който до момента се подizza от работното заглавие **Dragonshard**. Действието се раз развива в епох от настъпите свидете на Dungeons&Dragons и накратко ръсказва за следното: Ебон е планета, в чиито орбита обикнова пръстен от магически кристали, които от време на време пропадат към планетата и дават с изорана магическа енергия, която ги напира. Расите, обитаващи тук Ебон, са чипери, като с три от тях ще можете да заредите „Орденът на Сребрия Планък“ със ядва съзъ между хора, елфи и друиди: т.н. *Warforge*, който приличат на роботи, но по съществото представляват механични Големи с (нек)на) ушна; мизинството в тримата фракции държат тъмните елфи. Фабулатата в кампанията се оформя около спасяването на последните да се доберат до могъщия артефакт – кристал, наречен Същество на Сиберус, с помощца на който да потопят света Вечен мрак, за да мозат да съществуват на Воля.

Що се отнася до нея, в състава ѝ ще се включват Шампиони – супер сили и редки единици. Командирите – еквивалент на герои, които че трупат опит и качестви на въба, и обикновени войници.

създавателите бъбрат спазени и в пръвата половина на следващата година може да излезе една наистина „нова“ игра.

- Irenicus

- Irenicus

Като новост за жанра може да се търкува начинът, по който ще се изгражда базата, а именно: че можеме да видим око и да е сграда очи в началото на играта, което на практика я изглежда и от технологична гледна точка. От по-следователността на застъпване, на която ще се спреме, обаче, ще забиси как ще са изиграна и единиците. Които изобщо ще можеме да наемаме. Тъкните момент е, че пространството, с което ще разполагате за построите си, ограничено. Към това можем да прибавим и факта, че сградите ще са със различни бонуси една на друга, т.е. ако например построим казармите си бази до кобзинчата, единиците ще се движат с бонус на бронята и атаката им



Ресурсите ще са гфа и няма да се добиват с работници, което действа облекчаващо от приложата за микромениджмънта, предоставящи на играча възможност за концентрация върху битката и екипъла като цяло. Златото ще се генерира от самите сгради („Колкото по-

A scene from StarCraft II: Heart of the Swarm. In the foreground, a group of Zerg units, including Hydralisks and Roach Warriors, are attacking a Terran base. The base features several buildings, including a Refinery and a Barracks, surrounded by a fence. A Terran soldier stands near the fence, looking towards the invaders. The background shows a lush, green landscape with more Zerg structures and units.



The Elder Scrolls IV: Oblivion

Bigger, better, faster, more!

Oказва се, че Bethesda напоследък са работили не само за приготвяните преводи на следващия Fallout, но и върху наследника на Morrowind.

Oblivion се разработва от средата на 2002-а година за PC и „конзоли от следващо поколение“ - Xbox и PS3, макар че авторите не ги назовават направо. Още от началото на измисления проект на екипа е ясно, че няма как да го започнат преди 2005-а година, макар че спазането на такъв срок е по-скоро добро покелание. Тенденцията към замънение както на програмистите, така и на Microsoft и Sony с тежките конзоли, сигурно ще забави издаването на всички платформи за 2006-а.

Както знаменитите от предшественици, Oblivion ще бъде RPG в света на Tamriel. Заглавието на играта възможност е името на тайношния аг - измерението, кое слухи за дом на демоните. Нормално воятът на императората ѝ юртише на ада заключени, обаче - кой ли е очаквал нещо друго - естествено се появява проблем:

Сцена първа, търди дубъ. Затворническа кулия в занадана на бъреща, последната отблъзло. Търде отблъзло. Възможност отвътре - защото в нея си хърлен е гниеш самият ти. Отваря се тайната врата и в килията влизат императорът - тој блъза от наемни убийци, но не успява да стигне много далече и умира точно пред теб. Разбира се, с последния си дих

успява да го забърши амулета си (този, когото замърши ага) и отговорността да откриеш следващия император, който да отвързе Tamriel от злото.

Началото е традиционно за изрите от серията - всички те започват с някакъв вид замър, и имат нещо общо с интригите в имперския двор. Историята же е изпола нова и никоя да е пряко свързана с предишните игри. Действието ще се развива в Киродий, центърът на империята.

Авторите търсят, че са обрънали специално внимание на три основни аспекти - битките, изследването на света и интерактивността му. Бойната система е изменена в посока екшън. Учичва ли удари, успяхме ли да отбиме вражеския замък с щита - досега отвъдър гаваша шансът. Oblivion дава контрола над тези неща на играча. Ударите вече трябва да се насочват ръчно, а блокирането с щита е активно действие,

вместо пасивно умение. Характеристиките на играча ще казат колко щети нанася ударите и колко е ефективен блокът в смисъл на омекотяване на удрата и натрупване на умора, но успехът или провалът на самото действие ще зависи пряко от умението на играча, не на персонажа му.

По отношение на света Oblivion се връща към корените - към процедурно генерираните области на Arena и Daggerfall. Това позволява достъпната площ в играта да е много по-голяма от тази на ръчно изработения Morrowind. Въпреки това Bethesda обещават много по-удобно потъзване и ориентиране благодарение на картата, която позволява моментално (от лека точка на играча) пренасяне в друга точка, и на автоматичната компас. Той Ѹвек момента показва посоката и разстоянието, на което се намира близка тъмница или неизходимият за квеста човек. Компютърно генерираните

те области от картата обаче ще са много по-разнообразни и реалистични от познатото досега. При създаването им играчата взима предвид параметри като вид почва, време за зория, фървени във води, тип преба и т.н. Качеството на резултата е високо и винаги на снимките.

Radiant AI - това е името на ИИ системата на Bethesda. Тя помага на обитателите на Tamriel да приличат на реални хора и да водят истински живот. Те не стоят на място и не се движат според командите на търбър сценарии. Въпреки това имат цели, които могат да изпълняват както съмнителни за добре. Примерно, ако са гладни, се опитват да си набият храна - чрез лоб, като я купят или като я откраднат. Градската стража се грижи за реда, при ежедневници си разходки хората спират и си обменят кълку, и въобще Oblivion разиграва въртулания си живот, независимо дали го виждаме или не - в рамките на прабитата си той е съвсем истински. Това вероятно няма да направи геймърите по-лесни, но затова той играта в градовете определящо ще бъде по-интересна.

Графиката следва общия стремеж към фотографизъм. За заглавие, кое то се опитва да ни потопи в друг свят, това е голям плюс - особено в комбинация с хардуера от следващо поколение, към които се целят авторите.

По всички признаки TES IV: Oblivion ще е прекрасно заслужение. Пръвокласната технология, комбинирана с огромния свят, сложната история и безкрайните възможности за превъртане, които ще позволяват играта, определено са струват чакането. Както казах един приятел, „Познам марката...“

очаквания

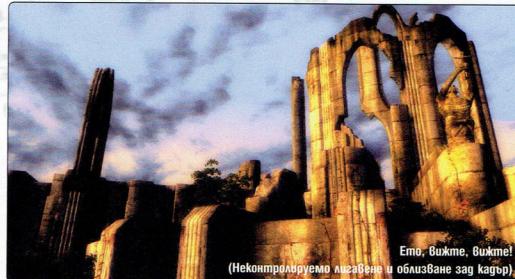
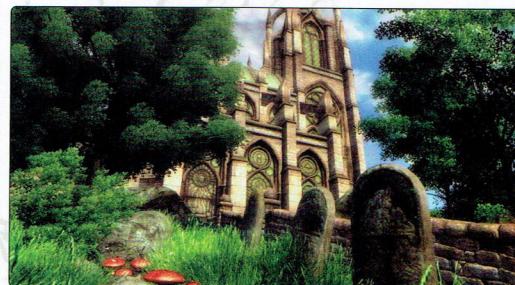
средни големи звездни

▲ **зашо очакваме?**

Твърдите факти, как мака - защо я чакаме?!

▼ **примеснения**

In Bethesda we trust.



Ето. Вижте. Вижте!
(Неконтролирано издаване и облизване зад капър).



- Alex III



Project Snowblind

Може би най-накрая ще видим правилния Deus Ex

Mесец преди обявяването на новия *Commandos*, от *Eidos* огласиха махалата и за по-нататъвания проект, който разпространява - *Project Snowblind*. Историята е следната: в блокото боещие събития генерал, лейтенант Нейтън Фрост, войник на Либералната Коалиция, бива тежко ранен по време на битката със златна Република (!). За да спаси живота си, той се съгласява да участва в експериментален военен проект и след многоестапни операции бива превърнат, горкият, в супер войник. Един от множеството му импланти, например, ще позволява да става нефурил за около 15 секунди и да минава незабележан между противниците, за съжаление обаче другите умения засега се пазят в тайна. В играта са представени два основни вида нива: „Infiltration“ и „Total war“. Върхуите ще стават абсолютно сам на вражеска територия и ще тръгват да избегнат различните видове капани и



защитни системи, опитвайки се да саботирате лошите, докато вторите ще са масови кланета, в които ще имате на помощ компютърно управляеми създаващи. От *Crystal Dynamics* хвалят AI-то и търсят, че както враговете, така и вие ще бъдете бойци, които използват всичките особености на терена, за които да се

прият, а докато някой се придвижва напред, останалите ще открият прикриващ огън. Арсеналът на Фрост е удружен нещо, което звучи доста обещаващо. Портативна енергийна стена, която ще се активира и ще бъде осигурена прикритие в напречните ситуации, малки чипове, които ще ви дават контрол над

вражески роботи, ако успеете да ги прикачете – това е само малка част от арсенала ѝ. Най-голям интерес обаче представлява големият набор от оръжия – всички те ще имат и алтернативна стреляба, като някои от ивиците са търсещи оригинални, например едно от мята ще изстрелят чувствителни нано роботчета, яящи път и преобразяващи се от един противник на друг. Магнитната граната покърва изтласквайки бисчики метални предмети надалеч от себе си, превръщайки ги в ширарици, а алтернативното ѝ действие е да изтрябва оръжията от ръцете на противника и да ги сгрупова около себе си. Като се има предвид това виждателно разнообразие, превозните средства и възможността за онлайн мултплеър (по 16 играча за Xbox и PS2), с бисчики видове модове, играта има потенциал да се превърне в хит.

- Irenicus

Comandos: Strike Force

Старата песен на нов глас

Hа 12 октомври *Pyro* обявиха за бързането на *Commandos* сървята. Както и в предишните части на поредицата, в *Strike Force* ще се озовете в едни от най-определящите точки на Втората световна война – Франция, Русия и Норвегия (които са и направо G-точки на бисчици разработчици по темата), разделени съответно в три отдельни кампании. Задачите ще бъдат от рода на: помогнете нашествията кораб, отвлечете генерала, освободете членовете на френската съпротива и т.н. Персонажите, през чиито мерник ще можете да се целите, са тъкмо триум: зелената барета – мачтото в Бинаги в центъра на екипия и борави с бисчици видове оръжия; снайперистът – с него ще елиминирате по-важните клечки с един изстрел от разстояние; и шпионът – експерт по маскировка и скрит операции. Дотук – нищо ново.

Ето ѝ обаче Kinder Surprise – перспектива ще е от търбо лице. Игнасио Перес от *Pyro Studios* казва: „Като комбинира тактическият подход от предишните *Commandos* игри с напрегнат екипъл от търбо лице, *Strike Force* ще осигури по-възействащ подход към военния жанр в игрите. Това е един от най-амбициозните проекти и ние вървиме, че ще установим ново ниво в игрите за Втората световна война“.

Околната среда в описана като отворена и неизменна и от *Pyro* обещават, че ще дадат на играчите абсолютна свобода да създават и използват своя собствени планове за атака. Тактиката без съмнение ще бъде важна в игра-потомък на *Commandos*. Със сигурност се знае, че ще можете да залагате бомби в изпълнение на геймърски трактики. На мода ще са и ножовете, когато нещата опрат до тихи убийствства. Както и в предишните

части, по време на мисии ще преобържавате между различните персонажи, ще имате възможност и да извиквате на



помощ сили на Антиматата.

Освен заблудващ синтез, играта ще предлага и най-различни модове за мултплеър, както и мрежа, така и on-line.

- Irenicus





The Chronicles of Riddick: Escape of Butcher Bay - Developer's cut

Конзолният хит за PC в ново облекло!

Hима какво да се ложем. Повечето игри, използващи за своя основа някой популярн филмов лиценз, съмрят лошо. На пазара продължават да се появяват подобни недоработени заглавия, а самите играчи упорито продължават да закупуват милиони копии от тях, просто защото са базирани на любим филмов франчайз.

Примерите с базер да ги ринеси – Enter The Matrix, Hulk, Spiderman и т.н. Едва ли не може по закон на всеки нов софтуерен разработачлен продукт, носещ името Blade, Men in Black или Terminator е пригружен с бурна рекламна кампания, маса обещания и привлекателна обложка, но когато крайният продукт се озове в CD-ROM-а на играча, отвътре лъхва гореописаната смрад. Както се замисля, за последните две години може би единствено LOTR: Return of the King и донякъде игрите с Агент 007 предлагаха известна доза забавление и като цяло заслужаваха да бъдат прилежание на всеки почитател на толкиновия шефъ-бър и приключението на британския таен агент. Е, почти сигурно е, че към тях в същевременно време ще се присъедини и нов представител, изграден въз основа на филмов лиценз. При това не на особено популярн тъкъв.

Starbreeze, в случай, че не знаеш, е



Пичове, абе тукък некъде била тоалетната?
Че трябва да посетя Серенгети...

Стреляй Вин, вбама да стреляме...



пробват своята прозорливост при водене на битка срещу един от най-опасните престъпници в галактиката. Дали щедрите смятат да добавят мултплеър (в конзолата Версия тъкъв не присъства), или става дума просто за разширяване на сингъл кампанията, все още не е ясно. Според мен възможно е, че това ще бъде нова състайлка към вече изграден шедевър! Наред с допълненията, касаещи структурата на играта, The Chronicles of Riddick за PC ще получи и видимът преград в графично отношение. Още Xbox Версията предлага умопомрачителна визуална физика, която все още не е загубила никакъм ской блъскъ. Като играч, избрах за своя играна платформа PC-то, ще получих по-висока разрешение, видимо увеличение на детайлността, както и текстури, които са на нивото на тези, които можех да откриеш в DOOM 3. Поради последни картичките и тук за какви нива на детайлност си гордим!

за Xbox и Riddick за PC, щедрите са кръстили компютърната Версия The Chronicles of Riddick: Escape of Butcher Bay – Developer's Cut. При разработката на PC Версията личночно от свидетеля спира на определено не са използвани козметиката като основно помошно средство, а напротив са прилагани като услугите на скалата! Визуалният покажател на Вин Дизънъл в Riddick за персонален компютър, на играча ще бъде предоставена възможност да контролира високотехнологичен робот! Пребуди факта, че съм имал звездните гиганти, това би променило звездите усещането от геймплея! Прибави към това и нова бойна арена, на която играчите ще из-

очаквания

средни
доволни
известни

A защо очакваш?

Средната оценка на конзолната Версия е 9, а по-важното, че PC Версията ще бъде още по-добър...

V притеснения

Не са Версия и във случаите, в които пренесен на PC, заден конзолният хит се проваля. Над-всичко поради некафяване

от претърпеливите грешки. Също така, не са очаквани проблеми със звуковата акустика, които са характерни за игри, които са на нивото на тези, които можех да откриеш в DOOM 3. Поради последни картичките и тук за какви нива на детайлност си гордим! Оставям настрана графичните прелести и се насочвам към основния отличителен белег, с който Riddick спечели на своя страна играчите. А именно – изключително пинапити и иновативен начин на игра. В The Chronicles of Riddick: Escape of Butcher Bay – Developer's Cut ще станеш събект на един от малко шумутри по търъл лице, в който поглеждаш ли на лицо, ще забележиш свояте ходила, крачещи в посоката, която си им задад. Това предава на играещия един съвсем различно усеща-

не. Усещането, че в случая придвижват човек от плът и кръв, а не просто гве-
рье, държащи определено огнестрелно оръжие. Всичини, подгответи са за бол-
га колона от инновативни походи, от-
кроявания приложението на Вин от
останалите представители на жанра.

В желанието си да сътворям перфектната жанрова симбиоза, често пъти разработчиците се опитват до такава степен, че крайните варианти на техните продукти са до голяма степен неизгруеми. В случая с *Riddick*, обаче,

шибуете са направили неизъможното. Влиятайки по едно пребъзгоден начин в едно цяло стават елементи, шутиращи, фантизи и като за какват ли прибавка или приятие абвентър полъх. Тъй като сложната линия, прокарана в играта, ще следва събитията от преди началото на първия филм, то основното поле за действие на господин „трите хъка“ ще бъде затворенът „касапинца“, от който той всички ще се опитва да се измъкне. Точно между решетките намира място и споменатият абвентър елемент – Ругик комуникари със свояте скептици и будители пазачи, участвува в събиания, получава огромно количеството ку-



Назадний пример за това как геймстайл популярната касаповишка тема **пол-бум**: На прътвана снимка е показан пръвобитначания, Бусиковолопански модел на Ригук. На втората виждате реалистичен модел използван от, но без помощни на грекоизвестната техника. На третата отново виждате Ригук от втория щан, но с използвани пол-бум. Резултатът на тази техника, дава неизвестен модел. Виждате например на тази касап, за направата на касапите е използвана многоспирално по гълъбова полигони.

естове и сър-квестове..

При събирането пък Pugik съвсем логично ще използва като основно бойно средство свояте ръце, а Вероятно ти е печално известено, че напълването на бойтъм ти елементи във въоръжен ред заглавия Варират между „утежняващи излишно геймплей“ и „Вкарани за отбиване на номера“. Типовете, които стоят зад настоящото заглавие, обаче, явно гледат на този бързос доста по-серзно, предлагайки на съвсем истинска файтинг система, подобна на бойните заглавия тип Virtua Fighter и Tekken. С малката подробност, че действително на нашата счупка ще се разбива от пръв

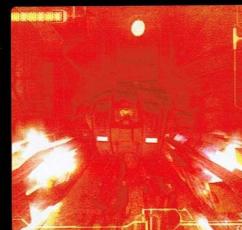
лице. Характерните за жанра блокове и различни видове удари са тук в пълната си прелест! И при все, че не мога да наредка бойния режим на *Riddick „дълъгък“, на фона на тези от *VF4* и *Soul Calibur 2*, като за FPS заглавие, той досега е бил бините на Марянската лагина!*

Старт режимът, подобно на бойния таќв, отново няма да притеќава бојничината на този, характерен за типично представител от жанра (*Splinter Cell, MGS, Thief*), но изпълнява побече от добре зададеното му предназначение. Включвайки режима на снимкаване, екранът на монитора ще придобие коренно различна цветова гама с помощта на госта ефектен филтер, напомняйки ти, че без да се замислиш, можеш да минеш зад гърба на гаден противник и спротивниците ти небръсно негови врати. Имал ли си възможност да си гледаш с други очи, как да не е направил Блечнапасът?

и фактът, че Pugik притежава и способността да види добре гори при липсата на каквото и да е съветлишен източник. В играта тази му "експира" също ще бъде включена. Но погледнеш ли гори към най-малкия сноп съветлини, ще бъдеш брутално заслепяван за извънвреме.

Въпросът с оръжията стои по следния начин – футуристичните пушкала са малко на брои, но за смекта на това – доста ефектини. Освен тях, батко ти Вин без проблем ще може да грабне я никаква щанца, я никаква бухалка, с които да разкраси гръденята да се изправи спреш него нещастник! Пропуснах ги стомене, че не всички изпречили се на пътя ти огнеметарски оръжия могат да бъдат използвани – почти Всяко се задейства единствено от ДНК-то на дацен гарп, каквото Рицук, по разбираеми причини, не притежава. Опиташ ли се да грабнеш подобно оръжие, ще бъеш възнаграден от ласките на електрически шок.

По темата „Riddick за PC“ може да се изпише многократно повече, пребив мъничката подробност, че играят в Конзолния си вариант е минала през ръцете на ми. В материята не споменах за никако от нещата, които ме подразиха в нея. Все имам и известни при-
тешения, свързани с контрола на играча. Но повече за тези evenhanded проблеми, както и още информация, каса-
еща начина на игра, ще намериши в ребъ-
лото на играта, която се очаква да изле-
зе в края на Декември. Силно се надя-
вам, че *The Chronicles of Riddick: Escape
of Butcher Bay – Developer's Cut* ще бъде
един от истински стабилностните комедии-
ни подаръци, които щатът, че обяснен от
„маси“ и „пройки“ ще веднат отбираят и
от него дуло.





Evil Genius

Муахахахаха

Hека насочим изпълнения си с настала го поглед към 60-те години (на фон All You Need Is Love - Бийтъмс). Всички онези филми за добри агенти и леко пародийни лоши с източноевропейски произход. Нека не забравяме и ексцентричните почти до абсурдността съветници и прочие приближени на чичкото с наудничавия смех, странните приспособления и машинари, включващи огромни таймери, много колчета и примиращи разноцветни лампички. Както и специфичните оръжия на добрия чич, разработени в някак тайна правителствена лаборатория (If Can't Get No) Satisfaction - Ролинг Стоунс).

Отпърваме се от привлекателната атмосфера на онези значително по-спокойни години и се връщаме отново в нашия забързан 21 век. „Злият гений“ се оказва новият свеж полъх сред клашираните по крайност стратегии. А под

пръвичната фасада на лековата Dungeon Keeper-клонинг се крие една доста сериозен и на моменти сложничък геймплей. Но да караем поред.

Възможностите за избор на герой са точно три, като всеки си има своя приближен с определени способности. Моят личен фаворит стана дребничкият, почти квадратен и лек неуправляем Максимиан, който е нещо като брат-близнак на г-р Злобил от Остин Пауърс. Като самоизиграна се индустриса, синяната му страна са разнообразните изобретения и скоростта на разработването и внедряването им. Хърълете едно око на моторът и по-точно на самия му край, когато Макси, химейки се с немски акцент и блажена физиономия, заподържа разстrelа на магамата, която допогава възторжено ни описваша как точно се изражда една империя на злато. Дясната му ръка е самураят-ронин Джубей. Останалите трима: Алексис,

притежателка на значителна сфера на влияние, в чиято присъствие побежението ѝ бързо възстановява и запазва възло време лоялността си; Приближен – бившият гангстер и некоронован крал на подземния свят в Ню Йорк Ели Баракуда; Шен Ю, мистичен и потенен, бивш спешлен агент. Богата му мрежа от контакти с престъпните босове и прочие организации донякъде го предпазва от проблемите, с които се сблъскват другите гейми. Пригужава го загадъ-

чният Лорд Кейн, тясно специализиран в психическите атаки и контрол.

Всяка от специалните единици (гидроописанието приближени и henchmen) притежава по голяма инвидуална способност/атака, които развива с на-трупването на опит.

Еволюция на схема

Не помня кога, как и най-вече откъде се появих, но в момента, в който останах колко заплашително звуци соб-

инфо

Из Архив 1.1.3. Секция Служители с не-практ контрол. Подсекция Характеристики

Първо ниво: Worker – по учин на всеки 60 сек.; по-бързата им доставка се запазва; основна единица, от която се получават единиците от второ ниво. Функции: стро-еяк, разкривае на мисии, изпълнение на по-елементарни задачи.

Второ ниво: Worker – всяка единица от второ и по-високото ниво се получава без пръка намеса след конкретно занимание в Training гор-от.

Valet – първият се появява след изпълне-ние на конкретна задача, останалите – след обучение в School chair. Функции: обслужващ персонал в базата и хомеле, намаляващ опасността (heat) при изпълнение на мисии.

Guard – след обучение в Punchbag. Пред-пазват работните пристанища при изпълнение на ри- скованни мисии.

Technician – от Workshop, контролира и улеснява мисии.

Трето ниво: Mercenary (получава се от Guard чрез Heavy Shooting Range); Scientist (от Technician и Chalkboard); Spin Doctor (от Valet и TV Studio).

Четвърто ниво: Marksman (от Mercena-ry, Shooting Range); Martial Artist (от Mercena-ry, Dojo); Biochemist (от Scientist, Biochem Workshop); Quantum Physicist (от Scientist, Electron Microscope); Playboy (от Spin Doctor, Playboy Trainer); Diplomat (от Spin Doctor, Di- plomat Trainer).

Характеристики на единиците:

Health (бързено): устойчивост на физи-чески щети, при стойност нула обикнове-ните юнити умират. Специалните агенти и henchmen-тите излагат в бессъзнание.

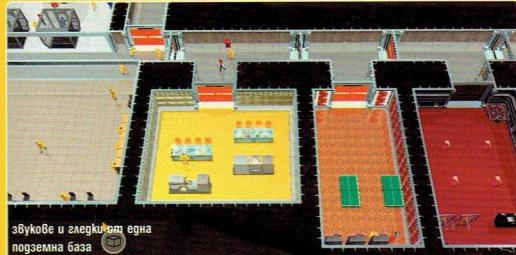
Loyalty (сино): измерение на респекта (стражи) към Эзра Генай, зависи от Сфера-та му на влияние, при стойност нула единиците гърди са. Увеличава се чрез: замъ-ряне в клемка и/или измъчване на подчине-ни; публични екзекуции на прибъди или се слу-жител; разполагане на пляжкосани ценни предмети из базата.

Attention (мораво): способност за забе-лязване на дребни детайли, избягване на сензори и капани; при стойност нула единиците в неспособност на каквото и да е гей-стъбъл. Увеличава се с помощта на сошал-натите служители (valets и пр.) и ставащите за възстановяване.

Smarts (жътво): интелигентност и логи-ка, важни за подчинението, занимаващи се с наука; определя шанса за активиране на ка-пани; при стойност нула победенето е по-добро на гореописаната характеристика. Увеличава се по ходен начин.

Endurance (зелено): подобна на здравето, но понижаването ѝ води към безсъзнание/за-шеметяване. Възстановяват се след изве-стен период от време и/или чрез хранене.





стъвното ми кискане, реших, че трябва да го пребърда в дълготрайне на целия свят. Не би било честно да лиша наследството на нашата планета от победен шефобър. Закрих и трите си банкови сметки и се насочих към един прекрасен тропически остров, разположен на южните брегове на океан. Каквото по-добре щастие имаше, че един неслепокон дух: вълни, миешки брево, николко необитаеми къщички. И толкова скълни масиби, подхождащи за прокопаване на тунели и изграждане на огромна база, където да складувам плодородия на мозгачия си интелект!

Всичко било прекрасно, ако не се налагаше да си стоя отвън, докато работниците се сънят да построят слаптични помещения и трезор, където да преместват златото ми. О, да, и контролната стая - откъде иначе да наблюдавам как се спряят с мисии си в различните точки на планетата?

Започнах...

Това е началото на моя възход, издигането ми в един свят, който не може да се гръжи сам за себе си...

Хъръляйки еднооко на картата, си набелязах няколко региона, с които да изпратя шпиони. Погодирам съществуването на много възможности за краж-

би и отвличане на Вражески агенти - в края на краишата ти трябват пари, а всеки мой подчинен, внесрен в дадена област, ще ми изпраща периодично по една пътна сумичка. Само да не ги запловят и/или избият още в самото начало.

Един ден от живота на злия гений

В базата цари ужасен хаос. Подчинените ми, разхъръляни из различни горещи точки по планетата, измирят проприети, източнищите ми на доходи намаляват с бързи темпове. Работници-те не достигат, някакви туристи се момят от фризер и пишат при бъда на труповете в булави. За какак си имат и четирима Вражески агенти, които шастливър стягат по генераторите. Токът спря за пореден път. Джубей се опитва да открие заговорите и да ги елиминира, надавайки странни крикъци. И размажах самоубийски меч. Този чобек не е ли чуда за съществуването на огнестрелни оръжия?! Отгоре на всичко съм почти засидъл в някаква стая с невясно предназначение, път като работниците поставиха няколко шкафа на входа и не се сещах да ги премествам. Строежът на хотела е замразен. Ура!

инфо

Из Архив 4.2.7. Секция Остров. Подробки
Вътрешни и външни помещения, по-интегрални части от интериора

Брани: Колкото побечи, толкова по-добре. При проникване на Вражески агент времето за отваряне ѝ зависи от способностите му и нивото на достъп (турбо - пропуска всички, фторо - само подчинените, претро - единствено шефа, четвърто - ограничава се до гардиите на гения)

Коридори: основно място за разполагане на врати, капани, пожароспасители, по-голяма сизурност и по-бързо придвижване, отколкото прико събръдане на отдалечните помещения

Stronghold (презор): място за съхранение на златото. Не се разполага до входа, тъй като може да бъде обграден от външни агенти. При спирок или покупка подчинените възпитат тънко куфарче от там, отичат до хеликоптера или поковете, за да вземат предмета, след това до мястото, където преминава, след това до постъпът. Създаване Gold enclaves - възможна приходите.

Baracks (спални помещения): за почивка, възстановяване и лични вещи. Броят на шрафчетата определя максималния брой единици ще се едн момент. Стую камбър - много бърза ревенюранция.

Mess Hall (помещение за хранене): възстановявана издръжливостта

Staff Room (помещение за персонал): обещащо слухи за забавление чрез архади-е атомати, телевизия и пр. Възстановяване на служителите и услуги за спашване на бъдещината.

Control Room (контролна стая): помещение с изключителна важност по отношение на контрол над мисии сме в различните точки на планетата, необходим значителен брой оператори. При липса на таука приходит и опасността от различните мисии не можат да бъдат проследени. Memory Bank - по шест пъти, всеки изисква по голяма сложност. Memory Bank - при недостатъчно количество общуващ персонал проблемът жада да бъде решен информациите за кратък период от време: Comms Array - намалява

броя на изпращаните на острова агенти. **Army (оръжейна):** място за съхранение на оръжия, затваряне на линии и разпъти.

Training room (тренировъчна): всички обекти в тази стая се използват за бивало нивото на посочените. **Bk. Archiv 1.1.3**

Laboratory (лаборатория): тук се разработват различните открития и приспособления. Става достъпна след открадването на Research machine. Химн - постройте фалшиви лаборатории и машини, защото в противен случай крастиите пристигат на острова, те нахърбрат броя на собствените ѝ хора.

Archives (архив): възстановявана интелигентността, отлючава се след изпълнение на определена мисия и се използва гладко на тежките.

Inner Sanctum (кабинета на шефа): използва се от герой за възстановяване на собствените му характеристики и превъзобрава с други босове.

Infirmary (лазарет): възстановявана здравето.

Power Room (електроцентрала): доставя необходима енергия за функциониране на базата. Абсолютно място за саботажа, поставяйте побечи капани и я охранявайте добре.

Freezer (фризер): място, където се подреждат групите на избите агенти, шамли и пр. Гледката повишава лоялността на служителите и услуги за спашване на бъдещината.

Hotel (хотел): външно помещение, озарено разходи на пари и перона, никакви приходи. Държи настрана туристи, които посещават острова и имат лоши набок да се мотят от самата база.

Topside Shacks (външни постройки): пространство, в което могат да се разположат помещения. Използва се от обслужващи персонал на хотела и служи за отклоняване вниманието на агентите от истинската база.

Пуснах тока (10x, Mak!). О, не, не трябваше да се разбам, спалните помещения горят, всички вълнаха са изпратени на мисия, а никой друг не може да използва пожароспасителите. Помощ, забублен съм от идиоти! Най-накрая... мащаха долапите, отицам ги по пръщчак малко, надявам се скоро да пропъльшам по нормална начин. Ох, добри юни - няколко успешни мисии с минимални загуби. Я, откриха и три нови въ-

зможности за диверсия. Моментно облечих, ходихме надхърьлят \$10 000, мога да си отъхна. Какво? Какво?! Задворническите клемки били пълни? И складират всички заловени агенти и прочие съвочки на коло? Хей така, на змята! Ами те ще се съвестите, бе, и пак ще отидат да стрелят по машинищите. Измъгвайки ги, изшибвай си, пълните фризера, правете каквото щете, само ги разкарвайте оттам. Ако



инфо

Из Хитмобе - Архив 12.0.1 Секция Завъдяване на света. Подсекции Диверси, Действия, Агенти

Още в началото на играта изпратете по един работник във всеки регион, режим plotting. След разкриване на възможните диверси (Act of Infamy), го приберете. Повтаряйте периодично, защото никој активе се повърят след чак след изпълнението на определени задачи.

При мисии с Puck 1 (Middle East, Cuba, Siberia, West Coast) изпращате възнон посече хора от необходимото, при Puck 2 – поне тројно.

Доходите зависят от rate-а на гадена област и броя подчинени, намиращи се в нея (един работник в регион с \$9-rate дава по \$400 на минута).

При успех известността ѝ се повишава, което отключва нови възможности, както и повдига на спешници единици - henchmen. Едновременно нараства и опасността да бъдете забелзани от конкурентната и опитните ѝ да ви унищожат, изпращайки агенти на острока.

Типове агенти: обикновени – крадци, вори, шпиони, залавят се и избиват съвсем лесно. Супер Агенти, членове на различни организации – пръвчаница се обезвреждат само чрез капани, в по-късен етап се изпращат в Mess Hall mixer, където се понижава smart-а. В резултат вероятността от повторното им проникване се свежда до минимум.

продължавате в същия дух, скоро ще обявя конкурс за най-тъп служител на месеца. Какво?! В Русия се появил Агент на Справедливостта? И унищожил шест човека вече? Хм, това не е чак толкова лишо... значи колегите се страхуват от мен... Изчакайте да се разказа и изпратите още шестима. Токът отново спря. Казах ли ѝ да сложите повече капани? Нямало пари... как така няма пари?! Нали ѝ събраха по десет... оппа... но при хиляди. Пак ли Китай и Южна Америка? Нямама да изпращаме никој, и се това имаме само възможността от работника. Аах, не, следващият, който ми донесе подобна новина, замис-



нава директно за фризера. Дезертирали? Двама? Застреляйте ги. С какви глупости се занимават онези притамата в архивите? О, ясно, че математика и география са занимавани от това, което се изучава се хората, техници ше стават Хубабо, хубабо, и без това ми трябват поне четирима за една от мисиите. Останали-те обаче плоскат... тук никой работи ли ѝ ъвобще? Пуснаха тока, браво. Колко нови генератора? Вие лузи си сте, не можем да го опозиционираме! Но и то електричество, знаете ли какво ще стане? Ше гърь... гърьна. Отново властта пълният мрак (и уве Вин Диизъл – бае, Snake). Върбите не ме интиресува, имам среща с индийския ми колега и се оттеглям за следващите няколко часа. Ако след това не сте срещали цялата мази каша, започвам да ви разстрелявам един по един.

Светът е едно прекрасно място...

...когато го поглежнеш отблизо. Островът и собствената ми база определят не представляват върха на графичната прелест, но са напълно достатъчни за нуждите ми. Световната карта напомня бегло на шахматната табла, която всеки бос поставя ключовите си фигури. Бели, спирни коридори с приятно отразяваща повърхност, деймайн и същевременно стилизиран интериор. Поглеждате само дизайна на пляжките им от различните краища на света: предмети или гори съществените пултове за управление, които избрехих още в самото начало – не осо-

бено ефекти, но ефективни. Искрено се наслаждавам на анимациите на хората – онези толкова изящни удари, които нанасят на пленените врагове, когато ги захвърлят върху стола за разлити. И как приятно пищат само...музика за уши. В тази вързка, не мога да пропусна радиоемисии – хората винаги разказват за всеки мой подът акт на диверсия, стават все по-популярни. А, казащо, никаква музика имала? Чувах нещо от време на време, но никам възможност да ѝ обръша особено внимание, толкова много работа ми се струва напоследък.

Няколко думи от страничния наблюдател

Snake: Стратегия 8 реално време, в която по-серийното акцент пада върху изграждането на непристъпна, функционална, добре охранявана, заредена с ка-

графика

Изчистена и достатъчно детайлна. Добре анимирани събития при реколации скрити и престреки.

звук

Героична музика в менюта и в началото, подкорюшно съзвучаване на персонажите, безлични звуци в самата игра.

убийственост

Дълго време за навъншане в игра, много основни и странични задачи, позволящи преизграждане.

дизайн

Трудно управление и контрол над бясичко, кое то се случва в един и същи момент.

пани и скрита от любопитни очи база. Битките остават на заден план и човек добива впечатлението, че са вкарани по-скоро заради удоволствието от съвршения му очаръв кеччирин на покичнения ѝ самурай, сеща небрежно вражеските агенти, отколкото името на никаква тактическа мисия.

Diamond: Задаваща, трунна, на моменти откровено скучна, понякога невероятно умълчаваща игра с не особено добър изкуствен интелект. Ако не сте се отказали до третия час, сътреснете зъби и продължете напред. След още гъза часа ще ѝ бъде изключително трунно да я оставите. Препоръчвам за хора с много свободно време или нереализирани гени – по-добре пред монитора, отколкото в базата сред скалите на някой дунавски остров.

отлична +

пласове

- + забавна шпионска атмосфера
- + добър музычен кеччирин
- + комплексен геймплей

минуси

- в самото начало играте и с притамата герои не се различава особено
- липса на прък контрол върху действията на единиците

8



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Най-новият тони хочец, к'во друго?

Първи закон

за движението на Нютона:

„Движеш се мяло продължава свободно движение с постоянна скорост, докато бънчина сила не му противодейства.“

[Аз летя, като, не просто се тъзгам, а летя - ето, оствързвам скелето на новия търговски център, скакам върху саксите с карфия на лята Пена от 1236, продължавам надоле по строителния кран, без да губя скорост - ей, този баземин дет по турнир на дъската Берно много качествен, иначе че с вън на ягоди - сега ще ти покажа тог новия трик дето го научих вчера - FS Boardslide 50-50, ский как балансирам, лягате, много сум опитен, АБЕ КОЙ Е СЛОЖИЛ ТИ ТАЛИ НА ПЪТЬ БЕ №!@#№!@#!]

Незадоволителното Тони Хук слизва за втори път под земята. При търбия компютърните му почитатели го гледахме само на скрийншотчета в интернет и цокахме забистри до съзик към притежателите на конзоли, но тази година също водиме на Neversoft и Activision очевидно са успели пропуснатите поизд.

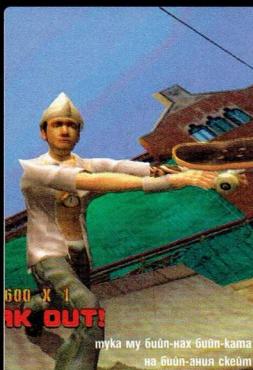
Какво ново - ми... купията, общо взето.

С настоящото си, шесто по-ред, заглавие от скейт поредицата, Activision се опитват да застигнат по броите FIFA сериите на EA Sports.

Само дето докато канадците всяка година изкарват не само футбол, но и хокей, баскет, чант-пап формула и американски футбол, ние всяка година си караем същата дъска: Не че играта е

лоша - напротив, има достащично нови движения и все същия замъквач геймлей, но просто това вече сме го играли...

След като играта лобезно ме убедои че лична перфектност на Pentium 4, и иззеха двете интроплати на производителите, се метнах 8 менюто (което, ако то, прилича на колемото на късмета на Къща) и - съвсем логично - избрах Create-A-Skater опцията. Направих замахи от, каф, разбирачки, че мога да импортира собствената си мутра в играта, съпира да имам подхояща лицеца снимка в размер 128x128 пиксела. След около петнадесетина минутиki блъзки с разъбащо-нето на снимката върху присъзмерен модел на глава и по-точно - със съблазненето на цвета на кожата на лицето, от екрана ухилене м с ледаше виртуалното ми подобие. Веднага се видях в него, но това е една друга тема, свързана с неща като болно его, нарцисизъм и пр. Експрата кофи още побече на фона



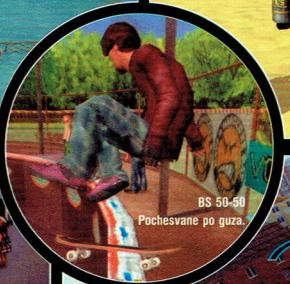
мука му бил-нах бил-кайма на бил-аня скейт

на факта, че конзолите няма как да направят това. Дотук обаче беше лесната част - трупното е да си избереш никой от хилядите варианти прически, очила, шапки, дрехи, кецобе, гори тапутировки, които автобирите предлагат, за да разнообразяват човечето си. Аз лично избрах разъзденна ризка - за да покажа отрупените във фитнеса гърди и бицепси, - замухнати трънъчни шапка от Вестник и, понеже съм занесът, а не хамстър - си окънч часовник на Бразата като пичбом от Public Enemy. Така култътът напътмен се вrazil със страшна сила в историята.

Разказът започва с идуща картичка, състояща се от скринката на персона, скейтбъща си кротко на Беранди-

та пред дома. Всичко тече по вода до момента, в който те отмича тайфата на добре познатия ни от Jackass идиот - Бам Марджърът. След като един побъркан с резачък проверява на колко спрес избръшка отглеждателята му система, откачкалите ту разясняват оферта - ту си един от избраниите да участват в World Destruction Tour - скейт-турне из целия свят, чието цел, както предполага и името му, е да се опустошат най-големите градобие на четири континента, като същевременно се изпълняват ненормални каскади, които Бам и Тони са замислили. Като всеки поборник, в началото никой не те бързе за съмба и когато при разпределението на отбори сте останали само ту и един бинтован изрод в инвалидна количка с шина на глезата, препочитат него. Той ток от своя страна те пребива и се отдалечава победоносно с бисоко брънене - и, както правилно си предположих, типично по американски цензуриран - спреден пръст. Как да не се бълеш в подобна игра? Всъщност не само интроп и кът-сцените, но и самите мисии в играта са по-внимни именно по идентичите, които следи Всека вечер по MTV - Jackass, Viva la Bam и Wildboys. Ако искам да поб-





ръшаш върху полици, докато скейтбаса над тях, не ти гонага, то и хуморът в играта ще ти добие нанагорно, но лично аз никам проблем и описание на омофобии ми ляж добра забавни.

Втори закон за въиждането на Нютон:

Ускорението на движещо се тяло е пропорционално на силата, която му действа и обратнопропорционално на масата му.*

[Ахаа, затова значи дебелият Фил Марджера са го оставили без дъска, старият Бенджамин Франклин така се

кати на скейта, сякаш току-що е паднал с Редман 8, How high..., а на Джеси Джеймс са му дали моторизирана губка (с която впрочем също стават триковете). Стийв О-Дъл по едно време подговаря ония ми ти механизирани бик, с които пръвъвчно да отскочи от лайната на истинския... Tua от Neversoft са ненормални беееен!]

Въсънност, това са само част от специалните, скейтъри, които ще имаш удоволствието да пребиваш в играта – асортиментът се допълва от абориген с мини-карти, продавач на скриди с приемащото му чадърче, съживено зомби на мотор и... Иети, планинско чудовище. Във всяка от

шестте карти на Story Mode-а има по един такъв

, специален, нач и един скрип,

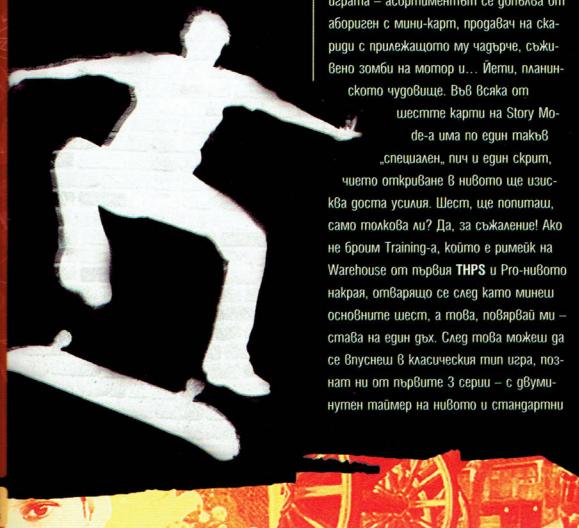
чето откриране в нивото ще изисква доста усилия. Шест, че попитах, само толкова ли? Да, за съжаление! Ако не броим Training-а, който е римейк на Warehouse от първите THPS и Pro-Hiroto накрая, отваряющ се след като минеш основните шест, а това, повтарят ми – става на един дух. След това можеш да се впуснеш в класическия тип игра, познат ни от първите 3 серии – с възможен таймер на нивото и стандартни

задачи за изпълнение. Този режим предлага 13 карти, но от тях шест са от Story-то, други шест – от предишните серии (Airport, Canada и Los Angeles от THPS3, Philadelphia от THPS2, School и Downhill Jam от THPS1) и само една е абсолютно нова. Всички се забавляват различните в дизайна им – старите нива са по-просторни, с побече възможности за грайнг, докато новите са по-въздушни и ориентирани. Логично – в старите серии не можеш да си прафи ниво менъйл (каран само на прегни или задни колела), нито да се сменя стойката (revert, nollie stance). Интересното е, че въпреки създаването в Control Options възможността да се получават като в добро старо време, като изкаччиши нововъведенията.

И като стана дума за тях – какви са

новите движени?

На първо място – ходенето. Както първото от Driver слезе от колата в Driv3r, сега и Тони слизга от скейта и получава възможността да се катери по сгради и стълби и да достига места, недостъпни преди. Това увеснява значимо по-новите играчи в серията – докато преди трябваше да се пълзяш със скейта по някоя жица, да речеш, за да стигнеш някъде, сега можеш просто да слезеш, да скочиш, да се хванеш за нея и да се изброяши дотам. Също така, ако по време на поредното ненормално въздушно комбо успиш, че излизаш от рамката и земята се приближава със скоростта на светлината, може да си звемси скейта в ръчичка, да паднеш на краката си и да се пуснеш отново, пръвъвчайки комбото. За сметка на това nollie-то или revert-ът, който ти позволява да пръвъвчаваш въздушни въздушни комбота, ми се спрява по-труден, защото първо трябва да направиш тиар clean landing – след като си направиш поне 180 градуса въртене във въздуха да се приземиш под прав ъгъл спрямо рамката. Но тък за да не стане играта прекалено трудна, атмосферите са музикални бандии Вече матричен bullet time, който се пуска след като си напълни заделената му скала с няколко по-специални трика. Докато си в





матрицата „, си е направо детска изгражда на балансираща грайнбоуте, лиловете или ментовите.

Други нови дивици в играта са *Natas Spin*, която най-общо казано представлява бърмен заедно със скейтборда върху противоположни кранове и стълбове, и *Freak Out*, който ни позволява след като се пребиеш, вместо да си го изкараш на клаудматурата като колегата *BigBadWolf*, да се набереш само на едно колче и в зависимост от интензитета, с който го напинаша, човечето си чупи или мята скейта – общо заето безопасно след като му се накафиши първите 4-5 пъти. Далеч по-съществено – и може бай-важно от новоизведените въсичност – е *Sticker Slap*. Става дума за

отблъскване от стена, което освен това те и засилва. Агски полезно е, когато грайндваш някакъв ресъс, същинш до края, отблъснеш се и програмиш да правиш трикове по обратния път.

Въоръжен с въпросните умения, по-ризи нивата, изпълнявати някои наистина оригинални задачи в *Story Mode*, като например балансирането по телефонна линия над плажната ивица, каратки наказвати сълъбъ с циркус върху препачите по-долу какички, или тък да взривиш сарага, като първо си запалиш фъската и после грайнеш фитилите на въбите оръдия. Което ме подсеща да ѝ кажа, че всичко от нивата се преобразява по даден начин – гореспомнатата сарага в *Boston* се срутива и ти предостави нова рампа, на която да скейтваш, докато осъществявашето на Всички гробища в *Madri Gras* кара жителиите да се преброяват в зомби и по съдържата на нивото се отваря дупка. Изобщо, бъдържението на пичовете от *Neversoft* е превърнуло границата на гениалността. Проблемът е, че този режим е прекалено кратък и не отнема много време – или поне не за усетих как превъртих нивата на едни.

В *Classic* нещата, предполагам, си ги знаеш – например едно колко си точки от комбита, събери буквичите С-О-М-В-О на едно колбо, намери пътната видеокасета и т.н. Ако разполагаш с добре

интернет бързка, можеш да разнообразиш играча в мултимедиър, като най-интересните възможности са *Firefight* – изстреляван фейерболи по скейта; *Scavenger Hunt* – всеки играч разполага с по 5 монети в нивото и трябва да събере тези на останалите; и най-забавният от всички – *King of the Hill*, в който целта е да задържи корона на гламата си най-долго (който е държал звездицата на *Revolt*, знае какъв фън е).

Трети закон за дивиците на Нюйорк:

„На всичка сила съществува равна по земята и противоположна, която я уравновесява.“

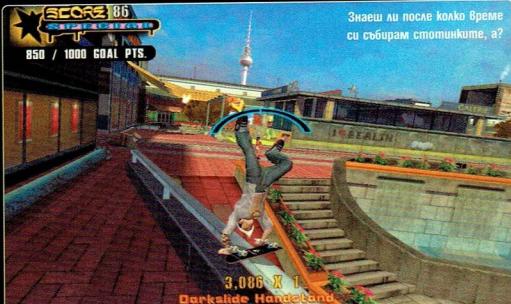
[Или – Всеки с проблемите си, Тони Хоук под земята също]

Първо – графичният ендън е не е пипан още от времето на тройката. Залязъл съм, че в това отношение във всяка нова серия просто се тълдейтам малко текстурите и се добавят анимации и дивици. Е, трябва да призная, че в *THUG2* дивиците на персонажите са изпълнени максимум от ендъна, докато лицата са си все същите безчувствени маски. Можелите на сградите... хмм... ами госта вънхвийт бече, няма какво да се лъжем. Отчтам фактът, че са същите ги излъгах добре на телевизор, но аз я извадих играча на монитор, така че този изборът не е интересувал въсичност – автомобите можеха да се постарат повече.

В нивата има щъкът ден-нощ, което може да не е нещо като зна какво, но все кафи – особено на залез слънце!

Второ – в момента, в който Тони слезе от скейта, играта наследява вечния проблем на търълъръните – камемети. Омърб! Е! Ха се долепи до сарата, защото помислих съменият, да не заборавя като трябва да минеш по някое ръбче на сграда – резултатите не закъсняват и лептиш надому всеки във вътре пъти. И да ѝ кажа – за *Natas Spin* а специално, същинш до изхода, че е склон, за да има какво да пишем по списанието в графата нобости – първо,

че е трудно да се задържи, а и не ти първи фокус метрова (този ще бъеш таймът); второ, че като се пуснеш те мяташ в напълно произволна посока. Не ме питаш как съм минавал задачите, които



Знаеш ли после колко време си съборям спотингите, а?



изискват съответно три или четири *Natas*-а в комбо – ами напълно „на шанс“, както казват Варненци. Трябва просто да ти бързе, мамка му – нищо друго не помага! За нещош да наложиш на клаудматурата мяня какво да те занимаваш – някои приколи отново не се лепят, добре че в опитите може да се сменят комбинациите от клавиши, които ги изпълняват. А пък в *Hitman Contracts* концепцията за рециклиране на нива не губи добре, ама нейс.

Exit

За накрая съм си оставил най-хубавото – звука. Прекрасен! Скейтът звучи по различен начин върху различните повърхности, гълъбчетата зукам достоверно, а глосовете на Тони, Бам и на цялата шайка са техните собствени. Саундтракът този ѝ юбилейна игра, с малката, но задължителна уговорка, че ако си играл предишните игри, нима да намериш нищо ново и този ѝ

парчета от тематичните за скейта стилове – хип-хип (*Kool Savas*, майна, добре пауза), рок и метър (*Disturbed*, копеле). Специално за глобини ни редактори са юбилеи и никояко ретро парчета да му напомнят за никогашата младост – *Frank Sinatra: That's Life* и *Johny Cash: Ring of Fire*, чувствай се поздравен Диод (благодаря, колега, много мило от Ваша страна, но другия път опитай с някой езически път от прести Христос, тъкмо да си спомни и за дестито. Впрочем, колега, имам изненада за теб, но ще я научиш като добър време да се раздават хонорарите – бел. рег.). А останалото си го знаеш – добрият стар мони хочек – великолепна игра, с малката, но задължителна уговорка, че ако си играл предишните игри, нима да намериш нищо ново и този ѝ

– Krasleto

графика

Ами приемашиба. Нищо ново на хоризонта.

звук

Много добър и като бърз актина, и като спечелилчики за скейта звуци. Саундтрекът на серията ѝ на база са бази на Ферово ниво.

увлекателност

Изключително забавляваща. Правиш няколко скока и не се отпечаташ. Ако си израсъл прешините се срещи с отпечатъци дъга бързичко.

дизайн

Нивата са огромни, макар и в повечето случаи въсичнощно ориентирани, но има достатъчно бърмъбълъши за чулчене от тях.

8

10

9

8

отлична

Палосове

- + добър Story mode
- + можеш да слизаш от скейта
- + можеш да си импрони мумрата
- + зариваш, както винаги

МИНУСИ

- кратък Story Mode
- разно полегато, нищо като геймплей
- енержия застарява

8



Counter-Strike Source

Черно на бяло - могат ли да скочат de_belite?

C Source ме накара да се замисля без какво не може да ми съвременният геймър. Дали това е невероятно мощен процесор от последно поколение, видеокарта с безброй бесни тайбънски коне под капака и цената на кола на старо, или тък обем RAM, караш тъбръси гъскобе от зората на PC-то наистина да се чувстват антични? Несъмнено, важни елементи, но горчиво-кисело-солената истина е, че най-ключовият ресурс вече е тоалетната хартия. Всеки убажаващ себе си геймър, ще във всеки един момент, трябва да разполага с достатъчни количества от българската, за да може да се позабърше, след като погънне поредната порция лек крем, който иначе убажаван геймстърия продължава да му поднасят в нова опаковка. Ако някой още не е проследил рехабата ми мисъл – финалната версия на Counter Strike Source вече е достъпна за пръвчалите си Half-Life 2 през Steam, а допълните уж солидната му защита – и за всеки, имащ желание да го пробва. По разбираеми причини, Valve избръзаха с пускането на CS, за да успират гнездните тълни феноеве и да им дадат нещо за засищане на апетита, докато над-после извадят Half-Life 2.

Както практиката с подобни забавления е показвала (*Duke 4ever*), апетитът може да премине в лека алаткия след гиги-



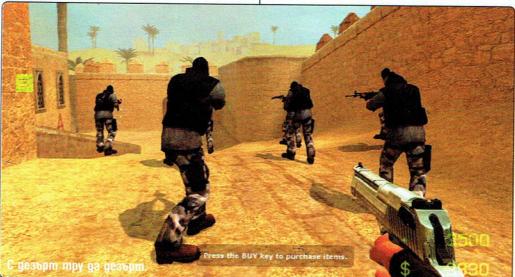
Н* Sync на концепт в cs_италия. Джестин се е маскира като копринка.



ни забавяне. Така че, ето то CS. Какво нюо?

Преходът към новата графична платформа еоказал благотворно въздействие върху играта, която още преди години излеждаща демоге. Кратката разходка из познатите ни от 1.6 Steam менюта разкрива както стари, но усъвършенствани настройки, така и прилично количество видео-опции, побобащи на всяка съвременна игра. Също се набиба на очи и новата глезонтика за спрейовете по стени, побове и табани, с които се боядисва леко и вече в множество цветове. Луд на шарено се раздава, поглеждай какъв става по сърдъците. Иначе менюта са състарите, навигацията е приятна, настройките не са повече от необходимите.

Вече открил подхожащ сървър, се



С дезерт тру за дезерт. Press the BUY key to purchase items.

хвърлям в мелето. Разликата спрямо CS 1.6 е смайваща и новата визия не може да не предизвика еуфорични реакции сред наследниците се на грозди спрайтите CS феноеве. Хвал! Детайлни текстури, добри модели на персонажите и, съвсем не на последно място, разкъртиващо добри модели на всички оръжия. И bullet-trapping. Шеро при това! Е, бих разсказал малко по въпроса защо поут на Dust пропада като полиран при положение, че наоколо е само прах и пясък ама зарвада ге, нали излемжа яко. След няколко минути игра ще забележите и сенките, които играчите хвърлят и които понякога ги издават още преди да са завили зад ъгъла. И вто, че стигаме до престрелката: тогава пред очите ѝ ще се разкрие истинска прелест – пламъци от дулата, хвърчащи трепки и мазица, динамично освещение... Взривявашите





"Анде бе музка, ками си от сините барети."

Биг братър гиши хумор



такива, те се ползват на колана му и т.н. Благодарение на добно извънвъния Source енджин всичко това съумява да върви прилично, при това и на вече по-остарели бараки, но гори да разполагате с някой зърн, не очаквайте чудеса.

Израма е красива, но не как токмо вън прекрасна – все пак тук се водят битки, не сме на пленер-семинар сред природата.

Картините са стари и добре познати до една, ако не броим дребните инциденти променят мук-там. Просто всичко е получило качествен фейслифт и изглежда по едри съсредоточени начин. И перфектната илюстрация на гумите ми е Aztec и по-специално Bogata там. Добри сум, можем да кажем и за небесните фонове, както и за големия брой пръстнати из нивата сърбини предмети, пригаващи по-избръшено усещане за околния свят и спомагащи за обогатяване на общата атмосфера и съпреживяване.

Инфо

Предлагаме Ви петте най-популярни и използвани радио команди в играта Counter Strike предвиди на чист, книжовен, български език. Само при нас:

Cover me!
Дай одеснато!

Taking fire, need assistance!
Ало, асистента, имаш ли огънче?

Get out of there, it's gonna blow!
Аре висаде, че ще ми духам!

Enemy spotted.
Видях си на точка!

Sector clear.
Секторе, почистих си бе!

The „Pro“ View:

Цеесърите сме странно племе. Под цесър разбирам човек, който играе или поне си мисли, че играе игра на по-високо ниво от обикновения геймър. Вяръзъл да убие час-грав в сървъра. Живеем за отборната игра, прещината стрелба, най-често с 1-2 изстрела, правилното позициониране на картата и импровизацията в ситуацията, разбиваша се за секунди. Създаваме кланове, усъвършняваме срещи с други такива, ходим на турнири и презирате общите събрани за по 20 човека, в които се влизат само за да разпушат човек. Знаем много добре колко демижък прави всеки патрон на дадено разстояние и как да ги разпределим така, че да нанесем максималните щети на многообразни противник. Дотолкова сме възъбъди в любимата си игра, че гори най-малката проминка на характеристиките ѝ боди до душевна дисхармония, която лекуваме чрез безсмислен спорове из неизбитият интернет пространство. Всяка промяна в шифровата след единицата и десетичната запетая е витална за нас. И сме арди, ама арди консервативни. Никога от нас спрях да играям, просто защото при перехода от версия 1.3 към 1.4 се обезсмисли скакането и стрелбата с пистолети във въздуха. Мнозина предпочитат и все още играят версия 1.5, просто защото с перехода към 1.6 се оптимизира мяркож-

ият ког и съответно трябва да се коригират нациите за стрелба, развиани с години. Да не говорим за прословутото оскаряване на Снейперът – The Arctic Warfare Police (awp) в един от мини-дейтеййтите на 1.6 през Steam. И ето го сеза Source. Това, уважаеми, не е просто поредната Версия, както се тъврди. това си е нова бира! Чийто вкус млад пич като мен не може да определи току-така. Въщността, може – горчи ми и ето защо:

Израза е лъскава. Дори прекалено! Това, че мен примерно ме дразни онъя в неумирящия de_dust, за който колегата спомена, и подобните повърхности в другите карти – нека го отминем, защото си е субективни мнения и никоя стойност. Но не е без значение, че съществува проблем с неостоянния фреймрейт (карийте в секунда).

Независимо от изprobваните конфигурации, картиите не заплашиха постоянно стойност – в престрелка максимумът на по-слабите машини беше около 30, на по-добри – около 70. И ако в другите игри стойности над 30 са приемливи, то цесърите сме съвсем с ширата от 99. Просто механиката на играта е такава – разпръскването на куриумите при задръжане на стрелбата зависи както от фреймрейта, така и от мяркожите настројки (netcode), които – трайва да призная – са подобрени спрямо 1.6.

Само пъхките миниатюри през канализацията.



рењо



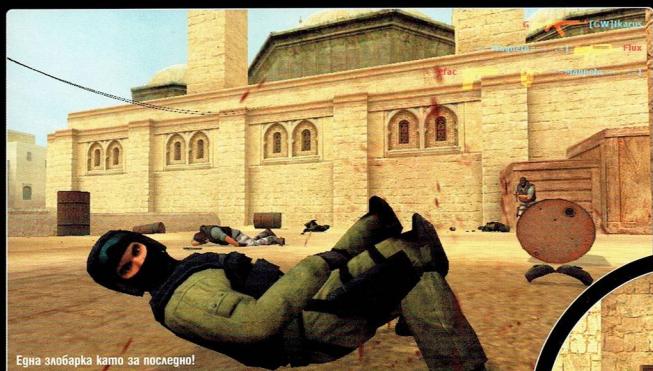
Та Всъщност не иска да си
играе с теб, а с нас.
Примири се най-накрая!



Модел Ками

Агенция InterSound

Фотограф Мартин Василев БУЛФОТО
Сесия Gamers' Workshop



Една злобарка като за последно!

И може би точно тази непостоянност заблудва хората, че стрелбата е никакъв разлика в Source. Противни на ширешкото се мнение, на мен не ми се стори по-лесно да „цими“. „Задръжките“ ми даваха по-голям откат наистина, но го отграбах на никите *fps*-у.

Мога да напомня и няколко страници за неправилните геометрични форми на падащите сенки, от които колегата се възхищаваше, но това би било излишна леденичност. Между другото се заблъват и прибояни във физичната енергия. Типичен пример е засенченият с *cs_office*, където заглушителите на оръжията си „клипваха“ досуц като в добром старо време прес все неиспользованите стълка. Още една дроболия ми направи впечатление тук – не е критика, а просто любопитно наблюдение – несъразмерно огромните тела на заложниците. А уж каква, че от ступа наещата се събирали...

Да продължим с оплакванията. В 1.6 имаше едно ококо въвсекундно забавяне при пробълване от пистолет към awp. Напълно нелоизвестно в Source има забавяне при видяните си скрини, с изключение на видяните отъстрани снайпер. Тоесть, единствените начин да убиваш никого, изваждащи пистолета, в момента като патроните на основната ви оръжие събршиш, е да помолиш пича отсреща за гбе секунди пътаймут. Същото вали и за гранатите (между другото, те вече не нанасят щета през стено). флашките и димките – не мога да метна граната и бернага да пробълчи на оръжие – пръбба да изчакам, защото

анимацията на движението не се изпълнява и въпросната пробълва да си види кротичко на колана ми. Ако понеса щета от граната, освен че оглушаваш, което е куул, оставаш обездвижен за няколко секунди, все едно са изпразниши един тънките на глоб 8 мен. Същото се наблюдава при падане от височина, като очевидно Valve смятат гба каишона едн върху друг за азки сериозна височина и съответно те наказват. Всички тези неща вляят качествено и количествено в динамиката на играта, които – както кийвърите се подсъмват под мустак – и без това не беше особено висока от 1.4 насам.

Да не спирате дотук, да видим моделите (*skins*), биващи общо гба на брой. Все едно Valve са във варвари водолазите от Arcanum в Кънтиъра – свидетели сме на извършени, леко презърбени и често шляпкани на няколко санинспиратори над земята куклички, които на всичко отговоре са скучни за убийство. Впрочем, това е една от основните ми критики към новия CS – „усещането“ вече не е същото. Наистина кръста реалистично на покоя пулюбернето на убийца противник, твой наистина реалистично се сблъча на земята и, га – наистина всичките тези неща ги нямаше 1.6, но тък като фара кръб, експлоидира от глабата на жертвата, пресликаната задна ножица във въздуха и жизнерадостно светкащи пристига доличата полу бясно я на екрана помната адреналина и ме караха да търся следбаци противник. В Source всичко е никакъв по-безднично.

Друга особеност, които за лично

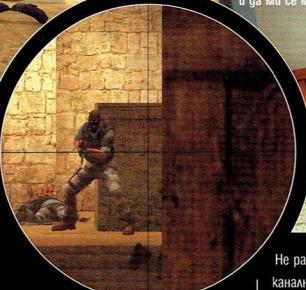


и да ми се молиш, и да не ми се молиш...

Не работи и *stopsound* команда. Петканалната ми сървърн система в къщи закрепи нещата, но колко клуба или лан турнири позовават ползвателя на тонконоли?

Въщност това, което аз, Чавдар, и Вие играем в момента, изобщо не може да ни подложе, че е финална Версия – най-малкото защото полубояната карти липсват, бубомечките изскакват от букало и всеки каиш и бутонът, който прави мярка май на Valve с описание на откритите бъгове май в най-използваният Мисис, че ни чакат могъщи кръпки и поправки пред следващите няколко месеци, а тървите гба миньондейта вечно излизат. Сино се надявам прогресивно открояватящият се Гейб Нюъл (да, беше, дето?) Все пак да не позоват CS-ът да умре. Не и преди да чукне 7 годинки.

- Ikarus & Krasleto



Влисвам в графата с минусите, но на някой може и да му допада – дупченето през стени е значително орязано. Единствените матери, които позовам прикционане на курумумите, са фронтите побърхности (т.е. браните) и малка част от ръбчетата. Ами... честито, Valve – с всяко нововъведение успявате да направите играта все по-вече насочена към средносъстистическия ламер (*prob fine*).

И тъй като от апаратната ми дават знак да приключвам, ще понапомня малко и звука – свидетелство на курушите е причинично, но спомняките са приглушенни и „слухането“ увисва като напълно безопасно качество в автомобилографията на цесъра – просто вече е късмет да умисли посоката на звука.

графика

Приятна, но не и революционна, на момента лъскава. Време си беше.

звук

Повечето звуци са директно пренесени от старите Версии. Стилките – трупни за различаване, спрявчихите звуци кънят.

увлекателност

Ами Diablo-то на екшъните. Сердечни, ли, няма отмене.

дизайн

Удобен интерфейс – 6 дука на 1.6 и Steam. Спорна физика. Архитектурна реалистичност.

8

7

9

8

отлична

плосове

- + Добрите стар CS
- + Има Варели

–

- Добрите стар CS
- Варели си пречат азки!!!
- Малък брои карти
- Дребни бъгове развалият усещането

8

отлична

плосове

- + Добрите стар CS
- + Има Варели

–

- Добрите стар CS
- Варели си пречат азки!!!
- Малък брои карти
- Дребни бъгове развалият усещането



Myst IV: Revelation

Чисто и просто най-добрят Myst

Искalo ли ти се в някога да се потопиш в приключение, създано спешано за теб? Толкова пълнокръсто, че след две или три безсъзнателни денониции, прекарани пред монитора, когато клепачите все по-често преодоляват Волята и премрежват взора ти, гори сънят да се окаже неспособен да те откъсне от Вселената, в която е заживяло съзнанието – защото ти се промъква в него и го обсебва.

[...играеш, а светът избен рамките на монитора, постепенно избледнява, звуките от играта се просмукват през слушалките директно в мозъка, мишата се спасява с ръката ти...]

Искalo ли ти се е да проникнеш в един нов свят, толкова красив и великолепен, толкова необикновен, чист, искрящ, фантастичен... – скажи изведен

от мечтите ти?

Ако отговарьаш е „да“, чети напатък.

Куестът!

Myst IV Revelation е положителният отговор на Всички теми Българи. Това е Куестът! – както ще се убедиш и сам. Cyan Worlds са създали шедевър, в който всички са перфектно планирано и обмислено, а геймплейт е толкова добре изписан и ошифкан, че когато опра до графата с минуси в оценките, не знам какво бих написал. Пичовете от Cyan Worlds просто са пребърнали в реалност скромно обявението си преди време на измерения да пребърнат четвъртата реинкарнация на легендарната игра в етап. И точно това е Revelation!

Играте отново е пре-ренуван куести и, според мен, решението „назад към ко-

рените“ е правилното в случая. Очите ти отново ще попиват красотата на великолепно изрисуваните лейзери, докато лизгите ти си проправят път към клаудатури и с тихи пълкащи звуци се шукуват мързеливо между клаудите. Но тук вече

няма и помен от скованата статичност, с която сме свикнали да асоциираме подобни заглавия.

Малки, енергични червеночийки се стрелят и пускат в Томана, ерагатом (светът) на Атрус, зущерчета и водни кончета прочуват любопитно паранепите и скалите, тромави рачета и птици, побуни на плеродактили, очи-вятват обстановката в ерага-замър на Ахенар и т.н. На пръв поглед това са дребни и незначителни подробности, но те внасят атмосфера и обаяние, създават онази наследа у теб, която те кара да посетиш на играта Всеки свободен, или тък не чак толкова, миг.

История.

Ако си пропуснал предишните Мистове, може би ще ти е любопитно да научиш, че от древни времена по почвата откъват стъпките на Дъни – странна и тайственна раса, на юншан облик нео-

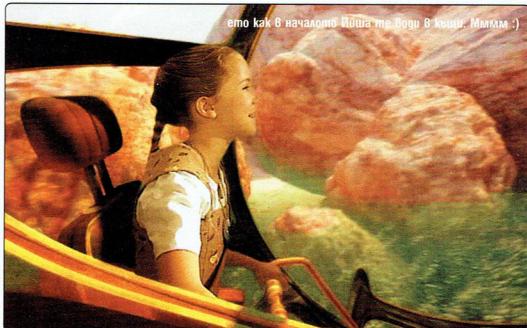
личичма от хората. Дни обаче прите-жават Умението (the Art) да пишат книги (link books), които описват световете (ери). След това те могат да „се ин-кват“ към тези ери чрез книите си. Както мозговещтво е само това, представи си. В ръцете на някои други, не толкова благородни, същества подобно умение бива злоупотребено. Но Дни не изголзват книите си за лични облаги. Или поне така ще трябвала да бъде...

Предишните игри проследяваха исто-рията на Атрус, представител на тази стара раса, който бе открил, че бъмата му сина, Ахенар и Сиръс се използват от Умението, нахуливи в световете, които той е написал/създал, за да плячкосват и убиват заради власт и багатство. С помощта на свирепата си Катерине, той написва главни книзи и създава главни книзи – замъри на си-новете си – Ахенар попада в Хейън, а Сиръс – в Слайър. След това Атрус изгражда книите и посвещава времето си на Възпитанието и отглеждането на третото си дете – малката Майя (хм, малка...). Минават години от заточението на блудните синове и на родители им дъмчавица за тях. Бидејќи изобретателен, Атрус напира на чин да открие отново път до техните светове-замърби. Желаният му е да провери дали синовете му са се разкали и променили (да бе, как пък не). И те ви-ка на помощ...

От първо лице

Отидо ще играеш безимен и безгласен персонаж и отново екранът ти ще е напълни пуст, освободен от претрупан инфернейс, като бързат да подчертаят, че това никак не влияе на атмо-сферата в негативен аспект, дори на-против. Въсъщност, една от отличителните черти на новия Myst е способността му, с течение на времето, да те убеждава в правилността на Всички ре-

то са как в началото Йоша те води в къща. Мммм...



Това е крайният резултат от един кръг пъзел

шения на авторите, които в началото не си искал да приемеш.

Но да се върнем на Артус, или по-точно на дома му, където той те заряза, за да възстанови захранването си – бърочем изгорю при пристигането ти благодарение на него самия – и да наложи ядка Иша, и отпраща га си във ме някакви инструменти и юз знае какво още от някаква друга реалност. Тъкмо си възстановил захранването, когато странно земетресение срутва въндрата част от Томана, включително и твоещо скромно алтер его. Съвестяваш се чак през нощта, Иша разбира се, я няма, а Артус успява да се съвръкеш (това въсъщност е квест), колкото да ту же, че в момента не може да се прибери и къде са книгите с линкове към световете-затвори на Сиръс и Ахенар и... ами оправей се сам от тук на-татък.

Спират дотук, но трябва да знаеш, че

историята – разгръща се по-степенно в книги, дневници, рисунки, карти и какво ли още не – е един от най-силните мотиватори да продължаваш напред.

Впрочем, тук се проявява едно от най-забележителните неща в играта, на които ще се върнем по-находу – вниманието към детайлите от геймплея, към подобностите.

Всеки от героите например има различен почерк и стил на изразяване, като гори самият начин на четене на книги е култов – с курсорт-ръка хващащ всяка

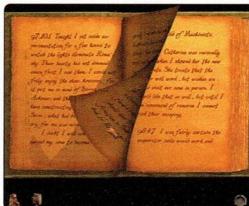


Добре, че е само скелет

страница и я отваряща. По подобен начин се манипулират и други предмети – шкафове, лостове и ръчки (преобладаващи, както обикновено). Добро дизайнерско решение, при това – безикололено реализирано.

Феноменала.

Така мога да определят графиката. Тук трябва да акцентирам върху факта, че персонажите, които ще срещаш в играта, са илюстрирани, наложени върху рисувани интериори и пейзажи. При това актърската им игра е добре – въживат се, усипват да звучат и да се държат като героите си, без да преизграват. А обстановката... просто спира дъха. Въсъщност тя е толкова реалистично нарисувана и пресъздадена, че често ми накараше да се чудя дали е изляло снимана, както беше в X-files или Phantasmagoria. Азки ми впечатли балансът, с който е подобрен към детайлите – няма излишества, нищо претрупано или кичозно, всичко си в точно на мястото – като започнете от различните небосводи, сънца и луни, минем през скалустите каньони и фълбоки дървета, през моретата и езерата, и



стигнем чак до всички сгради в играта (типичната Дънчи архитектура, която предизвика в мен множеството приятни спомени). Не, казах ти, задължително трябва да видиш изпълнения полу-разрушаван кораб в Хейвън, едната затвор на Ахенар или скалната арка и стъпалата в Снейдър Уникамо.

Пленник...

Виж, не че не съм романтична насту-ра и че е кой знае колко трудно да се впечатля, особено на фон на една топ-кова хубава история и въздействанца

графика, но тук звукът наистина ме оставя без думи. Абсолютно запленен съм както от музикална въслена на играта, изпълнена от приятни, ненапълващи се мелодии и изпълнени с мъжки, женски и хорови вокали, така и от всичко останало, което издава някакъв звук или шум. Озъченни са всевъзможните гадинки, цикади къде ли не; всички предмети, които се движат по някакъв начин, издава характерните за него звуци; същите, птицищте – всичко се изпълва с живот и усещане за атентичността благодарение на извучене-





то. Невероятен усет към детайлите по-къмът и в това отношение авторите. Атмосферата придобива оазис специфична пълност, която те кара действително да се преселиш в света отвъд екрана. Никога няма да забравя превъзванията си в споменатия по-горе щракнал кораб в ерата Хайън и чувството на боязнь, което се наслагаше в душата ми с всяка следваща стъпка, караша пога да стъне и скърца така, сякаш корабът всеки миг ще се разгадне и ще ме погребе под многотонната си тежест...

Основното блюдо.

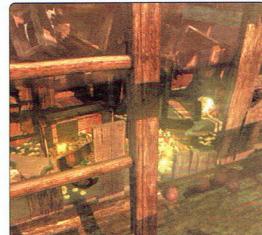
Много фино ястие за духа и ума е геймплейт на *Myst 4*. Омайващо. Толкова е изпликан, че излежда спростен. И без да блести с особени събръх-иновативни концепции, е брилянтен. Например фотоапаратът. Както обикновено, тук имаш инвентар, но не му и трябва. Защото разполагаш с фотоапарат и с него можеш да снимаш каквото покажаши – край на досадното запиоване на символи на листа хартия – просто кликаши камерата, снимаш и готово.

Винаги можеш да си разглеждаш снимката, можеш да прикачиш към нея и текст, с които да си напомниш откъде си я взел и за какво може да ти послужи.

Придвижването е по стария метод – ръжака-курзор сочи с пръст навън можеш да ходиш, ту кликаши и хоп – вече си там. Тук няма нужда да минаваш през всички екрани, ако не искаш – още едно много добро и полезно решение.

Поглез и към над-бажното – пъзелите. Типично за *Myst*, те не се възстановят в определеното „лесни“. Различата е, че са станали по-логични, обаче. И всяка следваща разрешена загадка ти го показва по неизумим начин. Рядко ще ти се случва да правиш нещо и да се чушиш каква е ползата от него – като например, след успешното спрание с някой пъзел да чуеш „шрак“ и да не констатираш фурия промяна в околната действителност, за сметка на което обаче половин ниво напред да стигнеш до отворената врата, изградена въпросното „шрак“. Моза Зенгана да гам пример: основният квест в Томана с началото на играта е да възстановиш електричеството посредством отваряйки го

Мосъ Атрус



големи Врати и пропускати един водолаг през турбина. Нещата, за които токът трябва, имат символи на контролиращите ги механизми, отобразяни на частта от именчето на Атрус. Където се намират. Когато откриеш работата с глобулите контроли ще видиш, че е бъзмокло да се трансферира ток между механизите, щракаш със фотото символите им, бръзаш се при работата и с няколко прости манипулации прокарваш електричеството където ти трябва. *Myst 4* мотивира със съвсите пъзели, и то добре. И все пак те са наистина трудни, съмнявам се, че се мнозина търсят, доколко ще минат играата без Help Mar-a (за него – ей сега).

Това, което за мен отличава загадките тук от събратията им в други игри, е фактът, че колкото и да ти изпържат мозъка, не те откажват от играта.

Не е ли това в най-бажното?

А сега някако сум за Help Mar-a, който, лично мен, окончателно ме срути. Шанка ми слязат на *Cyan Worlds*. Обяснявам Зенгана – в меното присъства въпросната помощна опция, която бидејќи активирана, първо любезно ти съобщава, че ползването ѝ може да развали удоволствието ти от игралното преживяване. Ако това не те трогне особено, тя ти показва спретната карта на текущото ниво – с мъгляви хинтове, разпреснати тук-таме: „поглези егу-какво-си“, „оббрни вниманието на тази картина“, „хъмм, какво ли ти трябва, за да въклочиш ‘нам къо си’ и пободни. Картиата има три нива на подсказване, като третото е почти на ниво walkthrough. Абе, не знам – страшно добро хрумване според мен – оставяш те сам да прецениши как да играеш – със или без помощ. Много уважавам правото на избор аз, откак наскоро едно нежно създаване неизумимо ми постави умит-

графика

„Красива“ е берна бума, когато трябва да се опишат *Myst IV*. Вниманието към детайлите е абсолютно покъртващо.

звук

Сложи десет минути в меното, замвори очи, слушайщи... Това трябва да е достатъчно.

увлекателност

В началото ладиш потанци, след което не спира да те тормоzi за още, още... Финала ме остави с чубесто на удробенетворение.

дизайн

Myst IV е изключително приятелски настроен към играча, увлечаващи го с всякаособ начин, възстановен и на интерфејсово ниво.

матум: „Избирай, мъжки – секс или секс?“

Последното, на което искам да обръна внимание, е оствърлицата на Иша. Намираш я в сърдително госта ранен етап от играта, когато въпросното девойче изчезва в е единственият предмет, който придобиваши. След като вече е твой, при всяко разлъгане на предмет отблъзга (за целта курсорът вади една лупа), оствърлицата може въвеждалино да заблещува и да се чуе лек звън. Тогава кликаш върху нея и те приветстваш кратко филмче, разказващо някаква случка, свързана с въпросната прегмет. Флашбекове. Страхотна идя! Помага възстановяващата ситуация, а бобаят пластобе е към атмосферата. Украшението има още едно много юзър френзи приложение – всяка книга, която намериш, може да взаимодействва с нея – така ти само отваряш съпътстващите, а гласът на този, който е написал книгата, изчичта целия текст – госта удобно и приятно.

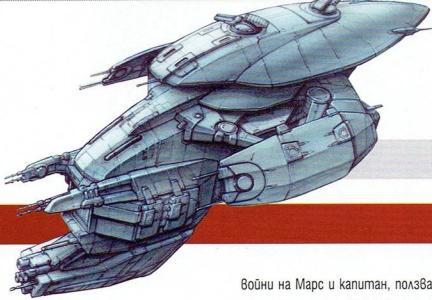
Какъв да кажа за финал, то я явно – жанрът на куесктовете отдавна е отстъпил пърбото, че и славещите няколко места в листата на гейм индустрията. В него рядко се влизат свежа кръв, днес ирите твърдят масовост преди качеството. Лично аз смятам, че *Revelation* е игра, която няма да се играе от огромно количество хора, но тя е може би най-качественото куескт от тип нар. „мустардджийски тип“, до който съм се докосвал. Без никакво съмнение че се хареса на феновете на поредицата, надигнати са прилече и нови, стига да са останали достатъчно та-кива геймъри, които са готови – с целиата на търпение – да получат едно уникално и гори разтворяващо игрово преживяване.

- бРОКО

8
омлична
+
полосове

- + пълнокръстост
- + едно от най-добритите приключения във върху
- + 60+ минути full motion video
- + гладко просто е новият Myst, копие

- = МИНУСИ
- трудността на некои от куесктовете лесно може да откаже по-незапознатите с жанра, както и по-непълният



Бордови дневник на капитан Маркус Кромуел, командващ на кораба Angelwing. 01/12/2114

Днес поемаме на дълъг път. Пътуване, от което не знаем дали ще се завърнем. Пътуване, което може да промени съдбата на човечеството за пореден и - надяваме се - последен път. Дано този път да е за добро. Зная, че в време на тази мисия ще срещна много препятствия. Ще се сблъскам с нови врагове и ще спечеля нови приятели. Изправен съм на прага на приключение, каквото се случва веднъж в живота. Но как се стигна до тук?

Nexus: The Jupiter Incident беше запланувана като поредната Версия на популярната космическа стратегия Imperium Galactica.

След като с разработвато ѝ се захваща унгаршите от Mithis обаче, стана ясно, че тя почти по нищо няма да прелича на предишните им създания. В Nexus елементът със заселване на планети, добиване на ресурси и подобните типични стратегически бейности е напълно елиминиран. Играчът има на разположение единствен кораб, с който ще трябва да мине през редица мисии от различен тип. В много от тях ще имате възможност да командавате и други кораби от различни класове, които ще се присъединяват към Вашата ескадрила. И никога в безбрежния космос, под хладния поглед на звездите, ще трябва да изградите.

Историята

Вие сте Маркус Кромуел. Жива легенда, син на първия роден в космоса човек – Ричард Кромуел. Участник в големите

войни на Марс и капитан, ползваш се с огромен ресурс. Действието в играта се развива в началото на 22-и век. Баша Ви е изчезнал преди много години, търсейки съвет, който да отвори новата лъвка на човешката цивилизация. В слънчевата система се водят войни между мега-корпорации и вие ставате част от тях. За съжаление няма да имате възможност да елиминирате Майкрософт, твой като никой вече го е сторил. Земята е окупирана от ИИ, който принуждава човешката раса да търси други планети, които да колонизира. Така се случва, че в тайна база нарират избывъзмен космически кораб, чието командинане поемате малко след началото на играта. Но за лош юсмет още при пръвата (считана за безопасна) мисия с новото си превозно средство сте нападнати от ИИ, което ще принуждава да действате по единствения възможен начин – героично да избягате през близкият пространствен портал към непознатия край на галактиката...

Какво намирате там и как се развива историята напътък – ще Ви оставя да разберете сами. Ще споделя само, че историята на Nexus е страшно увлекателна, разкрасена от никоя наистина интересни обрати и изълъчена с много интересни, изтъкани от индибюдуалност персонажи. Играта ще може и са-

Nexus: The Jupiter Incident

Космосът е спокойно място. Или поне беше...



Героично се отпират
към прикритието на астероидите.

мо да се изсъледа, както бихте изчели притяжна книга. Заслужава си.

Но нека се качим на мостика и погледнем съвсем ескадрила от

Празно Черно – бойни кръстосавчи, разрушители, корабчета...

Интересното е, че тук всеки по-голям кораб може да носи ескадрони от малки удари изтребители или бомбардировачи, на които играчът ще индибюдуален контрол. С дузи гуми, заподесте, които им забавят, взаждат за целта ескадрон. Тези корабчета са особено ефективни за унищожаване на системите на Бразовете, както и за предизвикане на основния ѝ такъв от ракетни и торпедни атаки. Освен всички тях имате и капсула с командоси, които можете да пращате във Вражески бази (някои мисии го изискват) с цел залягдането им, но по-сладко е, че можете да унищожите всички орбитални системи и извадите лице на никой браз, да го опопукате мака, така че екипажът му да се евакуира (екипажите на корабите се изстрелят със скоростта на бит подераст, когато корабът им се раздръпва застрашително), да пратите



Пригответе се за десант на базата



Извънземните явно си тунингобават корабите. Този тук си има неон.

командос, които да проверят за някой изоставен пегер... така, ге – член на екипажа – и после да пуснете екип от учени, които да се разорбят за някоя нова бранка технология. Звучи добре, нали?

Преди всяка мисия решавате какви точно да бъдат тобарът и оръдията на вашия кораб, както и на тези, които ще са под Ваше командване. Там точно избирате колко ескадрони от тези корабчета да имате на борда си, но освен това там е и мястото да напомните оръжия и поддръжка системи. Технологиите и възможностите за оборудване на корабите в Nexus са изключително много. Имате три класа оръжия – леки, тежки и специални. В леките обикновено влизат таука, с които поразявате посъдиментите на Бразовете, както и шитовете им. Тежките оръжия са тези за поразяване на корпуса. Към тях спадат и различните ракети и торпеди за далечен обстрел, с които радиус на взривната област и масово поразяване. Специалните са осколочната артилерия за преглавдане от бомбардировачи и бранески ракети. Вариантите са много и с течението на играта – в зависимост от това доколко сте сканери или превземали противникощи кораби и доколко добри са ученичите на борда на ваша – ще придобивате нови и нови технологии, които да можете да използвате. Освен това при подготовката на кораба за излитане в открития космос избирате какъв тип щит да носи той, какъв щитовете ще му монтирате (освен основните ще имате възможност да си закачите и тактически таука, които ще ѝ помагат да избягвате директно попадение или да поддръжат ко-

з това). При получението на процедурата е автоматична.

И ако всичко това ще струва доста обръкано – не се притеснявайте.

Нека сега прег команчния пулт...

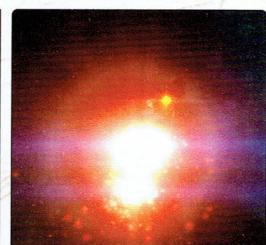
Интерфейсът на играта е изключително удобен и опростен. Всяка маневра и команда може да зададете само с кликане на мишката върху съответния бутон. Действията, които можете да извършвате със своя кораб, са точно 12 и са подредени в долната част на екрана, като към всяко от тях е прикачен и „бръз бутон“ от функционалните клавиши (F1-F12). Чрез тези клавиши можете да укажете на кораба се придвижвате по определен цел, да атакувате от разстояние, да поразите системи или да запали междугалактичните гигантски и да се прибира на топло въчище. От горната страна на екрана ще са разположени корабите, които са под Ваше командване в момента. Там можете да видите конкретното състояние на щита и корпуса на всеки от тях, както и дали в момента се намират под обстрел и какви точно ескадрони носят. С кликане на върху някой от тези кораби бернага



Корабът с гръмно име Ямакото
малко преди да предаде Босу дух



Един от юните под обстрел.

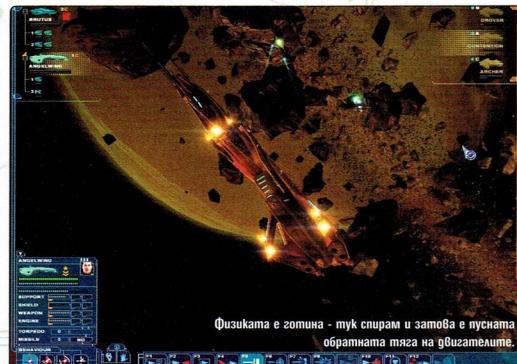




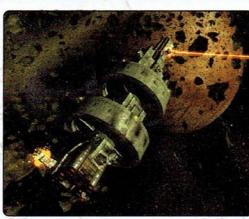
Битките

Освен в настройки, голяма част от времето с тази игра ще изкарвате в открития космос. В стремеж да разберете какво точно има във вътрешността на космическите кораби. Като за целта се опитвате да ги отворите като консервни кутии. В началото битките са мудни, на кораба ще има отнема много време да се разбърти, да заеме подходяща позиция за обстрел, да унищожи космически щит и т.н. Още побеже, че мащабността, която се появява към средата на играта, откровено липсва и обикновено ще се изправите сами срещу голяма дистанция по-слаби противници, поопубвате ги от праха и си заминавате.

За частите кораба, правили играта, са усетили за този момент и разнообразяват с мисии от типа „Запази поддръжка кораб, докато големите или мафакас очистят базата“ или „Промъкни се зад астероидите, за да не те усетят 30-те дебини торпедни установки“. В края сметка играта сърдитително неусетно ще пренася през начините нива, колкото да усвободите още по-добре контрола над кораба и ви хвърлят в масовите космически битки, където понякога ще ще се налага да управлявате и по 10 големи космически кораба наведнъж. А тези битки, еднократно, тези битки са невероятни. Не само в графично отношение, за което ще стане дума след малко. Чувството на отговорност в тази игра може да бъде огромно. Не само защото ако запазите корабите си, че можете да ги попълвате и в следващите мисии. Понякога се случва така, че имате само един кораб, който може да създаде ефективно щитове и трибъба да го запазите на всяка цена. Друг пот ще се налага да унищожите конкретно устройството и докато сканирате, за да го откриете, останалите трибъба да ще паднат. Тук няма да се сблъскате със стандартния момент от почетните стратегии – колкото по-вече единици, толкова по-сигурен успех. Нито ще можете да се притичете директно на помощ на изпаднал в беда другар. Ако някой закъса, най-добре е да го изтеглите под прикритието на изтребители, докато друг голем кораб направи заход, така че да е в удобна позиция да защити целта. В тази игра



Физиката е генина - тук спират и затова е пусната обратната пътя на физиките.



трябва да мислите в перспектива. Постоянно трябва да взимате под внимание нюансите на множество фактори, тъй като лесно можете да се окажете в непримиримо положение пред slab, но много маневрен промътник.

В битките много помага възможността за пауза. Можете да спрете играта, да разглеждате обстановката и да дадете инвидиуални команди, след което да продължите с пукотебицата. Но можете и да постремете играта само за да се насладите на

Звукове и гледки от космоса

Е направо нямам суми. *Mithis* са създали събъектен код инженер, нареден чрез къръкото им Black Sun Engine, който бърши истиински чувеса. Съществите, отраженията, детайлите – всичко е на такова ниво, сякаш не играете игра, а гледате високодобъркен компютърно генериран филм. Евала за тази част. Корабите са пинчани токови, че евла ли не всяко болче им се върка. Самият факт, че можете да видиш името на летящата машина, изписано от страна на нея, говори достатъчно. Ефектът при попадение в щита е поразителен, а след като бъде елиминиран и



такива. Актърите се спряват с озвучаването повече от добре и макар никой да го борят със странен (унгарски) акцент, всичко им се разбира. Може би с едно дразнено изключение на Злия Адмирал, който на момента грави в преслената си шизофреничност. То трака си му е в ролята, де...

Да се пригответи за кацане

Ако не ще стига всичко казано дотук, за да си намерите *Nexus*, добявам, че можете да играете и в мултиплъйър, където имате достъп до корабите на всички раси, участвали в конфликта. Освен това от *Mithis* вече пуснаха Mod Kit, така че скоро време ще очаквате да се появят нови карти и мисии, направени от феновете. Но гори и без тези подробности играта е изключително приятна, съчетава с себе си прекрасна графика, интересен геймплей, разнообразни мисии и удобен интерфейс. Ако сте фенове на космическите стратегии от типа на *Homeworld*, това е просто задължително заглавие за вас. Но гори и да не сте, гори и никога да не сте си падали по подобни космически стратегии – пробрайте ги изварете тази. Няма да съжалвате.

- MrAK

графика

Невероятна и доста място занемарена към ресурси. Филмчестата влизат в номинациите на някои фестивали за "Най-добър CGI филм".

звук

Звучите в играта са разнообразни и приятни. Актърите се спряват много добре с едно-две изключения.

увлекателност

Дори и само заради историята си тази игра няма да ѝ пусне от началото до края. За жалост никоя мисъл са тъйбръде линейни.

дизайн

Опростен и удобен интерфейс. Всичко се прави с един клик. Информацията за случващото се е много коректна и достъпна по всяко време.

9

8

8

9



отлична
+ невероятна графика
+ увлекателна история

- -
мнуси
- не предразполага към пренаправление
- линейност в някои мисии



Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Ога за аркадността в секса и комерсиализма в любовта

Сексът е като геймплаг.

Tрябва да го мушнеш някъде и този път ще съществува азът забележително по-приятна...

Сексът е и нещо, което на хора като Лари Лордфир се случва единствено в разлоганите пости гънки. И проблемът не се таши бъв факт, че имат кратко-видно телесопложение, оредяваша косица, косми под мишнишите или мъжко добитъкство с размерите на Беби Сачи. Проблемът е, че има лице. Че сумите „Девствен смом, помогнете!“ са възбъдана и фылко в аурата им, превърнати ги в просящи – нещастници, готови да се примирият с каквото и да е. А коя уважаваша се жена от своя страна би се примирила да я възприемат като каквото и да е?

Изправени пред антихимичния казус, някои хора напират спасение в съвременните спредсъства за масово... така

де... задоволяване. Записваш се в Big Brother, примерно, и чиј един народ, смятаят те досега за томален луууър, спонтанно започва да надигва бойни щъзгаси пред телевизора в желание най-сетне да топнеш чушката. Подобен късмет ограбва Лари. Във вид на телевизионното шоу Swingers (в предоз означава „мълнили“) – ако не знаеш за какво идеш реч, питай баба си), в което основно условие за победа се оказва „оправдането“ на едва ли не всичките сръднически разгонени дебошки в колежа, в които учиха нациите „герой“ и окончностите му. Ако держиш си да говориш в шифри – четиринаесет момичета, освен ако някъде не съм отлесял смекчиите. С което – Върбаш или не – историята в Magna Cum Laude се изчертва. Което не е добър знак каква изненада за заключите фенове на игрите от Leisure Suit Larry – поредицата, събикнали съжетните центрите на последните – образно казано –

да съвпадат с G-точката. Същинският струен душ оче плиска заедно с разкритието, че играят вече не е адвенчър. Чети по устните ми: тази игра изобщо не принадлежи на Жанра.

**Замаскирана като адвенчър
мазна аркада**

С това си имаш работна тук. Toky излизящът от стаята си, малко след финала на прилично смешното интро, и втурнал се в съблъскически диалог със юбърата попаднали му пред очите представителка на нежния пол, че се блъскаш с Разкритието. Ще установиш, че за да пропадеш ъпътността съвала, от теб се очаква да лайбрариши, управлявайки един ухилено сперматозоидче в опит да събереш зелени болусчета и да избегваш червеничните наказателни точки. Токовъд. Ледената ръка на ужаса окончателно смяга хъватката си, когато след разговора във виша пръвъренен коя необходимост да избръши един коктейл на пропресийно наядивашата се мадама, като... бързо натискаш бутоните за управление. Някъде по това време наядкуваш ту като качествен щинчен адвенчър те напускат с влажно хрътнене. Да заключим, че Лари е паднал жертвата на комерса би било търъре място изказване. Като жертвата на комерса парна, примерно, иначе очарователният Broken Sword III с прекалено опростените му заради. Лари беше изнаслен занесън от комерса, след което беше разченен и изяден.

High Voltage Software очевидно са решили, че ти, Любими мой читателю, си твърде глупав, за да извършиш гейност, различна от механично натискане на бутончета за норматив.

Или най-малкото, че оглушеши спон-
тансно, когато цялата ти налична кръв



Скачане на батут, демонстриращо технологичните гордости на Лари - технологията за друсане на цици

се е отпегнала в долната половина от тялото ти. Но, че Magna Cum Laude им дава побор за гордост с някакви особено вспомогателни ерекции, но това е отведен въпрос.

Стига празни приказки, получаваш хладен и делови разбор на лариния геймплей.

**Простите движения
(я прогодилко)...**

Така пееш на времето едната Tapтушка, докато възхнесто лъскава в една вана. За добро или лошо, Magna Cum Laude напомня за мастибуриране – серия от прости, механични движениния, избухващи в потенциално задоволяваща анимация. Като шло новият Лари се играе в голям основни режими.

Първият е *придвижването* и наподобява класически търълърсы с перфектна камера и управление – мистър Лордфир прика шастлив из на юбата, докато стигне до нещо, с което може да взаимодейства и ти кликнеш върху него. Това задейства вторият режим на игра – да го наречем *аркаден* – които се провежда в няколко типично форми на тормоз над рефлексите ти. Следват примери:

Рязговър – Въсъщност тукъв липса, наместо него – вече описание на плувашо сперматозоидче, което трябва да лови зелените обекти и да избягва червенични обекти пълният едно





сърцице, от което зависи успехът или неуспехът на диалога. Червениките носят отрицателни точки, но тъкъм при взимането на някои специфични такива – като например чифта иши или убийството пенисче – Лари изтърсва някоя побеждаващо забавна глупост. Като цяло, диалогите са предварително записани и единствените реали реални вариации в тях са „да“ или „не“ на финала – в зависимост от пънчата на сърцето. А га – на моменти се срещат и жълти обекти, които не носят ликосове към стрижището, но тъкъм те даряват с лични облажи, като например чаша кафе (помага да изтрънеш) или бомбичка (взривява всички обекти пред сперматозоидчето).

Игра на паметта – ти и добъйката поддържате монетки в една чашка. Когато някой въвка монетка – дружиш излива чаша бира. Естествено, от теб се очаква да напишеш опонентката си и да се бъзползваш от нея. Играе се в буточните за посоки. Причинно при��ът за въвкарването е наименуван „надору“ и Веднага след това – „назоре“.

Пригответяне на коктейли – на монитора ти светват стрелкички и ти бързо трябва да написнеш клавиша за съответната посока.

Танци, скакане на батут, сага мазо шляялане – същото като по-горе, само дето буточните, които се очаква да напискаш, пъзят в една лента пред погледа ти.

Игра на пържоли – набиращ се на спейс и която напълниш едн бар, шляялаш с ентира. Когато добие редът на добъйката – избияваш ударите ѝ как с ентир.

Благие – тичаш по нивото за ограничено време и обиращ някакви бонуси. Междувременно се стараеш да избягаш от разни лошкоби, които искат да те ступнат, като например пресъдейващите Занин емиграционни власти или мутирущите на башата на Анаиса.

И процее занимания от сортма.

Схващащи ли вече картичката?

Всъщност от горните мероприятия може (и трябва!) – ако искаш да пробълшиш по „хм... съжетната линия“) да бъде преиграно. Ако се оплескаш повече от три поредни пъти, играма услугливо ти предлага да намали нивото на трудност, за да можеш най-сетне да се справиш. Всъщност изпитание може да бъде



спечелено и автоматично с помощта на тъй наречените *тайнни жетони*, които можеш да намериш в промишлените количества от играма. Всички победи в аркадна игра носи на Лари точки увереност (складата с форма на пенис в долния ъгъл ѝ ѝ). От всяка загуба бъпросната – логично – пада.

Не, сериозно, скакаш ли вече картичката?

И маша и някакви допълнителни мини-игрички извън „сюкета“ – можеш да събириш пари по различни (до едн аркадни) начини; да си купуваш бонус предимства, помагащи ти да преодоляваш по-лесно определени изпитвания или тък нямащи отношение към играта бонус материали; да снимаш разни моми с личния си фотопарат; да пиеш (от кое то стабава по-уверен, но го закъсваш от към рефлекси), да изтряпваша, пиеши кафе или пукавки щастливо на публично място (от кое то тък ѝ пада)...

Ама ху гибс а фак? Това е игра за хора с по гъв мозъчни клепки, бърещи го на тектопутирани мафи.

Не че графиката не е сладурска, но аз лично очаквам да бъда награден с далеч по-перфектно изглеждане *Виртуални магами* за всичкото това истерично набиране по буточните – с някоя и друга ръбата цица просто не минава номерът.

Да, да, знам, моушън кепчърингът е доста добър. Но това може да го забе-

левжи само някой, гледаш зад рамото ми. Аз не мога да гледам танцуващите гърли, щом трябва да сляга препускатите по лентата в долния край на монитора стрелкички, нали се сещаш.

Позитивите?

Музиката. *The 2 Live Crew, Motley Crew, Eddie Money...* като цяло саундтрекът е безкомпромисен.

Озвучаването. Някои от добъйките са малко отвънни, но тък Лари е желе-зен.

Хуморът. Толкова добър, че практи-чески единствено успя да добута шестстотина на това виртуално негоразумяване. Груб, щинчен, на моменти тързре наущен или прекалено дебелашки, но като цяло – наявяща носталгични спомени за златните години на поредищата. Какбо-

то и га си говорим, именно изпълненията от сортма на бъкът фонтън, менчето с изкуственият чеп, първият реален по-лов акт на Лари, облечен като училищния талисман, или кратката скандал между Лари и режисьора в стил „лич, мат мома“ гето ми я пробубнявам по сценарий е тързре задгръден гори за героя ми“ с единствените, почертават – *единствените* – причини да играеш

Magna Cum Laude.

Реалните момичета, послужили за модели на виртуалните такива, появя-ващи се на лоудънски екрани. Айрони, мама, ще ти скръскам.

Но като се замисля – га си вземеш игра на четири гъска, за да гледаш по-луогули момичета по лоудънски екрани е малко глупаво, нали?

- Snake

графика

Сладурка. В моменти се прокрадва и някакъв усещане за ефтизъм, ама не разчитай много на него.

звук

Добро озвучаване, силен саундтрек.

занаятчийство

Тързре елементарна, за да може нещо да ти попречи, да си прорвеш до край. Но те моми-виро да го нападаш единствено с хумор.

дизайн

Шарени локации, изтъкани от инди-ви-дуални герои, интуитивно управление... и като цяло томатно безумен зъбомпъл.

7

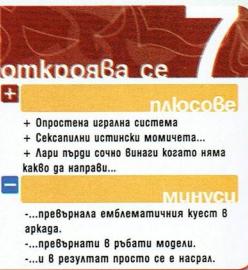
8

+

+ Опълнена играва система
+ Сексапилни истински момичета...
+ Лари първи си винаги козада няма какъв да направи...

=

+...превърнал емблематични кусети 8 аркади.
+...превърнати в ръбата модели.
+...и в резултат просто се е насral.





Tribes: Vengeance

Достоен наследник на именитите си предшественици.

Vivendi се съобщиха с лиценза на Tribes покрай закупуването на Sierra и решиха да разработят феномените на поредицата с обявяването на Tribes 3: Vengeance. За целта солидна сума в зелено отиде за закупуването на Unreal Warfare енфайн, а с разработката се настъпиха Irrational Games. С други думи, в картинката си имаме голям разпространител с доста кинети, правилният за конкретната ситуация енфайн и опитен разработчич. Какъв е резултатът?

Хлюстън, имаме сингъл!

Съветът на Tribes в концепцията: Вселена, населявана от т.нр. племена (кланове, формирани на базата на политически и социални преоставки); те населяват и пътуват между множеството планети, като същевременно се бият помежду си без никаква видима причина, по възможност удряйки другачиетата в бъбрешите. И всички използват жемплакове, което – освен запазена марка на поредицата – е и доста яко, както и да го последне човек. Като цяло това е цялата информация в предишните две заглавия. След като играчът, леко озадачен, се хърля в мултито.

Vengeance е именно играта, която ще те въведе в тази Вселена, и то – по един подобен начин. Историята тук се развила преди играта, леко озадачен, се хърля в мултито.

преди играта към пълномощната война между племената. Основните страни в зараждащия се конфликт са три – деспотичната Империя, свободолюбивото племе Феникс и войнствените Кървави Орли. Кои са лошите? С течение на играта става очевидно, че на никого не му е чиста работата. Дворцови интриги, любов, омраза, дълбоко вкоренени предразсъдъци, предателства, кървави саморазправи... На хартия може и да ѝ звучи като скокот от треторазреден латино сериал, но в действителност историята е въздейваша и има теки на мястото си. Irrational са използали интересен подход – действието е разтеглено в интервал от 60 дни, от вдигнати години и бива представено в тотално нехронологична последователност, посредством гледнати точки на всички основни персонажи. Тоест, ще играеш с поне по едни субект от всяка фракция и историята ще ти лаика напред-назад във времето, а съжелитният пътът ще започне да се нарежда, как след срещата на играта. Въпреки честото разделяне на персонажите (ще можеш да (си) поиграеш гори с краската щерка и с дъщеря ѝ, 20 г. по-късно), мотивацията да играеш с тях не се губи. В нито един момент многообразиите и добре режисирани къмтцени не ти набиват в главата, че си от добирите, тък другите са лошите. Играеши с всеки от замесените в



кашата, ще разбереш философията им, начинът по който интерпретират събитията и момичите, които ги тласкат напред. Изходджайки от собствените си цели, всеки от тях в прах по своям, действието му са определени и всеки бърши това, което трябва, независимо дали му харесва.

На фона на неприятно зачестилите истории в стил „Ти си американски войник и трябва да спасиш света“, сингълът на Vengeance прави много приятно впечатление и налага спомени за дните, когато екшъните бяха нещо по-бързо от отстрелване на топъл врагове.

Иначе самият сингъл не е лишен от странности и проблеми. Наличното на жемплак, както сам се досещаш, предизполага към малко по-разчинен дизайн, в който не е задължително братата или проходът да е на стена. За да не бъдат прекалено обикновени нюанси, тематични обикновено е маркиран с бледо зелени светлинки в по-сложните участъци –

не се намралват, но помагат при нужда.

- Ти искаш невъзможното! – изрева Алок Скабуокър и запокути клавиатурата по посока на потъващата гемия.

- Не, просто искам да видя да ли можеш да си намериш коговоре и докъде се простира търговието ти – рече малкият, съръкан левъл дизайнер и нагло се подсмихна.

Двета основни проблема са леко небалансираната трудност и търбото решение на автотирите сингълът да служи за изчертаването обучаващ курс към мултито. При така създалата се ситуация ти си играеш спокойно, кефиши се и всичко е наред, но в определени моменти някой се чувствува задължен да ти обясни как точно стават нюанси от по-сложните номера в играта. От една страна е плюс, защото е направено с много вкус и е вълнете-



В сингъла отново ми обясняват как се превзема кочина.



но в играта, но от друга – именно това внася дисбаланс в трунността. Обикновено проблемът е в даени участъци, където създавателите на нивата са решили да преброят до каква степен са усвоил нещата. Въпросните участъци се минават по точно определена тъкното, която трябва да си тренира до „архайдно“ съвършенство. А това е госадо! Преди края на играта например, имаше ниво с пет изпитвания на предмето Феникс. На последните губи от мята съм загубил над три часа!

Не, изобщо не превъзличавам. Не те съвсем биха пускаш играта на последна трунност. Но юк избръклиши въпросните изпитвания, ща знаеш всичко необходи-
мо, за да газиш драгачето.

Ало, Байконур, имаме ли мулти?

Слопенен в предишния брой, че концепцията на играта е опростена спрямо *Tribes 2*. Като стап фен на поредицата, личи-
но за мен тази промяна е малко спорна. Въпреки това обаче, *Irrational* са успели да запазят цялостното усещане, а по-имите са джептак из картите са по-кул от всичко. Трите типа брони са отново тук – използвани по недвигнично (драскотини, характерни опознавателни знаци), различни за всяка фракция и като дизайн, и като цял. Имперските са сини, Фениксите – жълти, а Кървавите Орли – ло-
гично – са червени. Браво! На раздара бод-
щите от всяка фракция също биват изоб-
разявани с характерния си щърт.

За щъркята също говорих вече –
стари познаници с нов дизайн, плюс ня-
кои нови попълнения. Съхватките са съ-
стали по-динамични и отчасти странини,
тъй като здравите промените в джептако-
вете се разбиват и във вертикалата.
Първо се мисли, после се стреля. Това е и



Кратък курс „Лети с стрелки
със скайдър“ не стара.



Щастливи и български на-
бошки. Идиша.

една от малкото игри, в които съм се ядосвал за съмртвата си победе на себе си, откликото на фрага. Защото не съм пре-
върнал запас от енергия в раницата или тък Въздушните ми маневри и приземя-
вания са били търбче преизказуеми.

За разлика от прети, могат да се но-
сят по три оръжия, вместо четири. Да не забравим и допълнителните пакети.
Енергийният пакет регенерира запас по-
бързо, със Speed Pack се движки по-бо-
рзо, ремонтият пакет лекува както играч, така и околните съюзници, а Shiel-
d Pack просто не се нуждае от комен-
тар. Можеш да носиш само един от тях.
Опъдана са пакетите за невидимост и
заглушаване на сензори, както и преносими
сензорни станции. Целеуказващият
лазер – също. Така наредените команден
екран от *Tribes 2* вече е просто карта,
показаваща базите, клоностите точки и
играчите. Не можеш да габаш заповеди и
да слагаш waypoints, не можеш да поемаш
системиран контрол над защищите
кули. Имаш просто една карта. Както
вече неколкократно споменях – стремеж
към опростяване и изчистяване на гей-
мплея. В този случай – удачно, според мен.
Сега всички се правят с преобразително за-
писани гласови команди, разделени в под-
секции (като 8 CS). Ако се усвояят, те са

напълно достатъчни за координация на отбора.

Картите като цяло са по-малки от прети и бързото достигане до Вражеска-
та база обикновено не е проблем. Това е довело до отпадането на Въздушно-дес-
антния кораб Naevik. Огромната мобиля-
на база също липсва, но функциите ѝ се
убийват от бъдещо, тъй като на ѝрба
му има станция за инвентар, която можеш
да заредиш и смениш снаряжение в
движение. Това става с лекота, като от-
ново можеш да си запаметиш различни
конфигурации от брони и оръжия. Превоз-
ните средства са само четири. Бомбар-
дировачът и сферичният прехвъзач оби-
рат точките, но танкът и бъгито не състоят
много на място. Не че не пасват

графика

8
Цялостно добра визия с внимание към детайл и поносими изисквания. Някои дребни проблеми разделят идеалната картинка.

звук

7
Разкошни ефекти и пасажира музика. Само дето дигащото се фони на места.

увлекателност

8
Жалко мутлийърът в добре прети на поредицата. Няма да усетите как минава времето.

дизайн

8
Удобен интерфейс и леко усвояване, без да се губи характерната Tribes атмосфера.

на промените в геймплея, просто се дър-
жат странно и съкаш тежат грамофе, а
не тонофе.

Рекомендат на игра с пет:

Arena – 9 рунда, с по 1 живот на рунг.
Ще се хареса на deathmatch феновете.

Ball – монк, губи врати. Bombing Run &
Tribes вариант.

Capture the Flag – сърцето на Tribes.

Fuel – всеки отбор има гено за гориво,
а то самото е разбъркано по картата.
Трябва да събере горивото и да прибере
със своято депо, като може да краде и
от вражеското. Мачовете могат да се
промочат и са изпълнени с адски много
адреналин.

Rabbit – на картата има един флаг и
всеки работи за себе си. Трябва да го вземеш
и задържиш максимално дълго, като
в това време всички те преследват.

Заключение в полет

Vengeance е съодно заглавие, прите-
жавашо всичко необходимо, за да приве-
че нови фенове за каузата. Стартите
кримки може и да мрънкат, но ще играят
с кеф. Промените в геймплея имат и
своите негативни черти, но като цяло
Irrational Games са напали баланс между
стартово и новото. Някои бъгове в
иначе прекрасния физичен модел, дългите
луцини и други дребни проблемчета не
са фатални. При всички положения това е
един от най-съвършити отборни екшън
тази есен. Оберни му нужното внимание.
Нищо, че вече има нов CS.

- Ikarus



8
отлична

+
+ Притежава мултиплъйър
+ Продължението, което очакваме

МИНИЧУСИ
• Малък брой карти
• Линса на бомбите
• Някои дребни бъгове, които развалият
услугите



Pro Evolution Soccer 4 FIFA Soccer 2005

Aко последните кориците на по-следните няколко броя на спишането, няма как да не ти направи впечатление, че на всяка една от тях се излекаща персонаж от съкуть. Факт, който може да хвърли в ужас играч, за когото продължението са ниско повече от изсмукване на изкаранището си с пот фуникийски единствено на база името на някак популярен франчайз. Не можеш обаче да обвиниш издателите на развлекателен софтуер за този им вид политика, тъй като по всички видове видове частите именно съкутьщите са доминантни, непоклатими сила. Пък и в голяма степен тъкмо те виждат гейминга напред.

В момента не е важно единствено да сътвориш страхотна играчка концепция. Налага се и да привлечеш вниманието на публиката по някакъв начин. В този ред на мисли, повечето потенциални клиенти в днешно време предпо-

чатат да платят за следващия чапър от любимото си продължение, отколкото за напълно нов продукт. Разбира се, една немалка част от съкутищите се оказват абсолютно ладение, но с годините са се обособили няколко играчни марки, за които стоят и съответните разработчици (*ID Software, Blizzard, Konami, Nintendo, Bioware и Rockstar*), за които качественият продукт е от пръвостепенно значение и чиито „сапунки“ се разлагат на нарастващи ниша на качеството и иновативността.

В този тест си поговорим за две новородени, спадащи към групата на „големите“, от които винаги се очаква много. Поредищите *FIFA Soccer* и *Pro Evolution Soccer* са се обособили като двата футболни колоса, които от няколко години се борят упорито за по-голяма продаваемост на световния пазар. Тъкната разлика между тези гиганти е, че докато първият разчита основно на

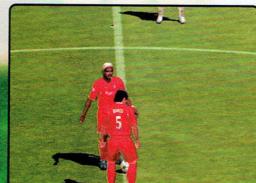
приоми, нямащи нищо общо с качествата на самия геймплей, другият е съсредоточил работата си именно в тази насока и всяка година все по-убедено се приближава към съвършението на играта.

Дължен съм още в този момент да предупредя – не очаквай стандартирано ръбо, в което ще бидеш запознат с новостите при графиката, геймплея и звука на двете игри. По-скоро ще се опитам в по-голямата част от материала да открия причините за дистигнитето по моментното съотношение на силите между *PES* и *FIFA*, защото това, в което се превърна покрайцата на EA, си е чиста проба подиграшка с нищо неподозирания, нямащ ясна престава за какво си плаща, масов потребител. Години наред *FIFA Soccer* беше игра, която раздаваше всеки почитател на Цар Футбол! Умствението ми апарат все още държи запечатани моментите, в които сънвръзът поглез следят геймплеянето на топката в оригиналния *Mega Drive* вариант. Да, *FIFA*-та от 93-та промени в госта отношения шалостния ми мироглед спрямо Video и компютърните игри. Промени начин, по който гледах на „детските“ забавления. Най-важното в случая бе, че промяната не бе извършена посредством бурна рекламна кампания и огромен хюре. Играста

просто беше игра! Следващите няколко серии добиваха още към приятната геймплейна формула на *FIFA*. С времето *Electronic Arts* снабдило своето отроче и с лиценз от световната футболна федерация, а с това и абревиатурама *FIFA 8* запазващо се превърна в притегателна сила за милиони играчи по цял свят. И като че ли точно там някъде – между големите пачки, липсата на реална конкуренция и съмняния лиценз – талантът на хората, стоящи зад играта, се излари. От *FIFA Soccer 99* серията започна да пътне на едно място – всяка година се раздражме на минимални промени и пищна рекламирана кампания, които бяха до статични, тип всеки следващ член от семейството до преграде в милиони екземпляри. Погресътът бе застърен, на преден план бе излязъл старемежът на EA да прораде колкото се може повече бројки, предизвикайки на всяка година все същия продукт. С *Pro Evolution Soccer 4* на хоризонта, обаче, вероятността навати *FIFA* да не бъде най-продаваната футболна симулация за сезона е по-голяма от всяка друга. *Konami* за първи път използва маркетинговите приоми на своя конкурент – залага на изключително популярна личност, която да краси обложката на играта (муратата на Тиери Анри, Колина, Тоти) и дъстът богат лиценз. Като прибавим към всичко това



Супрешната физарияка на Дудек...



Фига – да пъхна, има да не пъхна...



и феноменалния геймплей, то PES4 би трябвало да бъде задължителен избор за всеки сериозен геймър. За да опиша игралната концепция, на която залагат японци, че си позовъл да цитират сумите на един от чорбаджийците на FIFA, Дани Исаак, по адрес на „противниковия“ продукт: „Играещи Pro Evolution, в него ще забележиш невероятно силно изразен симулационен елемент. От Konami са синхронизирани по съмдайсъф начин всичко, което може да изпълнива даден играч. С FIFA 2005 и ние ще опитаме да ти дадем този контрол над играча, балансирайки всичко внимателно. Което определяне си е предизвикателство. За тази генерация конзоли обаче не мисля, че FIFA ще успее да победи PES на неговата игра.“

Да получиш подобно признание от основния си конкурент означава, че си го

Легенда

шотове с (черна рамка) - FIFA Soccer 2005

шотове с (червена рамка) - Pro Evolution Soccer 4

победи точно по този показател, от който се интересуват играчището – негово величество геймплей.

Иначе обещанието на Исаак е изпълнено. Отчасти. Докато играеш последната FIFA нямаш как да не ти направиш впечатление желанието на EA да бъркнат в чужбачето на Konami и да грабнат това-онова от него. Явно обаче типобите, стоящи зад FIFA, просто ги занесат в листата на плащан, от което и сумите „ще се опитаме“ са си останали обещанието в списъка българския политик по време на предизборна кампания. Не биха му сподели и десет страници да опиша чистите игралният превъзимства на PES4 пред FIFA 2005. Но една мяслъ трепмането тормозеще съзнатието ми след десетия изигран FIFA „спектакъл“. И ти беше да се заборви на възможността на най-бързия начин ком PES4. Изключвати музикалното оформление (е добре де, и лиценза), друг добре оществлен елемент във FIFA просто няма. Дори и графичният аспект продуктът на EA е преклонил глава. И как не – разликите

между FIFA 2K3 и последната серия са минорни. Отличищата в гисциплината труп и творчеството Konami, макар и в началото изоставящи по-отношение на визуална, с всяка измамила серия покачвала нивото на детайл на играчището, а в PES4 вече можеш да видиш гори поптата по челата им. А ако последното вижданието на футболните и физиката на топката, нямаш как да не забележим, че FIFA все още се поборава в миниали.

Тъжно, но фактът – една доскоро велика поредица запада. Колкото и зелено да се вложи в закупуването на лицензиран саундтрек, известни лица на обложката

и жестока реклами кампания, на един опитен играч не може да му убегне факта, че FIFA тълче на едно място. При това – от много време насам. Знам, че ще се появят биха отскри – FIFA се проработа страшно добре! Бих дотъннал и ще продължи да се проработа. EA разполага със съмбъзи маркетингов екип, който, сигурен съм, може да проработе в стотици хиляди екземпляри гори треторазреден продукт. Може би именно умението на EA да проработва преъвърна стари пушки като FIFA и NBA Live 8 за складния от средна ръка на Биска цена. За съжаление, истински талантливото студио на канадския гигант – EA BIG – за момента работи само по конзолни заглавия, но също се надявам това в скоро време да се промени. В пропитен случай PC играчът ще бъде орисан да скрия един и също всяка година.

Сега, поглеждайки назад, виждам, че в целия материал другият обект на дискусия – PES4 – получи търълът малко извън място. Но от друга страна, за него всичко може да се каже с няколко суми – правилната футболнна симулация за 2004...

- Koralsky

	PES 4	FIFA 2005
графика	9	6
звук	7	8
увлекательност	10	8
дизайн	9	6

Бидете уверени, че на финалното място на играчището на FIFA2005, трофея е на същото ниво. Добър шайбър ефект на тренината настъпка при изтичане на зум.

Джон Мотсън определило в по-добрия коментатор, а лицензираните от EA парчета отново зучат по-често от добре.

Почти никаква. Впрочем на полу играли система! Опитах съм съмбъзи на новобъденния тип PES осакатили от още по-често геймплей...

Проблем съм с леките пропуски в AI-то на брампера. Най-хубаво е и леко съблъсване на скрости на цара. Останало е на отлично ниво.

Pacific Fighters

Най-семнадесети Тихият океан през прицела на японския Zero

Hубата игра от създателите на Ил-2... Веднага трябва да направи уговорка - Pacific Fighters е вълнограбно заглавие. Въпреки че може да се играе и самостоятелно, възможността тя е експанжън за Forgotten Battles.

Играта ни пренася в небето над Тихия океан, по време на Втората световна война. Имаме на разположение около 40 нови вида самолети - основно японци и американци. Морската война е представена със скрийпчии, съществени черти - самолетоносачите, островните аеродруми, царата на криенца между флотите, битките опони и във Всекакви атмосферни условия. Кампанията има от страна на Американският флот, морска пехота и BBC, Австралийските кралски ВВС, Британският флот и Японската армия и флот. Накоу от тях предлагат наземно базиране по острорвите, побежето предлага картера в 8 изтребителната авиация, но може да се лети и на бомбардировачи, штурмови самолети и гори торпедоносици.

Най-интересно е, разбира се, да се играе като флотски пилот. Самолетите са най-екзотични, а и човек трябва да изпита и да се приземи на палубата на авионосец. Вместо на обикновено летище. Руските програмисти за пореден доказател, че по отношение на реализма на

тях може да се разчита. Съъбаш се крила, куки за приземяване, застопоряване на колесниците към палубата, даже леката разлика в скоростта при излитане с отворена кабина - всичко е там. Голямо значението има скоростта на лятара и на самия самолетоносач, защото те могат да прибавят (или да избавят) 30-40 km/h от ефективната въздушна скорост на самолета и така да улеснят или да направят невъзможно излитането или приземяването. С подобна недантичност са пресъзадени и самите летящи машини - човек трябва да умеет да се оправи с многостепенни турбокомпресори, системи за близък въздух на метанол, бъзатели, пожарогасители и въобще със всичко, което създава реалистични машини. Художниките също са интересни.

Слабостта на Pacific Fighters се крие в граваж - тя просто не е игра от 2004-та година. От излизането на оригиналния И-2 минаха години, а продуктът не възпроизвежда достащично бързо, за да остане в крак с времето. „Тихоокеанските изтреби-

тели“ страдат от необясними за времето ни недъги. Което човек сънтайпър играта, побежето от по-екзотичните функции нямат определени клавиши - но се шизъкат, за да можеш въобще да отпиши самолета от палубата, но да говориш да се биш. Защо, пити се? Ако оригиналните клавиши не ме устроиват, ще си ги промени, но което въобще не са зададени, трябва да ги измениш. Също така отпиши самолета от палубата, за да направиш защо не ми се получава. Генераторът на динамични мисии също има проблеми. В играта няма възможност за пропускане на времето до следващото интересно събитие, а само функцията за ускоряване до 8 пъти. При 8 време типичните мисии те принуждават да чакаш 10-на реални минути, докато самолетите стигнат врага, бивши се 2-3 минути и после пак чакаш, докато се върнеш до базата (ако не си те свалиши, за да чакаш пак, докато преизграбиш всичко отначало). Измислените от компютър-

ра въздушни формации са много казано страници - със бомбардироувачите 10 километра преди всички други, та като ги срещне врага, таман да има време да ги свали всичките, преди да успееш да се намесиш. Но че е фатално за играта, обаче - да си имаме уважението.

Авторите тук явно са обрнали побежете внимание на онлайн компонента. Има възможност за кооперативна игра не само на единични мисии, но и на цели кампании. Може да се правят сървъри за до 128 души. Ако притикнеш Forgotten Battles и AEP, над-добри инстайлъри играта като тяхен експанжън - така ще имаш на разположение не само тихоокеанските самолети, но и европейските. Ще можеш да опишаш как ще се спрат руската авиация срещу японците, или тък американските самолетоносачи - срещу Луфтваффе. Въобще, възможностите са много по-богати, отколкото с относително ограничения асортимент от карти и самолети на Pacific Fighters.

Графиката и звука са на познатото добро ниво. Океанът излежда прилично, макар че мисиите над водата определено са еднообразни.

За това, което представлява, е именно - добашка към Forgotten Battles - Pacific Fighters е добро заглавие. Но определено във време във AEP да направят нещо ново и отначало, вместо да надграждат вече готовото.

- Alex III



графика

Социалната графична платформа си казва думата.

8

звук

Самолетите звучат истински, ногласовете може да бъдат и по-добри.

7

увлекателност

Феноменът със сигурност има да се отпише място от играта, особено в мултипълеър.

8

дизайн

Класика. Управляването трябва да се конфигурира ръчно.

7

откроява се
+

положение

- + Реалистично!
- + Непознати самолети
- + Океанът като сцена за водната
- + Може да се интегрира с FB и AEP

муници

- Еднообразни мисии
- Недостатъчно различни самолети
- Малко видове кораби и наземни машини



KULT: Heretic Kingdoms

На тази игра и линсват гъве неща - още маалко старание и още ДОСТА пари.

KULTуна история

Прият от Еретичните Кралстви – земя, в която опколената нищованка мечта се е събрала – Бое в мъртвия Намушен брутално от Йонас с голям меч. По-киско българското сечибо наречено The Godslayer попада в личните ръцете на Тарий Аркор, потомък на Годбушеца. Той злоупотребява с мощта на разумото, спремвайки си религиозна циклопатура. На хората им писва, следва бърза ребомбция и оттогава по тези места на религията не се гледа с добро очо. Добрата стара Инквизиция тук играе ролята на чука Върху атеистичната накобаня – изурва и унищожава дори и най-беглия знак за богоопочитане. Ти – в ролята на пищна Инквизиторка си по следите на наскоро откритият Godslayer.

KULTуни герои

Всъщност такива няма. Има геройна. Характеристиките са традиционни до пристъп на спонтанно проявяване – *Melee*, *Ranged*, *Magic*, *Speed*. Първите при вниманието директно върху щетата. Скоростта определя ефективността на блока и способността за избягане на атаките. Цифрите в системата за оценка на характеристики са заменени с букви, като показателите вариират от А до F в комбинации с „+“ и „-“ (първо А, после А+, следва В и т.н.). Точкият опит, обаче, се трупат и изобразяват, както е прието – в цифри, а структура между губе състепни, например от А до А+, „струва“, 100 точки опит.

„KULTови“, звукове и гледки

Идеино играта стои близо до *Sacred* – комбинация от изометрични пейзажи и 3D персонажи, качеството на които се събира в една дума: отвратително. Терените са грозни, побързящи се и наизвърканни с някакви триизмерни ефекти за пламъци и вода. Моделите на персонажите – ръбати и нико детайли. Автори-

те обаче са решили, че ако ги направят доста стъпчично дребни, това няма да се забелязва отоковка. Цялата игра е избърчена какви-речи от един човек, който в интерес на истината се спрява доста прелично. Тоновете диалози обаче са от епохата на някото кино. Музиката е глупава.

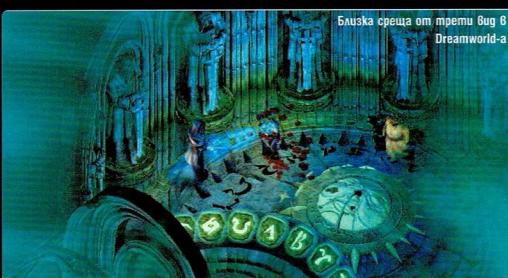
KULTуни отношения

На първ послед играта не предлага никакво ново по отношение на бойната система – елементарно екшън-RPG. С левия бутон на мишката управляваш, с дясната атакуваш. Геймъйтите обаче е белязан от две-три интригуващи идеи. Първо, традиционната система от умения (skills) и маски е заменена от т.нр. Attunements. В света на Еретичните кралства определени хора имат способност да се „синхронизират“, към Вътрешната същност на някои предмети и да отключват скрипата им мощ. Използването или носенето на такива предмети в битка постепенно увеличава чувствителността към съответните Attunement и така – до пълното „отключване“, на вътрешната ми сила. След това предметът вече не е нужен – той може да се захвърли или продаде. За да работи даден Attunement, трябва да изпълни определени условия – да следиш пътя на съответния елемент или да не носиш никаква броня например. Героятът ти може да активира по някакъо Attunement-а на единък, като максималната брошка забиши от нивото ѹ.

Другият нетрадиционен елемент е т.нр. Dreamworld (Свят на сънищата) – паралелно измерение на реалния свят, подобен на Spiritual Realm в *Soul Reaver*. Достъпът е по всяко време и играе съществена роля при разрешаване на част от квестовете. По правило разбогатеши, с който ще се съблъскаш в Света на сънищата, съ-ко-раби от „реалните“, а битките носят ценни essence точки. На-трупването на определен брой от тях



Близка среща от трети вид в Dreamworld-а



отключва нови Attunements.

Третото интригуващо нововъведение е начинът, по който се „лекуба“, мутретат. Тя носи на колана си торбенце с бички. Бичките са неизчезаеми и могат да се използват постоянно, но с всяко ново използване те възстановяват все по-малко от здравето ти. За пълно възстановяване е нужно героятът да ги пости.

„KULT“ = COOL???

Като цяло идейният фундамент на

графика

Изометрични фонове и триизмерни персонажи. И едният и другите – откровено грязни. Биките са неизчезаеми и могат да се използват постоянно, но с всяко ново използване те възстановяват все по-малко от здравето ти. За пълно възстановяване е нужно героятът да ги пости.

„KULT“ = COOL???

Като цяло идейният фундамент на

звук

Безлична музика. За сметка на това извучаването на персонажите ни вървя сантехнично при досвояване с някото кино (хах-хах).

увлекателност

– в името нащото, което не достига! Играта остава усещане за стерилност, липса на ключов елемент – атмосфера.

дизайн

Оригинални концепции, които са новост за жанра. Зле реализирани. В резултат – потенциалът им остава неизползвания.

играта е похвален опит за българство от установените RPG кишине. Историята е приятна изненада – пълната и доста стъпчично оригинална. Крайната реализация обаче е калава. Геймъйт е някак недовиждан. Дразни липсата на минимал и ограниченият инвентар. Бойната система е безлична.

В конспект – заглавие, което си струва зариби обогатяването на общата ти RPG култура, но това е всичко.

- Duffer

средна работа

+

+ Интересни хрумвания
+ Любопитен опит за българство от кишине

5

плоскост

+

+ Интересни хрумвания
+ Любопитен опит за българство от кишине

МИНИСУ

- Реализацията на въпросите хрумвания е под всяка възможна критика

Atlantis Evolution

Атлантида - земята, в която нищо не се случва.

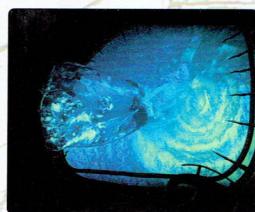
Aзъв призная, вече сериозно започвам да се замислям дали да не сложа една дебел черта върху разделя „авгентър“, мъдрец се в мисловния ми тифтер. Или просто вселената ме мрази, защото всякият, когато се опиташ да се докоснеш до този класически и доста интригуващ жанр, се сблъскваш с, меко казано, странини заглавия, никак от които гори имам съмнителната част за ревюоран – какъвто е и настоящият случай. Малко проучване установи, че *Evolution* се води четвъртата част от *Atlantis* поредицата. И предвид това, кое то ми предложи като геймплей тя, честно казано ще е много трудно никой да ме убеди да ги изиграя в обратен ред, за да разкрия тайните на една вселена, която не е чак толкова интересна, че да си струва труда.

Играата ни пребежка през едно... да го наречем засега просто „приключението“, кое то бих определи като „фантастика в стила Жул Верн“, включваща гигантски водобързеци, който щомуква нашия главен герой Къртис Хлоут и го отвежда до физикотехнологична цивилизация във вътрешността на Земята. Тя, разбира се, е наследник на дребната Атлантида и... бля-бля от този род подробности, която се наядваша от станат госта по-интересни с напредванието ми в играта, но за моя изненада – не станаха. Защо?



На първо място – гостата от нещата могат да се пребийат от самото начало. Историята не е достатъчно обаятелна и най-вече оригинална. Къртис е странно некарактеризиран, а никак от събитията, които се случват, са просто нелогични. Пригответе се за играта, в която ще бъстрелят 1345 пъти, обикновено по начин и на места, които няма как да предположите. Ако беше само това, все никак щеше да се прекързе, но не би. Един поглед към менютата и цялостната интерфейс ще ви хъръри в тих ужас. Придавам, че юероалифметата изглежда атрактивно, но изобщо не помага да се ориентираме в настройтите. То не че има и какво толкова да бърникате по тях – нито можете да бутате резолюшите, нито да гласувате новото на графичните и аудио детайли. И като капак, за да започнете играта, трябва да ширкате език сате – няма какво да добиеш.

Всичко това не би било толкова въз-



но и можеше да мине като пориб за оригиналност, ако цялостният геймплей бе обмислен по-добре. В основата си *Evolution* е пойнт енд клик авгентър. Казано още по-разбираемо – квест в стила *Myst*. Придвижването се осъществява чрез насочване на курсора, докато твой засече актична посока и се пребърне в комбинация, след която щракаше и хол – вече сте оправдано присъствието им в играта. А и всяка жаба да си знае гола – стават елементите са за игри като *Metal Gear Solid* и *Thief*, силата на един куест би пребържало да се крие другаде.

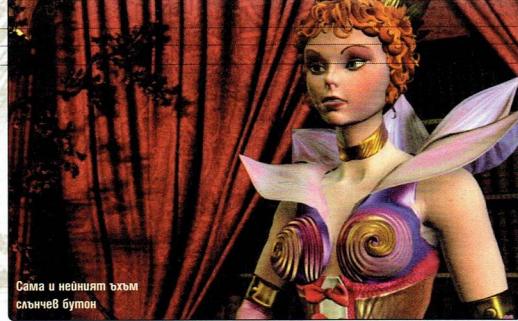
Неприятен е и фактът, че в госта места ще ви е много трудно да се ориентирате. Визуалът например гората, през която трябва да минете някъде по средата на приключението. В бекраунда са въздушни толкови много еднакви фървата, дървеница, храстчета, лиани и какво ли не, а локациите, които трябва да посетите в леса, са сигурно 50. Без карта или поне някакъв елементарен ориентир дори и Леголас би се загубил. Това допълнително се усложнява от обстоятелството, че при преминаване в нов скринът (екран), често се слуха погледът ще се завърти в някаква необяснима посока, така че елегантно да направиш различаването на посоката, от която



Бачичката я виждаме в най-добрата и светлаша

Това е първият авгентър, в който регистрирам опит за вкарване на стелт елемент на 2-3 места, при това – реализиран по скучен начин.

Миятнето на камъчета, криенето зад чубали и преминаването покрай гардофе, които очевидно са глухи и слепи, просто не ми се виждат достатъчно интересни и не допринасят с кой знае какво, за да е



Сама и нейните ъхъм
слънчев бутон

сте дошли и тази, в която трябва да отидете, не възможно.

Другият начин за разделяне е така омразният ми лоб на пиксили, символизиращ търсенето на предмети. Те тук са необходими за разрешаването на повечето пъзели, които са съжаление са бедни отъкъм количеството и не блескат с особено оригиналност. А нали именно те, наред със съжета, израждат същността на Всяко добро приключение?! Обикновено цялата философия тук се състои в комбиниране на разни чаркове (от рода на Билцата с бензиновата косачка) и пъхванието им в пъзела.

Приятно впечатление правят разнообразните мини-игрочки, заместващи на места пъзелите, които, ако не крайно оригинални, то поне водят до някои доста приятни асоциации – незабравимата супер артилерия, поне, нещо от рода на spank my monkey (хехе) и какъв ли не. Часът от тях трябва да се изпълняват за време и водят до доста преизграждане, но това е проблем само за хората със слаби нерви.

Друг странно реализиран елемент са раздвоителите. Унищожителното тук е, че опциите ви се появяват по формата на малки картички на хора и различни обекти, върху които просто щелкате и нямаше идея какво ще каже героят ви, нито тък какво ще му отговорят. По този начин можете да съзиснете някой диалог без да искате, просто щелквайки върху картичка, която показва вие например (поне в това отношение играта показва здрав разум, предпазливки във възможността да си говорите сами). На практика това се случва рядко, но все пак наприятният момент всеки пъзел да се превърши в бездрайно щъкане, докато репликите започнат да се поблястаят, оставя с усещането, че имаше работа с един крайно постен кусет. И това, без още да съм отворил дума за качеството на самия диалог.

Понякога репликите са толкова тъпи, че успешно конкурират гори сценарните безумия, леещи се от устите на латино-гърлите в пенсионерски касови хитове със заглавия от рода на „Просто Мария“ и прочие.

Хубавото е, че абсолютно Всички диалози са представени под формата на доста кадърно реализирани кът сцени, но по-хубавото е, че могат да се скриват (прекъсват, прескочат). За да приключим с темата, ще ширим западен колега, който много правилно отбележа, че можете да си представите как герояте са били забързани и инжектирани с новокаин, пребив начина, по който обижданията на устните са синхронизирани с репликите.

Друго, което лично мен ме изразни, е дебиното отношение на Къртис към цялата ситуация. Попретете ми, ако трява, но ако от щях засмукнат от Водоизбрежът в центъра на земята и Венеция след това, отблъснат от НАО, нямаша постоянно да прави остроумни коментари от рода на „Лееве, не съм билъкът толкова нещо гори в Ню Йорк“, да си лафя с гардеробите, които спокойно могат да ме изпарат все едно са ми аверчимата от квартилата и да възклика на огромното чудовище, което 10 секунди по-късно ще ми изяде: „Яа, чудовището от лох Нес.“

За сметка на Всички пъзели по нервите ви дребни и по-едри недостатъци, имаме удоболстивото да се порадвате на госта красива графика и страхотно реализирана филмчета. Част от тях са направени с енргична на играата, а други ни връщат 10 години назад, защото са FMV, като преходът е толкова плавен, че понякога няма да успеите кога е започнало поредното. Пейзажите са предварително рензорани и понякога буквално преливат от детайлами (особено фужнелата) и са толкова красиви, че пълнят душата.

Ева Виктора Сечко, а не се
Виктора какъв е промишна.



Единственият недостатък е, че се случва разните кусета премети така да се слизат с фона, че трябва да ги извадите очите, докато намерите и ги са скованы нервите, които откроите никакъв боклук на място, от която сте минали 10 пъти. Негативът за играта са и фоновете – гости стапични. А поне очаквате гокато съм в джуңелата, да помордите по едно листо, но не, като са изключително уродливи мухолобки и тук-таме по някоя птица, Всичко е застинило, а тък за каквато и да било интеракция е изключено да си говорим.

Работата малко намира сърба на порно филм – можеш да гледаш, колкото искаши, но никакво пипане.



ши са доста детайлни и понякога откриват странини пребид мястото, където се намират – далечен тъмен на барабана, странна музика или тък шум от нещо, което силно напомня разбъркане на листа. Звучи доста странно, признавам, но като го видите, ще останете приятно изненадани.

Като заключение бих могъл да дефинирам окончателното си впечатление от играта, а то гласи: *Atlantis Evolution* би могъл да изиграе докрай само заговорът аг-Бенър манак. Търса много дребни и по-съществени несъвършенства на геймплея, както и ерг-вза досади бяха бих отказал всеки по-необходим елемент, нямаш нужните железнини нерви или мазохистични наклонности.

- Fall-From-Grace

графика

Красиви пейзажи, красиви филмчета, статичност и липса на интерактивност.

7

звук

Уникални ембълъти звуци, забавни мелодии, кофти актьори на места.

7

влекателност

Малко и лесни пъзели, досадно придвижване, безумни стави елементи.

6

дизайн

Изобщо детайлно бекраунда. Изключително странно меню, беден отъкъм възможности интерфейс.

6

6
добра
+
положение

+ Голяма графика

+ Озъдени пейзажи

+ Кът сцени

-
МИНИСУИ

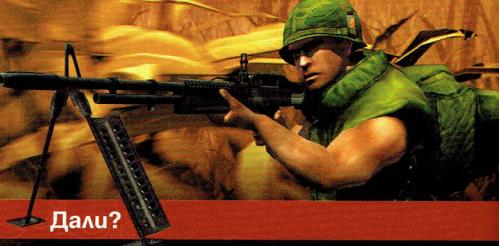
- Голями пъзели
- Властваша досада
- Леко безинтересна история



Men of Valor Vietnam

Medal of Honor във виетнамските джунгли.

Дали?



Tи знаеш ли какви комари броят дни от джунглата, рокоб? Едри не е точната дума. Косати кацат, чупят клонките и оставят следи по земята. Знаеш ли какъв е въздухът там? Възен не е точната дума. На 15-тата минута започва да се давиш. Знаеш ли какъв е вояната, надигаша се от дебелата гънка органична киша, 8 която гъбкат кубинките ти? Съмртвостна не е точната дума. Лекуваш си изут.

Както и да е. Държа да ти кажа, че няма да научиш нищо от споменатото и от Men of Valor. Това, което ще научиш обаче, е защо на линките им наричат за джунгли във Виетнам. Вината не е нико то в комарите, нито в сладката, още по-малко във Вояната. Тя цялата е съсредоточена в простирията факт, че се е очаквало войната да бъде спечелена от един-единствен човек. Но за това - след макар. Сега да те питам още нещо: какъв разбираш ты по 3D shooter? Или, я по-добре - тъй и тъй днес явно ще боя монолог - да ти кажа какъв разбираш: динамика, яростен екълън, бързи реакции и адски много предизвикателства към тях; разбрани напрежение до последната секунда, километри експозиност, хектолитри кръв и плахини от газа.

И пак да по втори рефрен: нищо от това няма да получиш от MoV.

Разбира се, играта се води shooter, но подобни заглавия лично аз отнасям към някаква хибридна категория, на която гори не съм си дал труд да измисля име.

Добре, бе, добре, ще опитам, но да знаеш, че го правя само от симпатия и щомът Варъзън в притиснатото между мъж и жена без секс.

Категория „Скреп“

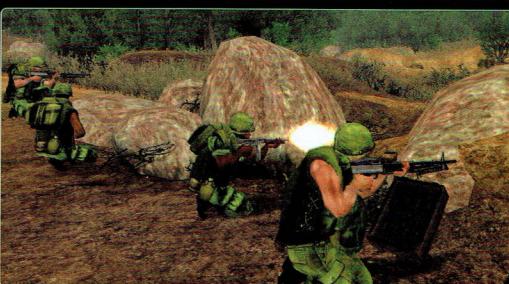
Отново Виетнам. Отдавана не са ме сръбвали яко отмаз и затова не помня вече колко точно боли, но явно е доста. На линките май няма да им омръзне да се връщат към тези събития в опит да убедят самите себе си, че техните бавши и дребни не са стопили спонтанно дъмото на защите Веднага щом са подадели носа извън лагера, а са били шепа зори, захвърлен от подлото правител-

ство в джунглите и съпъвани чути били подбизи, пущайки се с пъмчица малки, но много лоши човечета. Благодарение на цитатите на генерали, политици и пр., с които абторитите са употребили отпечатано пъкките лоудинги между нивата - нарочно направени така, че да успят подразбиращите потомци на Най-Бедицата нация в света да изсрещат правдино някакъв ред - ще се напътстват на стапистика, според която 90 и нам си колко процента от ветераните от

Виетнам са на мнение, че войната е загубена единствено поради липса на дестинативно политическа война. Има си хасда не е точно тъй. Абе, не знам. Това, което знам от смусрен източник, е че след завръщането на въпросните ветерани базелинът придоби изненадваща популярност в щапите, а към днешна дата е задължителен елемент от снаряжението на всеки солдър, носещ на курпаката си емблемата с избие и звезди. Шегичка. Да оставим настрана тази тема. Ще се бърка към причината за най-грандиозното фiasco на американската военна машина в историята. А ти, скрила, можеш да приемеш, че преминаваме към съществената част. Искам да кажа, че вече ще си говорим за геймплей, така че склони си относно сушмена, благодаря.

Техеската на кубинката

С 30 кила снаряжение не е лесно да се ходи, какъв осмава за тичане или скок. С



по една памучна пижамка на гърба и кашник в ръка виетнамците този проблем са го нямали, но за американския солдат умеренитет ход, патешкото ходене и лазенето по корем са предостатъчни. Да прекраши рухна фнер обаче е непосимна задача, същото бахи за по-годими камни и изобщо Всичко с височина над глезена ти. По идентичен начин стои и въпросът с местата, където джунглата става непроходима за нарасналите ти гардири и образувала ерин търбиде ограничен проход. Виетнамците отново са лишиeni от този гискорт форм. С други думи - играта е спъната. Баба и трошки. А никакъл "лансън".

Може би целият е бил реализъм, но в една игра реализъмът трябва да отстъпи пред интересите на геймплея. Но вовече уморяба, откъмто забавлява. Реализъмът тук е много избирателен и е търсен само в някои елементи от геймплея, докато в други - които би трябвало да подкрепят търбите и да прилагат забършението на играча - тој просто липсва и играта набива усещане за немест. Пример? Изисква се да удръжи позиция, оградена от непроходимата джунгла. Заниманието ти, както и през по-долната част от играта Всъщност, е да штакаш в приkelкана поза - не, не, тази поза дете я заемаш. В момента е „лартър“ - и стреляш на поразия по Всичко, което шийне, защото да различиш сищии се виетнамец сред хаоса от спрайтите си е от 49, а побие братята по оръжие са безсъмртни. Щом понятието им олово се пръвшият на земята, ахат, окат, после се изправят и почват на нова сметка да хабят нескончаемите си амуниции. Именно, хабят - успе-





Ваеността им е нула. Е, тук-там ще убият някого със случаен изстрел или рикошет, но иначе ситуацията е точно като на уговорен футболен мач – и две-те страни се праят, че атакуват, вкарват си от време на време по някой гол, да не засли публиката, а единствените балами, откъзаха да прибере ското, отнася ударите по кокалчетата. Съединените са със своеобразен аптечек на понятието „безопасност“. Романта им се изчерпа основно в това да „убират“ вражески огън и приблизително да подказват кога срещу кашата от Всевъзможни хонсани на земята, се в притягат и врагът. Така че – без редките изключения, когато скрилът скрилуба някой от тях да Богу сладомо – всичко чака теб: убийство, пострайване на експлозии, неутрализиране на картечни гнезда и т.н. Скоро праши и открийте, след като някакви шапти са лиска на политическа Воля не минават – всичките ти

„комаги“ са отворени, хм... мъжелоби – факти, който личи от съм краен спомен пъти ком еcran на монитора. Заслепени от хороманен прилив, те ще се нафтутат постоянно около задника ти, обръщайки гръб и на противник, и на битка, но тък доказватки, че мъжката любов е по-силна от неща като разпръзване, постепенно настъпление, замене на позиции, тактическа грамотност. Мисия, в която Врагът Владееш някакъв клонови локации и се рисуващи около всяка от тях. Нима смысли да го отстреляш отдалеч. Атворите искат да влезеш в близък бой, а твоите маюомнини актифно съществуват. Разбираш, че ти ще си тази, която ти ражда нахула от кица в кица в сектора и да прочиства бърле, докато останалите клечат на коло и пускат събърски. Не знам как с такива войници срещу себе си Виетнам им е не пребел Шатите. Всичност, знам – на чаритата също са им прекъснати накол бързи в главния мозък. Интелиектът, който ги забижда, е сред най-камастрофалните, които съм срещал последните година-две. Гледката като американец и виетнамец клечат на метър един от друг и не се забелязват, тук е почти токъв естествен, както е за теб... ха-ха, нее, не мисионерската поза, чиято да кака „душането“. Не очаквай виетнамец да спрея, докато тича. Но тук спре ли – отпяват 2-3 секунди за конституция присъствието ти. Това не означава, че ще разхождаш като на парад, напротив – ще умираш спомни пъти. Феноменалното противоречие между елементарността на геймплея и честотата, с която зушиш маргариците, е особено изнервяло. Играта е въздушно линейка, някакви кратки паузища, алтернативните маршрути са инцидентни. Ну, неувереността. Всичка мисия – незадисимо какво изисква да направиш – се свежда до един еднообразен в основата си геймплей. Men of Valor не е точ-



но труден, той е лъчен. По един досаден начин, изискващ пълно наизустяване на нивото – с точното разпределение на браздите по него, точният път и точната поредица от действия, необходими за преодоляването им. Разбира се опция за запис на това. Прегравал съм нива по 50-на път! Понеже просто небото на мяна не ми дава, ако е началото му никоја определено количество кръв, за да извърши на никой от изстrela – каквито и чудеса да направиш, скръптиш нимесину забияба 2-3 куриума в пътоти. Връщал съм се и нива назад (често костъвна мина) също токъв преизгравиране, за да моя сълваша да започна с нужното здраве или оръжие. Впрочем с изненада установих, че виетнамските оръжия са във вид на по-добри. Калашников е умилителното „желязо“ – още – че пропулете, наред с „аметчи“, те снабдяват и с достъпно мунции за него. Апронъ – можеш да носиш до 4 оръжия заедно с гранатите. Пореден плосък опит да се затрупиш играч е най-противноманта разсейка, която съм срещал. Всички умелиши, друг път – при идентични условия – не.

Има и няколко добри нюанси. Все пак. Въз дух не е сред тях. Музиката е неподходяща, част от толкова сина, че залязваща останалите шумове. Озвучението... хм, вместо прегазването баси на цинични ветерани, до слухът им долматин школуваните трени на хигиена колекционерства. Пусби и граби шеци? Има, да. Вървам, че у стулата на Азис бих зучачал по-правородобно. Оръжията лъвят кухо и немощно. Единствено начинът, по

които излеждат нивата, придава атмосфера на тази игра – усеща се перспектива и дълбинка. Има никојко брутални сцени – предимно нощи мисии, които те отменят от забълдяща съня и те вкарват в монитора. В тях действително можеш да почувствуши хаос и истеријата на войната. Джуниджата тук е тази, която живее в предстъпите – плашеща, настъпъхала, застрашително притискаща те; боят е динамичен, боръзест. Силни са бомби и гранати, Бомбата изригва към небото във фонтани от гняв... Ефектът е смазаващ. Грабовете също впечатляват с реализма си – екранът праши от детали. Но най-голямото достойността на играта е феноменално реализираните ефекти на разрушата, експлозиите и последващото размазване на картина. Партицълът ефектите са на изключително ниво – пушекът, изригващ бъбърски посоки, носи усещането за пълността, сакаш милиони микроскопични парченца политат във въздуха. Това, както и вороните побърхности, по които отраженията плятат съвсем нощи граните, задължително трябва да се види. За сметка на това се напръвват явни проблеми в оптимизацията – някъде фреймрейт, „сечене“ на движението и пр.

Ето че завървям с незадисими крачки. Така и трябва, Всъщност. Тървъде умерен съм от постредиенни игри вече, за да си позволя лукса на благосклонността. Но ти, драга, можеш да събрьши както си искаш.

- Freeman

графика

Упреди едрият е изцеден. Впечатляващи взривове, пламъци, бори и партицълът ефекти. И все същите стари, блуверни спрайтове...

звук

Бозато, но неудобително изученение. Безлична, и слушуваща музика. Небавтимични „блозове“ на епизодите. Това не е звуком на боевника!

увлекателност

С изключение на няколко бъздействища мисии, геймплеят е монотонен. Столици преизгравирана на нива. Азис на запис.

дизайн

Геймплей на базата на скрилтите. Дизайн от типа „Бъбърски посоки“.

8

добра

5

+

полусове

- + Кооперативна кампания
- + Чудесно за учебника в нивата
- + Добре пресъзданни градски условия

6

МИНИСУ

- Виетнам, Аман!
- Порт от Xbox
- Революционно тип ИИ
- Задаваш си въпроса „Няма ли краи?“

6

Xpand Rally

В какво се превръщат мечтите...

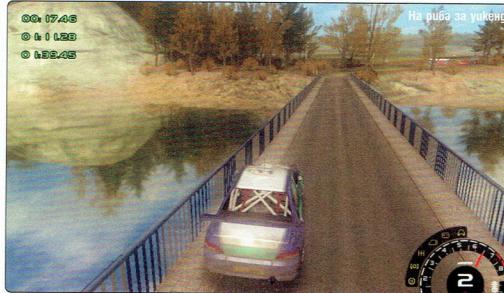


Появите от Techland обещаваха много за отрочето си Xpand Rally - небероятна графика, не-виджана досега детайлност на изпредите, интересна Кариера...

Обещания, обещания... как хубави сте вий! Какво се е получило всъщност?

Да си призная, раздвоен съм спрямо това заявение. Не защото анонсите, които получихме от разработчиците, не са реализирани на практика (с малки изключения, разбира се, но то винаги е така), а защото след толкова време очакване и надъхване, просто исках наистина да получа игра без никакви минуси. Оставам с чувство за обаче, че жертвеният агенция на оплата на настината страхотна та графика в този случай се е окказал геймплейт, както и никој други „ребели“. Какво имам предвид?

Xpand Rally (XR) е поредното рали с претенции за максимално доближаващи го до истинските състезания реализъм. Първото, което прави всеки разработчик с побоищи амбиции, е да закупи лицензите за официалните автомобили и шампионатите. Techland очевидно не претендира ресурсите на Codemasters, затова тук се съблъсквам с марки като Lion 110 (кои автомобили имат лъвче за емблема?), Tiny Hooper (клоониад бъчвар?) или Center Cord. Автомобилите са над 30, разделени в няколко класа. Всеки от тях - със стандартни характеристики от поръжка на кубатура, мощност и т.н. Още в началото, когато се създава профилът, изборът пада между 2 варианта за реализъм - *arcade* и *simulation*. Режимите за самостоятелна игра също са само гва - шампионат и едно състезание. Мултиплейърът предлага 3 режима, които за съжаление - пребъди факта, че играта добре буквално 8 последни момента - не усях за изпробвания. Затова нека поговорим за Шампионата.



Едно голямо „Браво!“

Независимо, че не се ползват с лицензи, Techland с направили разнообразен и превизуалителен шампионат, който се отличава от тези, които сме съвикнали да видяхме в рали симулаторите. Пари реално се печелят от състезанията. Спечеленото играчът може да блоки в нови автомобили и части за тях. Познатото ни „отключване“ XR липса. Генераш сухоти и бъдеш при автомобилазиране. След всяко състезание при тях могат да бъдат поправени повредените карколози и щили да се закупуват нови тачки. Вариантите за избор са доволно много. Съмна на скоростни кутии, диференциал, ресори, амортизатори, охлаждащо, въгасател... По желание може да се олекоти купето, да се преобюдиси или дори да се обтурирува автомобилът с навигационна (GPS) система. Хубаво е, че всички тези поборения оказват значимо влияние на автомобила. Лошото е, че за да се спишне до тях, в началото ще се наложат доста преизграждания на състезанията, докато постигнате победа над противниците - оборудвани, разбира се, с далеч по-серииозни 16ардри по автомобилите си. Пълненето нагоре по стъпичката на успеха преминава през всяка кабинка и трасета и настинки, определящи от своя страна конкретните настройки по колата (скорости, окачване, гуми...)

дарение на задълбачатурното/воланното/геймпадното устройство и ако та надхъръли да си критични стойности, състезанието приключва скоропостижно. Така че тук оглавяването само на автомобила не е достатъчно. Но, честно казано, шансът да се случи подобна - поне да досегашните игри от жанра - аномалия в преенебрежимо малък на фона на лекомата, с която автомобилът се събива с разнообразие от всевъзможни повреди. Последните са подкрепени от таека визуална прелест, че преди да се насити, изгуби маса време в бълска на, само да са се наслаждават на кърчиращия пребен капак, нахъвашите се ламарини, разпилващите се в сол прозорци. И все пак damage-системата е превъбудима. Никога не ми се случи първо да се откъсне врата, примерно - винаги отмишава предния капак, след него вратите и т.н. Независимо, че си прахих експеримент и се удря само отстрани. И как, по явлението, фаровете пробълкват да



светият след 10 челни удара, когато ги замествам в блъзнал вече 8 купето? Недоволства, които развалиха цялостното усещане.

Истинското разочарование обаче изва след старта.

Полци голу

Етапите 8 XR са доста бързи и биха били много приятни за игра в случай, че липсваша някои проблеми, които провалят геймплея. Управлението е *simulation*, например. Автомобилите се движат без да зачитат каквито и да било закони на физиката, да не говорим за командините на Богача. В един момент отказват да движат, в следващия вече се лашкат наляво-надясно, без никакъв шанс да бъдат обладени. Но бърътът на асурдса е друг. Колите отказват да движат, ако не се подава газ, независимо на каква чувствителност е настроено управлението. Е, как да взема 90 градусов забой с газ? Да, забоятие принципно се взимат на мярсна газ в ралията, но това става чак след като колата вече влязла в забоя и е долу-горе в преполовила дъгата на Виража – преди това скоростта трябва да се убие, особено ако си говарим за много отстръп забой. Тогава реализираната на замисъл „влези на спирчаки, излизаш с газ“ хич не е сред най-удачните. Опитът да се симуира реалият е останал само опит - *Techland* мака са се отбрали, та как в САЩ е замъръдало (затова още си нямат разпространителен там).

Да поглемам и към Негово Величество на Навигаторът! Ухас! Грешни указания, несъобразени с разстоянието до забоя. Така и по последно не смеев да се съвсоме, че като на няколко пъти отнасят пъти знаци, след като навигаторът казва „cut“, която впрочем звучи като „Га“. А за кошара, 8-кото се превръщащ моментните, когато се наредят няколко забоя в бърза последователност, не ми се ще и да отварям ума – още на 2-ият по ред Вече в изпълнение мъчи като роба.

Но това количеството пруг, вложено в съсипване на геймплея, явно се е спорило на разработчиците недостатъчно, та по-задно указаните табели са сложени отгоре – според мен да пречат на видимостта, не за да показват какво следва. С нито един от петте изглежда на



автомобила не може да бъде коригиран проблемът. В момента, в който изключително изваждатата и табелите, подобрих времето си с доста секунди.

И преди да съм загубил инерция, нека си отнесе и звукът. Колите бърчатът досадно, ефектите са бързъ и вълнери, че след членът се забелязва разлика, това не оправя кой знае колко нещата. Звучи от окона среда ли – кому са притрабвали? ЕХХ! Тоба пък какво е?

Но стига томката неизтънчено, нека си проправим малко настроението.

Гледай, батак!

Такава демайност в рали досега не съм видял. Колите направо откапват глави с мозеките си и убийствените отражения по тях. Ако *Techland* бяха взели лицензи, щахки да видим най-истинските рали-автомобили в компютърна игра. Окончатно среща в прокрасна – скали, юсчета, дървета, тревички – въвчило крещи „Гледай, батак!“. Пипнато е веднъж! Страхотно иззехам и 3D моделите на хора и сиби животни, пресичани или помохвани се край пътя, табелите от всевъзможен вид, стъблите, тентите, къщите... Луничца. Най-дивото тук е, че самите матери са разкошно престъзданени от глена точка на физиката. Нима желеzo-бетонни абсолютно неплатими реклами или храстчета.

Нито меки камъни. С всичко, кое то е на и около пътя, колата може да влезе в контакт и взаимодействие, при това азоку реалистично – впечатляваща интерактивност. Светлината и сенките са абсолютният „топ-хит“ сред всички

срещу заглавия. Огромно! Впечатление ми направи малък, но много стилен детайл – сенките по облаките. Когато облак закрива слънцето, става мрачно и наявява специфично хладно усещане.

Много приятно. Да не говорим за нощните настриви, реализирани просто杰стоко. Тъмниците е абсолютна – притиснати пълно от мрака, малко, окънто на светлината на фаровете ѝ се отпред – скаква смаявано още побче от скоростта – е единственото, което прокрадва в съзнанието никаква идя за това какъв следва. Да остане изненадан от претпътвши или отстръп забой, в тия условия, е най-лесното, което може да се случи на играча. Тръпката би била зверски разкорвяща, но за съжаление изваждатата и управлението си казват думата. Повторенията, които резонно следват финала на гонката, също са доста интересни, гори само заради огромното разнообразие на камери и ефекти, които могат да бъдат активирани докато текат (*motion blur*, *vector blurring*, *black&white* и още много).

Финал

Та – както казах – раздвоен съм по

графика

Страхотни модели, сенки, отражения... Чувствамо към детайл, трябва да се види!

9

звук

Лош звук на геймплей, отвратителен изваждат, липсват съвременни аудио ефекти.

3

увлекателност

Интересен шампионат с много възможности за разбиение.

8

дизайн

Готини трасета, нормални контроли, но кофи победение на автомобила в *simulation* режим.

6

добра

6
полосове

+ споменах ли Вече графиката?

+ превразлагам Към превразяване

+ взаимодействието с околните предмети

МИНИСУ

- ужасно победение на автомобили
- изваждат пияница
- нелицензирани автомобили



RollerCoaster Tycoon 3

Дългоочакваната трета част е Вече тук!

Kакво нещо е времето, любими мои читатели. Как успява да съчетае в едно увеселението за безкрайно развлечане със технически блък и кратък полет със съръхзувков самолет (съжалвам за срамнинето, то е плод на деформация в мисленето, предизвикана от толкова симулации и тайкуни). Нека да започна така – този увог няма иначе общо с по-долу речено ранната игра. По-скоро е една пропита с настала радиосметка на 24 часа. Две години, пред които гледах с очакване поредния нов документ на Word. Било пък, кое то никојко часа по-късно биваше запълнено от суми. Можете суми. Защо ще занимавам съсчитки тези глупости ли? Защото си празнувам една кратък и изключително личен юбилей.

Именно сега, този месец, се наблюдават точно две години, откакто имам огромното удоволствие да бъда автор в Gamers' Workshop. И по-интересният момент – RollerCoaster Tycoon 2 бе първото ми ревю в списанието. Тъй като скоро ще ви напусна за известно време, искам да благодаря на всички колеги и специално на главния ни редактор, който помогна на една мечта да се превърне в действителност. Дори и да работя заедно с вас, аз си оставям преди всичко фен. Едно послание спешало до Сашо, който най-вероятно ще прочете пръв поредното ми „произведение“ – за мен бе и ще бъде част за творба редом с един от най-добрите. Не само като журналист, но и като писател.

A сега, нека шоуто продължи...

Нека се позабавляваме в RCT3

Да си припомним накратко какво точно представляващ нашият тайкун. Увеселителен парк (който под Вашето благотворно влияние, любима моя колежке, неминуемо се превръща в един особено широк и позитивен на вид – бел. **Snake**) за малки и големи, простиращ съвърх огромна площ, с изобилие от ъртелецки, блъкчета, кина и прочие средства за забавление. В третата част разнообразието от обекти е наистина огромно, като създавателите са наблизили основно съвърх естетическо-то оформление на парка. Като започнем от промяната на релефа и текстурите, разходим се покрай фонтаните и цветните градинки, разлагаме внимателно различните златни скулптури и механични фигуарки бъвши на каубои, индианци и всълкави роботи и достигнем до обособените тематични юртчета. Към тях спадат и изключително красиите фойерверки, които неминуемо прибличат погледа. Някъде наоколо би трябвало да се намира и една снимка на гробове, скелети и прочи слючок (ако ти казах... – бел. **Snake**), създавани в специалния режим, наречен Building designer. Той съвързан изключително с оформяне на пейзажа, защото един добре структуриран парк прилича побче посетители и получава по-висок рейтинг. Последните две условия, прочее, често се



явяват и нещо като мисии, когато играеме в режим Career. С изпълнението им се отключват нови паркове, по-трудни за изпълнение обектки и пр. Най-вероятно крайната цел е да се превърнем в перфектна смесица между менеджър, инженер, бояджия и механик (и инвеститор... – бел. **Snake**). Споменавайки последния (именно, последния – бел. **Snake**), си помисли и ужас от Втората част, съвързан с навориентирането на персонажа. Тук се наблюдава някакъто минимално поблъсване, както и възможност за дисциплинарно наказание (газова камера? – бел. **Snake**), когато някой не си гледа работата. Като бонус при съствата и инспектор, който постоянно обикаля за паркчето, следейки за всичките проблеми. Във всеки случай, основният принцип си остава същият – колкото повече механизми, чистачи и охрана – толкова по-малко гладоболя и финансово загуби.

За разлика от служителите, посетителите си остават глупави и недоболни, както винаги. Но забравяйте така неободимите им буки за напитки, храна, чауди, балони и карти на парка, които могат да ѝ осигурят по-голяма популярност от която и да е ъртелецки блъкче.

Ако случайно има фено̀е на предишните части, искам да ги предупредя от сега – самите коустъри (при нас все още са популярни с името „блъкче на



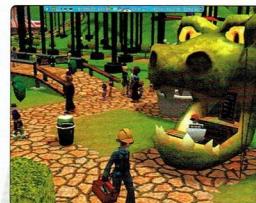
ужасите") си ги строите парче по парче. Забравете за онези красиби и толкова удобни съоръжения от предишните части и се пригответе за голямо цъкане с мишката. Можете да ги направите и преизврите ги в Coaster дизайнера или да импронтите тези от RCT2, ако на някой ще бъдете му минава и през ум да ги съхранява още. Най-лошото е, че вече не ни позволяват да създаваме различни метални скелети, основното предназначение на които да бъде ефектната експлозия на събъкбъзи се колички.

Интерфейсът е сравнително удобен, но ще го възприемете като такъв чак след като съхранете предназначението на всяка министюра иконка, което отнема доста време. Все пак не забравяйте да отпускате по някой безплатен билет за различните атракции от Време на Време. Най-вече на представите за мешките. И като последен бонус – не пренебрегайте R&D отдела (Rack & Die – преопложение на Snake). Финансирайте го редовно, тъй като именно оптимизацията ще ви даде нови съоръжения.

Нека се позабавляваме с RCT3

Я зареждаме тази работа с парка, строежите, поддръжката и прочие истории, пискали ни почти до луост. Ако не ми вярвате, прочетете до какво ще видим няколко часа, прекарани с тази предварителна игра.

Първо искам да споделя с Вас как-использовани са спускът на никоя нещастна съдба по обвеждаща стена, той минава през петима и ги събира долу. Спускат се толкова лавно и елегантно, с глабата надуло, нежки претъркувайки се по склона. Накрая всички се събират на дъното и започват да си скачат по глабището като на батум. От време-на време по никой от хърчи на страна, но грижливо си ги прибрал обратно. По едно време гащините се измориха, разделиха се на три групички и познайте какво започнаха да обиждат? Така сама за една от юртежките, моля ви се. Съкла им бика. Видя ли ИИ!

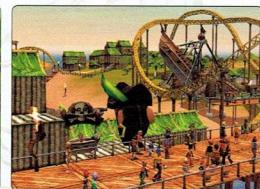


ново и – бам! – възротът. Сега ще започне да пуска мехурчета, ще се удави гащината безпарица. Но не би. Той щастливо размахва ръчички и като същи патрулен камион се заби в бреза. Излязът отгоре и ми е язгина удовлетворено. И така гъве минути – аз му се зъбя, той се хил. Накрая не изърка и бавно се помърка към буката за хамбургери. Прегляднат. Сигурно от плуването. Това вече бе преизвикателство. Изърбах още по-дълбока дупка и нахърбяхът вътрешни четирици. Махаха, миши, мъчи се, драпаха, но безуспешно. От време на време прелисташе наякаво поле – отначала речи, че е лесояг, после се оказа чайка. Както и да е, издаваха се след около 6 минути. Точно се бяха притеснили, че грозните същества са и безсъмртни за какап. А, да, щах да забравя, в край на играта операция получих награда за най-добре обезпасен парк. Ай лав гис гейм!

А какъв болшинствът събира по изкопите, ако знаете. Спускат си никоя нещастна съдба по обвеждаща стена, той минава през петима и ги събира долу. Спускат се толкова лавно и елегантно, с глабата надуло, нежки претъркувайки се по склона. Накрая всички се събират на дъното и започват да си скачат по глабището като на батум. От време-на време по никой от хърчи на страна, но грижливо си ги прибрал обратно. По едно време гащините се измориха, разделиха се на три групички и познайте какво започнаха да обиждат? Така сама за една от юртежките, моля ви се. Съкла им бика. Видя ли ИИ!

Графика

RollerCoaster Tycoon вече е в 3D. Детайлният и шарен до безумие, както винаги. Хората са някаква кошмарна пародия на човешки същества с несъразмерни тела и робести физиономии. Не си ще образявайте, че е просто неизпълнена графика, това си е умишлено търсен



ефект. За компенсация от движението им лъжа спрякаща на момента реализъм.

3D

Писашите отново са налице, по-реалистични от всяка колекция, още преди гъве години ѝ го казах; дайте му наякото брутален и кървав екшън на момичето, да поохлахи напрежението, че жив си има да остане във виртуалното пространство – бел. Snake). Както и онези весели и ужасно дразнещи мелодийки, познати ни от лунапарковете. Отново всяко съоръжение си има своя музика, което не е никакъв особен бонус, тъй като получавате микс се близкава по-скоро до какофония, отколкото до създаващ ведро настроение фон.

графика

Детайлна, с приемливи анимации. Красиво нарисувани съоръжения и пейзаж. В противовес на грозните човешки същества

звук

Сложчиво на моменти извучаване, дразнещи и еднообразни мелодии

удивителност

Сравнително дълго време за нализане в самата игра. Богато разнообразие и възможности за преизврътане

дизайн

Неизпълнен интерфейс, забавен в началото и доста енергобъден и монотонен геймплей от един момент напататък

Заключение

Въпреки непроменената концепция, позната ни още от първата част и основно графичните новоизобретения, игратата си остава един от най-добрите тайкини, погърбани се на някоя от лазара. Интересни и реално съществуващи съоръжения в съчетание с приятен и едновременно наелк на моменти менежърът. Възможността за създаване на нови средства за забавление и промяна на съществуващата терен почти до неизнаследимост предотвратяват успешно неминуемата скука, която се появява често в подобен род игри. Каквото да ще кажа – може и да съм пристрастна именно към тази симулация, но все пак – пробвайте я.

- Diamond

8	откроява се
6	полюсово
7	мианси
7	мианси

+ красива графика, като за тайки + добре балансирана трупност на играта + опростено управление

- досадни звуци - недостатъчно подробен тълпоръвъл - липса на реално съществуващи или готови паркове



Dark Fall II: Lights Out

"Паднали в тъмното" или "Кой мама ѝ изгаси лампите?! ?! ?!"

Intro

/автоз

/бозайнички сън с тен в стил „отляжало зомби“,

лагенчие с вечериета на пича в съответния пасирано-полусмъян вид...

/мисли:

„Овооооо копеле, как се наказахме снощи! Къде Ѹ фак съм аз всъщност? А, да бе, в Кроны. Верно. А кое време е? Я да опитам нещо по-лесно за начало - коя година сме... хияга дебетстотин ишии... а?! Дванайсета - точно така. Нямам идея къде сезон, обаче. Карай - някъде през 1912 в добър ориентир.

За какво бих дошли тук? Мдаам - някакви карти. Аз съм картограф. Не ми се хилете, Вашата... - човек все с нещо трябва да си изкарва хляба.

И така, практика ме пак да рисувам някакви карти. И още първия ден ме зацепе на улицата някакъв тип - това съм си го записал в дневника, но го тръсър в интрото - и мес светна, че имало някакъв фар и някакъв хорък изчезваше около него (скажа, че ми боли фара!). Ама нали съм нежна душа, в крайна сметка я взех пръсъце тая история. Побързохъм, разпитахъм този-онзи и нещата тъкмо започнаха да се пропънат, когато някъи брадигаси, жизнеродостни гамени ме забъркаха в местния хоремаг и ха по едно за здраве, ха по дъве и...,

Post-intro /коментар на автора/

Благодаря засега бате - айе лекуващ махмурлука, аз ще поема за малко.

Тази игра, приятелю, се води приключеничка или - както се наричаше некоја - кукс. За да напраниш някаква аналогия - Aura: Fate of the Ages (апропо, разпространвана от същата тази The Adventure Company). Ако си чул рељо ми за фърпосната 8 миниала брой, е достатъчно само да ти кажа, че механиката на играта е същата. Ако пък не си - знай, че



това е Myst клонинг. Азъки лош Myst клонинг, всъщност. Особено на фона на същинския Myst IV, който трябва да е разлаган някъде на околните страници от колегата Ѹро.

Има само един по-значимателен факт около това заглавие, който си струва да се спомене - то на практика е разработено само от един човек - Jonathan Boakes (е, и пренебрежимо малък брой по-мощници). Същият е айтър и на първата част (Dark Fall: The Journal), а като казват, „абтор“, имат преубий, че неизвесто дело са и сториалина (за чиято стойност можеш да се ориентираш ако махнеш „стори“-то), и озвучаването, и дизайнерският (за тях може да се каже каки-речи същото). Тая игра е кангурама за рубриката „Невероятно, но факт!“, ако питаш мен. Резултатът от самосинхронизацията усилия на мистър Boakes, както намекнах въвежда, е ужасяващо скапан!

За начало - историята, фундаментът на всяко едно приключение. Обикновено доброма фабула е причината да преизпълниш неща като неосколосаната графика (в случая - превъобразено рендирано пейзажи с максимална резолюция 800x600) и отвратително озвучаване (где нива под определящето „окано-аматърско.“). Тук, обаче, слушати не е такъв.

Погнесена под формата на разговорче - на моменти посодно, но пристиснато изобилие от писан текст (дневници,

ли конци пример за липса на елементарна логика, който съм срещал. До дъното на безсърдцетата си душа Ѹразя игри, които се подиграват с интелиекта на играча!

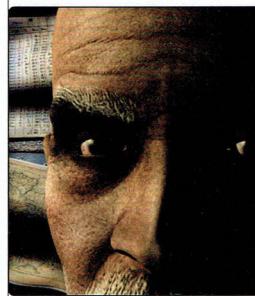
С ръка на сърцето (и с рис за топки-те, които ще пострадат сериозно, веднага след като Главния редактор разбере за това) си признавам, че не избръжах тази игра до края. Тя е обуга за свободното ми време със всеки един от аспекти те на хм... геймплея си и затова изобщо не смятам да се простирам върху тях - с тази статия Ѹскам да изразя единствено възмущението си, не да ги давам какъвто и да е информация, а съвет. Какъв? Не е ли ясно - стой далеч. МНОГО далеч!

Outro

/поизтрезняня, пичът размисля:

„Прешаах се! Залуд се морах да разследвам тази мистерия! Че то е ясно! Изчезнали хора. Тези изчезвани, тези! Фиркат ментата в кръчмата, после поемат на зиг-заг към въкци и като минат покрай скалания фар и оная ми ту птица им блесне в очите, подхъзнат се и айтъре - супър ухватя и цоп в замъка. Балък съм, трябващ само името да погъденя - Dark Fall. Ми... очевидно - паднали в тъмното хората!..“

- Duffer



отмекти в Журнала на персонажа, книга), фабулата 6 Dark Fall 2 оставя блечателение за нещо, скъплено набързо и без особено старание. За бързката, оправдаваща пренасянето на героя от началото на 19 век (1912г.) в близкото бъдеще (2012г.) е най-игуотският и същият с бе-

графика

Статични, безизменни пейзажи - сиви и без простиране. Тази игра е болка за окото.

звук

Първата игра в гейм-практиката ми, която ме накара да скълвам, че не съм глух. Музиката е спрядане, звучеще - вой на куче.

удължателност

Трижди прокъсъванието за това непоразимо, с което по-макарите ми съвременнищите ще идентифицират жанра „приключение“. Жалко е...

дизайн

Point'n'click комбинация от превъобразено рендирани фонове, беден шибенар и управление изцяло с мишката, така характерни за Myst.

със сериозни проблеми

плоскост

+ Задължително (поне някои от тях) са сложни

+ Крамка е (сказа бозу!)

МИНИСУ

- Неизбръими!

3

плоскост

+ Задължително (поне някои от тях) са сложни

+ Крамка е (сказа бозу!)

МИНИСУ



КОНЗОЛИ

Съдържание

- 63** Wanda
and the Colossus
- 64** Nintendo DS
- 66** Mortal Kombat:
Deception
- 68** Resident Evil 4



Модел ОДАР

Агенция InterSound

Фотограф Мартиин Василев БУЛФОТО

Сесия Gamers' Workshop

BURNOUT 3: TAKEDOWN

PlayStation 2



109.00 лв

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

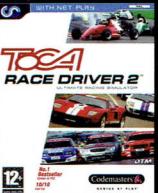
PlayStation 2



125.00 лв

TOCA RACE DRIVER 2

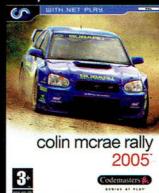
PlayStation 2



119.00 лв

COLIN MCRAE RALLY 2005

PlayStation 2



colin mcrae rally
2005

119.00 лв

INDYCAR SERIES 2005

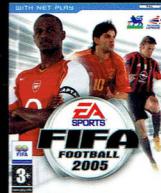
PlayStation 2



83.00 лв

FIFA FOOTBALL 2005

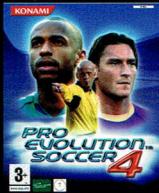
PlayStation 2



125.00 лв

PRO EVOLUTION SOCCER 4

PlayStation 2



119.00 лв

TOTAL CLUB MANAGER 2005

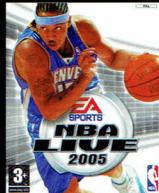
PlayStation 2



115.00 лв

NBA LIVE 2005

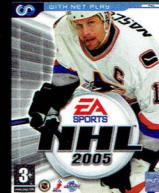
PlayStation 2



119.00 лв

NHL 2005

PlayStation 2



105.00 лв

LOTR: THE THIRD AGE

PlayStation 2



125.00 лв

STAR WARS: BATTLEFRONT

PlayStation 2



119.00 лв

RESIDENT EVIL: OUTBREAK

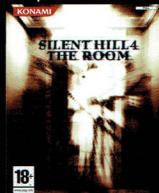
PlayStation 2



105.00 лв

SILENT HILL 4: THE ROOM

PlayStation 2



119.00 лв

SECOND SIGHT

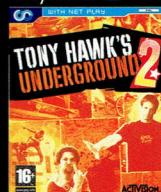
PlayStation 2



109.00 лв

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

PlayStation 2



119.00 лв

TERMINATOR 3: THE REDEMPTION

PlayStation 2



59.95 лв

FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE

PlayStation 2



119.00 лв

SHARK TALE

PlayStation 2



105.00 лв

TY THE TASMANIAN TIGER 2

PlayStation 2



69.95 лв

WWW.PULSAR.BG

МАГАЗИН В СОФИЯ

БУЛ. ЦАР БОРИС III 21

УЛ. ЕКЗАРХ ЙОСИФ 51

МУЛТИПЛЕКС [ПОДЛЕЗА НДК]

ЗОБРЕ ЗАШЛИ В
УСТИНСНЯ СВАТ

ПУЛСАР

Wanda and Collosus

Най-красивата игра тази генерация?



I Също остане в историята на падоксите като една от най-добритите игри за всички времена, която почти никой не излага. За неуспеха на комерсиална ледна точка по-влияя като неговата некариктивна графична обработка, така и леко странният начин на игра, който предлагаше. Това обаче не попречи около ICO да се сътвори огромна суматоха благодарение на hardcore играчите, което припомни, че най-добрата реклама за едн продукт е неизвестно качеството. А то е нещо, което можете да откриете във всеки една музикалният юбис, всяка една текстура. Всяко парче от пъзела на съфта, в който Айк и младата принцеса Йорда преживяват своя житейски катарезис. ICO е заглавие с божествена натура, сътворено от съмртни човешки създавания. Загадка, която само по себе си е изкуство.

Wanda and Collosus ще бъде духовно продължение на ICO, кое то е от всички вероятност отново ще преобърне представите ни за това как трябва да изглежда и да се игра една видео игра. Просто Team ICO, въпреки прращаните комики в работата им, притежават едно много важно качество, кое то е от повърхностно значение за добрият резултат от труда на всеки една разработчик - себеограничене. В разработката от 2001 (годината, в която се появи ICO), играта бе обявена с въпросителни в проподължение на почти три години! Като изключим няколко снимки, изтекли незаднно как с

представянето на Siren, първото официално инфо се появява малко преди газоиздаденото Tokyo Game Show. От него става ясно няколко неща, които в никакъв случай не внесоха светлина върху всичко онова, кое то едни почитател на ICO биха желали да знае.

Ето с какво разполагаме: Wanda няма да бъде продолжение на ICO, но действието на играта ще се развиба в същата Вселена.

Представа за историята ще получи не по-рано от момента, в който играта попадне в PS2-а ти. И все пак, кой е Wanda? Кой е Colosus? Дали това не е името на главния герой и неговия кон? Или може би това се зове огромният звърь с който трябва да се преобриши? Предстои да разберем.

Главният персонаж отново ще бъде мал момък, но ролята на Йорда в новата игра ще бъде заета от спореденостното конче, с кое то ще се взаимодейства по побори на комуникацията между Айк и принцесата във втората игра. Огромните зверове, които шарят по всеки шут наоколо, според Кенжи Кайдо (един от главните дизайнери на играта) ще имат големината на небостъргач. Непослушната на пръв поглед зарада да ги преобриши ще бъде освещавана благодарение на ловкостта и съобразителността им. Например, покаратвайки се върху съответнния звърь, момъкът ще трябва да открай слабото му зъво и да осъществи бърза, целеустремена и груба интроверсия в него, за да излезе (жив и) победител.

очаквания

зашо очакваме?

Новаторска концепция, феноменален визуален стил, Team ICO – да прогълждам ли?

поптешенения

В конкретния случай – никакви!

Според Кайдо Всеки една звърь Въсъщност представлява цяло ниво, с всичките му изкачвания, падания, обрати и т.n.

Колкото и ти приемаше че бъде от полза тозава, когато е необходимо да застъпиш „небостъргача“, на ти тъбръде. Вероятно участието на кончето да не се изчертва само с тази му функция. Team ICO споменава още, че Wanda ще бъде екшън-платформера игра с блитчени технологии. Наличната информация не предлага доказателства за чак такава жанрова мащабност, но тък моя още Бенъжък показа какво дребно зърнце от нея са ни подгървали гълънчите. Колкото и малко да е то обаче, показаните снимки и еднотемници за момента трейлър (погледни гъска от прещинния брой) още Бенъжък припомнит защо японците са хората, които въвеждат тази индустрия на пред. Въпреки че използват графичния ендъжин на ICO (а той е на пътче от 3 години!),

Wanda изглежда покоряваша.

Не без помощта и на феноменалния арт, наследен от ICO, разбира се. На пръв поглед на една ръка се бряга заглавието, които разполага с Визия, имаща потенциала да се изправи пред това, кое то предлага по този показател Wanda. Но Визия игра на Team ICO е поредното доказателство, че по-важни от хардуера са талантът и желанието да го оползят вършили побогащачо.

Въпреки осъдената информация, Wanda and Collosus е една от най-обещаващите, същевременно и очаквани заглавия, с пускова дата на кънкото през 2005 за конзолата на Sony. Съкровената мечта на hardcore играчите - ICO да се сдобие с продължение, макар и духовно - се събърда. Остана само чакането. Погърбай, че си заслужаваш...

- Koralsky

Nintendo DS

Момчето порасна!



3 а никого не е тайни, че в чисто финансова гледка последните две конзолни платформи на Nintendo не могат да съпоставят и на малкия пръст на *Super Nintendo* и 8-битовия *Zelda* от *Nintendo Entertainment System*. Въпреки тези пазарни неуспехи, пред бившата компания за изложени играчки на гнейбър рег никога не е стояла дюра и отвсякото на конзолния хардуерен бизнес. Макар че с *Nintendo 64* и *GameCube* поддържа *SEGA*-тепнет на работа, голямото N си

остава непоклатим финансово колос.

Глабната причина за тази стабилност и същевременно основен разграничителен фактор се нарича *GameBoy!* Вече 15 години малкото момченце на *Nintendo* носи на своя настоящик преоглядаща сигурност в неговото бъдеще, позволявайки му да остане единственият конзолен хардуерен производител, който може да си позволи лукса да експериментира с новаторски похвати в геймплея.

Nintendo-йтим устрем към създаване

на перфектния развлечателен инструмент е на път да роги поредната революционна игра, която да разверти съботата в индустрията от последните няколко години, доказвайки за пореден път несомненимата талант на японците. *Nintendo DS* е игралката от ново поколение, която съвсем скоро ще завлади пазарите на САЩ и Япония. Президентът в историята на *Nintendo* е решението им новата конзола да направи дебют на територия, различна от страната на изгряващото слънце – *DS* ще бъде на

разположение на американските играчи на 21 ноември, докато японците ще трябва да чакат до 2 декември. За теб, маги, ще пречакам по дифъртъл българино, остава утешата, че момичкото ще каше у нас в началото на идната година.

Думкот с дами и предистория, време е да научиш нещо повече за „революцията“ и по-точно - от какъв тип ще бъде тя. *Nintendo DS* ще бъде тървата чисто играчка на платформа, която ще експлоатира „touch screen“ метода в самия начин на игра. Добре знаеш, че подобни зарядки притежават и така наречените фокуси PC-та, но докато те ползват тази функционалност главно при различните приложения и не толкова за малкото количество развлечателен софтуер, писан за тях, то при новата играчка на *Nintendo* реагирането ще допи екран ще играе повече от съществена роля. Тоест, „пинни ме тук, пинни ме там“ залъгащата се ще бъде именно такава, но в някои игри на екрана ще присъстват неща от сорт на инвентар и карта, което неминуемо ще покачи степента на удобство при заглавия от почти всички жанрове. И ако оттук революцията все още няма рязко изразени граници, то присъствието на втори екран я показва в пълния ѝ блъсък. А той е от модерен по-модерен – TFT дисплей, произвеждащ до 260 хилдица цвета! Батерията ще издръжи до десет часа в пълноценен режим на игра, а за спасяване на енергийните ѝ запаси *Nintendo* са предвидили sleep и stand-by режими. Огромен plus за конзолата ще бъде и съвместимостта ѝ с *GBA*!

Представете си как Жорето от Захария Фабрика ще вземи 4.91 V12 48V 390hp двигателя под „новата“ си жигула. Какво ще си помислиш? На последното E3 *Nintendo* избиха рибата, показвайки прогукт, който – поради поразителната си визуална прелика с темп-



сите от Илиянци – посмъртно не би могъл да мине за конзола ново поколение. Бидејќи масово опълчи от медиите (и под заплаха за Водица от Китай запади подправяне на маркобите им терписи), пичвате съмвориха алтернатива, която да ѝ ѝ е срам да избадите пред автогите. Говори се гори, че новият дизайн е мислен специално с цел да привлече и по-възрастни клиентела, като и играчи с русоляв отменък Ѹ косата и чада тононе – в устата. Ако беше малко по-тънък, DS можеше да мине и за *Pocket PC*, но и възги са варирано става да се гъвкаре със сайд-фай близията му.

Графичното ядро на конзолата ще позволя на разработчиците да достигнат до незряма за формата й игрална красота, в най-лошият случай конкурираща нивото на *Nintendo 64*. А това не е никак малко, ако се възгледи във визуалните възможности на *GBA*. 3D-възможите възможности на конзолата не биха те прекратили от стола, но и там техническият прогрес си казва думата – 16-канален звук и гъва стерео спийкър с възможност за включване на слушалки ще бъдат най-доброто, на което е способна джобна конзола, поне до появата

на *PSP*.

Хардуерните характеристики са задължителни, но не и самодостатъчни, за да се проработа една конзолна играчка платформа добре. Разбира се, най-важното нещо са игрищите – както като качеството, така и като количеството. А след *Dreamcast* е необходимо да предложиш и повече мултимедиен възможности. *Nintendo* има прекрасни традиции като first party разработчик, но с платформите си от последните две генерации определено загуби голяма част от third party поддръжката си. Но тук нещата са други и *DS* има смазваща покрепка от третите фирми производители на разделяемия софтуер: *EA*, *Ubi Soft*, *SEGA*, *Namco*, *Capcom* и т.н. ще уядат масивното си разнообразие на мъника. Самите *Nintendo* – то е ясно – са си пригответи щяла пълното възможнието на *DS* да се използва.

Super Mario 64 ще има целият превод на *DS*, на когото се възлагат огромни надежди. *Mario Prime Hunters*. Въпреки видимо заниженото качество на графиката спрямо *Prime* за *GameCube*, ни обещава нови чудесни моменти. Според хората, докоснали се на *Hunters* за *GC*, духът на класиката е запазен, което за феновете на

Самус е напълно достатъчно. Дебютът за *DS* ще направят и икони като *Sonic*, *Need for Speed*, *Mega Man*, *Final Fantasy*, *Frogger*, *Rayman*, *Puyo Puyo*, *Sims*, *Virtua Fighter Joe* и гр., а това ще бъде само началото. Но ватарски софтуер също няма да липса – в средния брой те за познаник са предстоящото заглавие на *Sonic Team - I Would Die For You* – 8 корето с помощта на тъч скрийна играчът ще пребда бащички дебойката на събитие мечти; че към него можеш да прибавиш *Nintendogs*, *Naruto*, *Zoo Keeper* и гр.

След като обсъдихме как е на *DS* и допир *DS*, ще се спрем нещо, което може само да затърси сайд-фай поизброявана на новия продукт: безжичен мултимедиен! Благодарение на него играчите ще могат да се забавляват заедно с любимите си заглавия на различни места от четири до 30 метра, като междувременно ще бърви чат в реално време и притежателите на конзолата ще могат да изпращат дори съобщенията, които са написали с помощта на тъч скрийна. Чат ли си за какво ищте?

Цената на новия мъник ще бъде съвсем приемлива – 150 щатски долара, като фиксирана цена за европейския пазар все още няма. Предвид политиката на хардуерните производители, обаче, можеше да очакваш същата (Вече не търсите благодатната) цена за Европа, но в Евро.

Ако докут разглеждаме положителната страна на медала, то е време да проверим какъв става на другия полюс. Евентуален проблем №1 ще бъде *PSP*.

Портативната конзола на *Sony* изглежда по-привлекателно (при все страхотния външен вид на *DS*), ще предложи феноменални графични и звукови възможности, а за канак потребителят ще могат да гледат филми и слушат музика в MP3 формат без необходимостта от каквито и да било допълнителни устройства. Потенциалният клиент, за когото понятието ентузијастът не се свърза единствено с видео игри и парите не са особен проблем, бинаги би избра *PSP*, а статистиката от последните години показва, че именно тази конзола е най-популярна в Япония за комерсиален успех на платформа от този вид. Друг проблем може да се окажат последните слухове, според които *DS* ще бъде само преводът към истинския наследник на *GBA*, който в момента се разработва от *Nintendo*. Един вид, това ще означава наредимо *SEGA* нападък с *32X* и *Saturn*. Именно след краха на *32X* тръгна големото падение за компанията, смятана за *Sonic*. Синко се наядвали тези слухове да си останат само та��и, защото в противен случай *DS* просто няма да го бъде.

За да прекратя черногледството си, ще напомня, че *Nintendo* до момента нямат изтъква, говорим ли си за портативна конзола. Нещо повече – всеки един *Game Boy* е похонен до степени, граничещи с паранормалното. Дали обаче търсят мъник на големото N, който не носи името на „момченце“, ще покаже същия успех? Само времето и ресурсите на *Nintendo* ще покажат.

-Koralsky



Mortal Kombat: Deception

За Хара-ма и Кипу-мо

Hа 6-и октомври Midway гадожа гиздва пресконференция и обявява пускането в продажба на най-новото попълнение в култовата серия Mortal Kombat. Въпреки извънземния нюф, шръбърски вид на Sub Zero, Mortal Kombat: Deception не е игра, която може да бъде пренасутана от феновете на по-редицата. В много отношения тя се забърща като печенчлишите традиции на доброто старо време, когато милиони геймъри задържват аркадите, само и само да се докоснат до неповторимата магия на „Съмртоносната битка“. Макар механиките на геймплея от Deadly Alliance да остават почти непроменени, Mortal Kombat: Deception е игра, която всеки очакваше да озаменява дебютата на биткардийската серия на Midway на съвременните конзоли.

Макар история не бреди, макар в случаите тя да е по-фантастична от приключението на некафния магъсънк Ринсунг. След като прекършият времето

на Liu Kang като на надрусан пиле и търкуват гори самия Raiden, заговорнищите от Съмртоносната комбина Quan Chi и Shang Tsung се съврпват за абсолютния контрол върху Realm-овете. Quan Chi надеждява, но в мешаницата се забърща един още покварен злодей – Onaga The Dragon King, изнанчен Владетел на Outworld-а. Пишман-мераклиите за власт отново обединяват силите си, но този път нищо не помага, дори и опитът на Raiden да ликвидира краля на драконите чрез събо-божаване на боядисаната си есенция. Ше го бъде ли Драконият крал или няма да го бъде? Це сложи ли някой засъжен крал на пълнените му шигански номери? Иерай и ще разбереш!

Макар инфо за фенощество игра в MK: Deception също не бреди. Освен стандартното налагане срещу машинката или срещу приятелчета, на мясе разположение са Conquest Mode, Puzzle Kombat,



Мащаб на музикалата

Chess Kombat, както и режим за онлайн стъпване.

Conquest Mode е като приключенско-ромъно налагане: шампакаш се напред-назад, нагоре-надолу и тук-там и сега-този се сблъсват с този или онзи, събра-райки ключове и монети. Проблемът на този режим е, че не е замислен като нещо голимо, а има многое потенциал за таеква.

Често се случва да прекоясваш някои места и да си праскаш главата в невидима препрага, просто защото от теб се очаква да минеш по строго зададения път.

Често толкова често ще изпълняваш досадни куестове, събрани с много-кратно разкарване от ерни и същи де-стинации. В крайна сметка през този игроби режим няма как да не минеш, защото чрез него се отключват много-вие тайни, напълнени в играта.

Puzzle Kombat е безочий и наист гри-ff off на хита на Capcom Super Puzzle Fighter. По същество това е състезание по борбата и комбата на Tetris, като в болата част от экрана твоето chibi (а.к.а. ляя чобек – лакът брада) чобече се налага с противникото в състъветствието с твоите Tetris-успехи. Все пак не липсва необходимата в случај да-

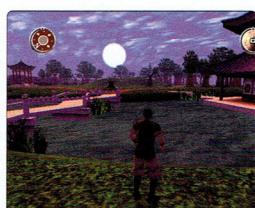
за самоирония при екшъна на размазващите се култови бойни в умен вид.

Chess Kombat е по-опростена събръмна Версия на размазващата класика Archon, в която на шахматното бойно поле се срещат две армии от фентъзи-същества, размазват се магии, лъскат саби и щитове. Тук местата на фиевурките заемат съмртоносните биячи. Боят на по-силна фигура да по-слаба не е прегрешение, а забави от биткардийските ти умения, макар и по-силната да разполага с побече кръв. Тази мини-играца е потребувала разбъркана и е способна да ти открие доста от времето, което си планираш да практиcas в стандартните губи.

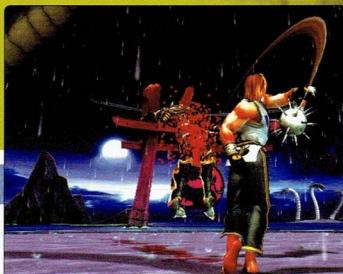
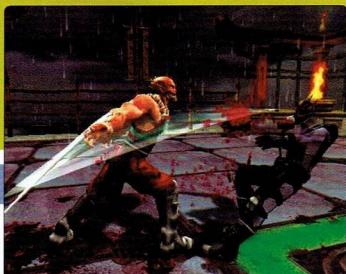
Как обаче е бирата и цацата на Mortal Kombat: Deception?

Безспорно това са двустранните битки уян то уян, тап то тап. Онлайн битките (по непомърдено цифро) за момента пропрати супер-гладко, но не е ясно дали положението ща остане непроменено, когато някът бъде шурмуван от фенощество на поредицата. При официя на нещата са ясни – губа скойстка и купонът тече по текли и раки.

Нека кажем и няколко думи за контролите. Подобни на прещината игра, тук също на основните бутони имаме по губа силни и губа слаби удари с ръка и



Бъркътият се забъръкат триумфално!



крак. Всеки боец пак разполага с по три стъпка, като един от тях е стъпка с някакъв оръжие. Този път братмочите от *Midway* са се престарали и са Ѹмъквали чия фургон с бойни стилове, немалка част от които єдва ли някога си єу чу-вал. Премахнато е бруталното нареава-не с оръжие, което доста чийтърски използва Ѹрчвящата на Врага. Налице са унищожителните комбинации от уда-ри, като в доста от тях са преминава-ти от стъпки към стъпки. За уравновесяване на єквила є добавено и защитно движение, което спира разточните атакуваш-ши комбата. Сътврото Breaker-ите обаче са с ограничен брой на рунд – по три. Най-приятната новост, която єв-шиност в добре забравена „старост“, е завръщането на култумите търкьоти. Както в добром старо време, те от-ново много здраво кърпят ченета и мускули. Нещо повече търкьотът е доб-ро средство за избутване на Врага от ринга, само че в тази игра това не състава по миролюбивия начин на *Virtua Fighter* сериата, а по познатия ни от *Mortal Kombat* способ: stage fatalities!

Да си гојдем на думата: златната кокошка на „Смъртноносната битка“ са живописните, гротескни завършвачи гвижения.

Незнайно защо занемарени в Deadly Alliance, в Mortal Kombat: Deception фаталитатата са получили внимание.

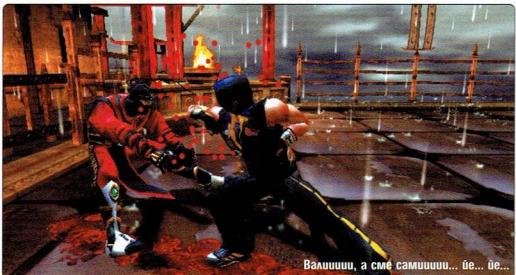
парчета на корем, цяла скюрия стейдж фаталитата и – внимание! – харакури-та, по едно на корем. Харакурито (hara-tumbug, kiri-порване) се използва, когато си загуби дъговър, но все още можеш да го покажеш Къщънчен пич чи: как освен във външния юш, но линия-

Ваш промишника от удоволствието да ти отнеме собственоручно живота. Харакириятата Базират от самоотрязване на главата до самосчупване на гръбта. Най-жизнепонесто фаталисти на ниво, което съм видял досега, е изпълване от паранси. Самите персонални фаталисти ясно са възখовени със „сериизионите“ фаталисти от МКИ и МКИИ – откъсване и отхвърляне на чутури, изтрябване на сръца, разкъсване на тела и т.н. Абсолютна и неповторима душевна наслага, шо знай! Кръвта и мук се лее като шистерци, но Midway не залагат на реализъм, а на чистия фэн. Бойците са 24 на брой, като првоначално отворени за игра са 12 от тях. Прави впечатление, че този път Midway са обирали сериозно вниманието на критиките за клонираните индженери – този път всеки от тях има уникална виновност. За Sub Zero изразяват още в началото на първото, но по отношението на

Но то не значи, че не имаше места на останалите нямащи преминци. Егът изглежда доспа кул, Scorpion е все така симпатичен. Ноob Saibot си е същата чернилка, но с ноб силует. Кофти, ама мал Влечуго момо път до няма. Няма го и Kung Lao, а незадено защо се завръща Nightwolf. Baraka (само как се хили тога пич, Джак Найкъст трябва да пускат!), Kabal и Sindel са дразните смари преминци, които са Бъковъв в шоуто. Запазени са някои смешници от **Deadly Alliance**, а съвсеме попълнения биват, Макар да не са потресаващо смешници.

За разлика от предишната игра, в MK: Deception сериозно е набледнато на разнообразието на арени.

Те са много на број и са агеку подгледи и коњарни – в некој от тях има непри-
јателски израз.



Валюшкы, а сме самушии... ѿе... ѿе...

ягти капани, а други са топлова малки, че с няколко узара мятащи противника на якое тънко сагитично стейдж фалмалити (ней-често нещо непрятно заострено и сътрясава назор). *Midway* са поиздевликали бързите геймъри по струните на носталгията и са вклочили и няколко стари, но култови нива – от типа на онова със стилните куки и пекицата от сана киселина.

Графично играта е на Бисокото разбище на **Deadly Alliance**, но с много по-атрактивни арени. Фреймрейтът не пада нито в Xbox, нито в PS2-версията. Пак ще отбележа кървавите речи, които се ляят гори от „хърбателите“. По отношение на звуците играта предлага приятно разнообразие от издаване в типичен олдскул кунг-фу кинджийски стил – допри и най-лекото покланяне на

противника е съпроводено с грандиозен звук като от удар на чук в медни меници. Нерге Дрэгън Лиъй, нерге Джеки Чан като юноша бледен!

Mortal Kombat: Deception е забършане към добриите традиции на серията, като на преценен план не бих 3D-то и particle-ефектите, а кефът от изтърването на нечий темесен чарк. Акционът е във върху садистично-иронично-кървавото шоу, което превърна още първата „Съмртнота битка“ в непоклатим хит. Това е и нещото, което ще ви свърже на видеоканала на телевизора и по време на Биг Брайд, и докато гаваш любимото ви Вечерно порно. Затова - намерете си приятели, които да не се запалат по тази игра – да ѝ разказват какво е станало...

- Slim Hazy

Графика

Разкрасена спрямо тази на МК: DA, по-хубави арени, но все още си личи, че са правили моушън-кепчъринг на дедета с ребматизъм.

Ако не очакваш губни изпълнения като тези на Виенската филхармония, траковете ще ти се сторят О.К.

Увлекательность

Леко куц гейплей, но с язовири от кръв и карантини и 1001 начина да трупясаш дружарчето си. Нон-стоп Mugyейски коноп, бате!

guзaйк

Дизайнът на героните зони по пултенциал арта на момите от DoA серията, интерфейсът с изображение на *Midway* са създавани заедно със

8

+ приказни умъртвявания, дело на не-
чий неспокоен мигаещи мозък
+ онлайн губоон
+ пачин и скептици на кимозрам

Word

- ## МИНИСУ
- бойците се гърчат насечено
 - Съб Зироу е като клонинг на Шрьодер
 - геймплеят е една идея заг този на
UE4 и SC3



Злото, такова каквото Винаги си го желал...



о е ужас и има ли твой почва
Бъз видео игри? Точен от-
говор на първата част от

въпроса не може да дада, но – Бъз – е разсъждения наг въпроста мозга да за-
пълни един спостворичен брой на GW,
чие и отграве. Тъй като побога прииме-
гия зелен юнагача като мен ебва ли ще
получи в скоро време, се налага да свия
своя отговор до изброяването на никол-
ко носещи греди в резиденцията на сър-
вайър-хърър жанра, а именно: сериите
Silent Hill (крайки на същеписа), *Alone in
the Dark* (роднодачникът), *Fatal Frame*
(според никои короната на SH прина-
длежи именно нему). Към Тримата големи
можем да прибавим и следните велики
заглавия: скорошния графичен недоря-
сляк, но за сметка на това изключител-
но силен откъм хорър продукт на
Midway – *Suffering*, още по-пресния ви-
зуален шевърфър *Doom 3* на D и се
съвет името ѝ, играма с *atmosFEAR*
(там наш *Whisper*) – *Undying*. Тоба са за-
главията, които напълно обсъхват съ-
ществуването на жанр като survival
horror-а, поради простата причина, че в
95% от случаите изпълняват своято
предназначение, предизвиквайки емоцио-
нарен срив в дързилките да се захднат
с тях играчи. Сриб, чиято степен фил-
мово творение на побога тематика

рядко може да достигне.

Ако обаче трябва да коронясам едно-
единствено заглавие за идеен преста-
тият на жанра, то не приставя сред
горните, а се зове *Resident Evil*. Ориги-
налният, дж. Игра, която на времето
изврши конзоломата сцена и е една от
главните причини първият *PlayStation* да
създи съвршения конкуренция в
лището на *Saturn* и *Nintendo 64*. У него в
перфектна симбиоза съжителстват
стресът и интересният (макар и до из-
вестна степен муден) начин на игра –
факторът от пръвостепенна важност
при заглавия с подобна насоченост. За
всякаквите му там Вероники, немезиси,
нули, римейкобе и т.н. просто забрави –
че само шифофаха своя настойник, без
да вкарват съществено иновативен
елемент в структурата на игра. Фено-
вете, а и не само те, започнаха да при-
познават в лището на *Capcom*-вия епос
кошмарното отражение на господжа
Лара Крофт и сериата от игри, зад коя-
то стои тя – *Tomb Raider*. Изтърканата
до крайност концепция на игра, пре-
двидно въръхната на *"Надиробър"* истории,
ЗОМБИТАТ, неологичните в по-голямата
част от RE-тата пъзели и най-вече
укусно вървящият контрол бих причи-
ната издигнатият на пиедестал допре-
ди никакво години гейм-серия да се пре-
държи във *Fifa*-та на сървайърът хорри-
ре (за съжаление, подобен път е изbral
и другият голем – *Silent Hill*).

От друга страна, зад *Resident Evil*
стои японец, а както знаеш от редакци-
она в предния брой, „зир“ е от търбо-
степенно значение за житията човече.
Останаващи абсурдността на симу-
ляцията, в която бе попаднало неговото
отроче, екзитът на Шинкю Муками на-
прави нещо, немислим за 99% от гейм
дизайните в момента – разбзи кори-
пото на постредствеността, в която с
всичка следвания своя серия Постоянно-
то зло забъбаша все по-вече. Ето



• ZOOM

като се случи: след като *Resident Evil* 4
беше напреднала стадий на разработката
(израенки се като всеки предишен RE с
единствената разлика, че във визията
беше вънката малко по-вече готовка), *Cap-
com* прекъсна работата по него и започ-
на с *Uncle* – абсолютно всичко – от са-
мата начало! Постъпка, която сама по
 себе си във времето, в които монар-
хист също начело на Републиката, а тоест
праамериканско мислене е на тъп да се
сгромоляск с бясна скорост от Бързо-
вите на Еверест и по-точно Джомо-
лунгма, е колкото похвала, токъла и
надувничава. В един друж материал бях
споменял, че за да имаш смеслисти да
вземеш побожно решение, звучашо като
речична проповед за всеки един събре-
менен уважаващ се издател, тряб-
ва да имаш зад гърба си забъдна репу-

тация, изградена въз основа на не един
и два A+ продукта. Е, *Mukami* е точно
от този тип *lodge* (да е в индустрията
светила като оригинални *RE*, *Dino
Crisis* и *Devil May Cry*), имащи бласмта
да вземат побои свободни решения. И
така, приемашата му да започне на чи-
сто с е по-вече от положението последи-
ци за четвъртата (реално може би
петнадесетия) член на поредицата *Res-
ident Evil*, който в същото време е и ед-
на от спасителните сламки, на която
разчиташ като шефове на *Nintendo*,
така и сино състистата се напоследък
каста от фенове на *Mario*, *Zelda*, *Me-
tropro* и др.

Първият съвъръх в историята, в
която вече няма и помен за *Umbrella*
(поне за момента, но евентуална пре-
пратка към компанията „зомбо-произво-
дител“)

очаквания



зашо очакваме?

Първият *Resident Evil*, който от даме ми-
рише на нещо по-вече от 3D перен. Очак-
ваме да промени жанра из основи. Изме-
нда опачко... и няма да има зомбита...

примеснения

Сарсон съмнения търсире много концепции,
за проприетарни период на разработката на
играта. А възка нова насока крие същите
искриве.



JUMP IN



дите" в по-късен стадий на игра би била съвсем нелогична). Огромен плюс, ако питаш мен! Човекът, който ще бъде ханан, гранат, обезглавяван и т.н. е добре познат на RE умърсите със за-
дигнато с участие в Resident Evil 2 и краткото, но за сметка на тоба клачо-
во за Клеър Въклонбене в RE: Code Ver-
onica – Айън Вече върто ченгъ (в RE2,
ако добре си спомниш, той бе руки ку-
ка), промених към по-добро съвършен
биг и особено хевър-стамиша (но не и нрава си), получава задача от президен-
та на „Глулавите бели мъже“ да спаси
дъщеря му, отмъчена и пратена на за-
точение неайде от Стария континент.
Тоба „неайде“ се оказва китин на пръв по-
глед сече и... тук спираш, защото не
мисля, че има нужда да прътъжбам.
Виждаш, преподлагам, че характерната
за всеки член на поредицата киновидно-
глуповата история напира място и в четвъртката. Просто в случая лисца „ча-
дърят“! Което е по-важният сегмент
(по-скоро лисбъзи табъб) от истори-
ята, защото въпреки плоскостта на па-
туря, която имаха склонността да иши-
тат, то не пречеше тях-
ното развитие да са относително инте-

ресно, особено на фона на това, което предлагаха в тази насока побечето фил-
ми на ужасите, бълвани от Холмсбург.

Настапи време да разбереш и за как-
во бяха всички ми избрани на описане и възхищение, свързани с действително
новата посока, която е поела една от най-популярните поредици сред видео и
компютърните игри във всичко. Ако видиш
VideoGamerите от новия RE, има голяма
вероятност гори да не разпознаеш
съвсем любимия играл. Перспективата,
начинът на игра, визуалното представяне,
контролът – всички тези „прель-
ни камъни“ за серията след Resident Evil
2 – са претърпели коренна промяна в
полза на просреща, инициатива и разчи-
пенния геймплей. Перспективата, от коя-
то играчът управлява Айън Кенеги е
страница не само за творчество на хор-
ата, али и свита Street Fighter 2, а и за абсолютно всички игрищи творби,
вседи се към семейството на survival
horror-ите. Новата гледна точка (каме-
рата е прикрепена малко над торса на
главния персонаж и забележки – не е фик-
сирана) ни дава възможност да създаваш
безпроблемно всичко пред себе си (един
от основните проблеми на RE по прин-

цип, породен от статичната натура на
старата камерата), без необходимостта
да отваряш на анаморфни стикобе-
го полуга или оптични за национализън
на правилната перспектива, натискайки
даден бутон.

Вървеният екшън, характерен до
умиление за Resident Evil, най-накрая си
е влез заслужена отпуска (а защо не и
пенсия), а на негово място ще се подви-
зва нов, отрупан като комедия ехъ с
иновативни за жанра похвати, преодо-
ствящ десетократно по-голяма свобода
на зажадявания за нещо свежо, сино-
разгледен съвременен играч. Бойният
арсенал на Айън Вече не се изразява са-

мо в използването на огнестрелни оръ-
жия. Нахаканото колело вече раздава
ритмици, подавящи няколко противника
наведнъж. Особено полезно умение в
случаите, когато е забикован от кул
противници и се налага да се измъкне в
стил Джон Рамбо – пет обикновени
вietнамчета". Quick Time Event – приют
на игра, характерен за зажадия от ка-
либра на Shrek и Dragon's Lair – ще
присъства и при Resident Evil 4, като за
мое усъждане ще бъде в леко сплеснен
вариант. ОТЕ представява период от
играта, при който играчът прибира про-
сто да написне правилния бутон и
управляваният от него бабаш ще из-



Какъв ще кажеш да се
опънем пред камината?

Пич, по-леко с мебелите -
италиански са!



Берши сам-самъкът Всичко, което се изисква от него в моментната ситуация. Пистолетът на Айн ще бъде оборудван с лазерен мерник (поредна новост), с помощта на който ще можеш да се прицеляш с лекота в желаните части от тялото на твоите противници. Простреляши ли недоброжелателно настъпвания към теб личност в крака, ще видиш как тя се хваша за болонката си и ходи, свинчайки се на земята. Логично, при попадение в главата на брага, съмртта ще я спложи моментално. Прищелчаването обаче няма да бъде никак лека задача, но не защото ще бъде необходимо да изпълняваш сложни комбинации постредством контролера на *GamerCube*, а защото противницищите ще притежават изключително синоним AI. Вече виждам в лицето ти подигравателната усмивка – какво ИИ може да има не-жуб, приложен от времето грозник, познат като зомби, още побече, че изкуственият интелект на всеки представител, различен от глабните персонажи в старите епизоди беше на нивото на този, характерен за „приятел“ от оригиналния *Doom*. Истината е, че образът на зомбита, изграден от филми като „Задържането на жибата съмрт“, видео клиповете на Майкъл Джексън и гори гостосвателните *Resident Evil* игри предполага абсолютно липса на каквато и да е разум у нейния, обикновящ безценно грозник. Единственият начин *Carcost* да избегне от този умброрден образ е да замени зомбита с други

същества, което от една страна зучи наумудничаво – зомбитата видиха са били едни от глабните състаски, израждащи обаянието на RE. Погледнато от друга перспектива, обаче, заменяването им с друг вид гадове е единствената възможност да бъдат реализирани определени по-гори новости в геймия.

В *Resident Evil* ще присъстват типичните чудовищни създавания, но стан-дартният противник ще бъде селянинът – гръб и нядоялан, такъв, какъвто го познаваш от времето, когато родитеште ти са те оставяли при баща ти на село да разнообразиш къмата. Та, селянинът в RE е съществото, което разполага с почти токъв голям ИИ, колкото има и реагирането му към екбилямент в Крумово Градище, да речем, което за видео игра, съгласи се, означава много! Дори да се прицелиш на един мечтьр от него, той може да се отмести в последния момент по едни от най-правдолюбивите начини, които съм виждал до момента във видео – респектирано компютърна – игра. Селянинът действа и грубо, преследват Айн и всички, гори използва никакъв дре-веен език за комуникация, произхожда на който малко напомня акцента на „сне-жинките“, зрижещи се за чистотата на

софийските улици. От трейлърите, които имах възможност да прегледам, ми направи впечатление, че сексуалният противник ще се разбива с напреването на играта, но така или иначе типично-то зомби, което добре познаваш, няма да има изява в RE!

Графично, новият продукт на *Carcost* ще бъде на изключително ниво. Писан спешано за *GameCube*, новият едържин ще се възползва 100%-ово от 8-еки наличен ресурс, скъпът по канака на малкото кубче. Графиката ще бъде използвана 3D, но детайлността на терена според *Carcost*, а и според мен след вижданото в различните клипове, ще бъде на нивото на римейка на RE за същата конзола. Фактът, че RE ще бъде с използване триизмерна графика, едва ли изненадва някого, тъй като още *Code Veronica* по-стари начини на първото 3D за поредицата на *Carcost*. Но докато писането спешано за *Dreamcast* епизод се изгражда по склон с останалите игри от серията начин и в него триизмерността спомогна наистина да бъде изградена смазаваща с мащабите си визия (за началото на 2000 г.), тогава RE4 3D то взема дейно участие в изграждането на новия начин на игра. Детайлността на персонажите е висока, поне на нивото

на тази от *Silent Hill 3*, а посредством спешаван филмът (*Silent Hill* разполага с такъв) визията на играта получава още по-стресираща външен вид. Общо взето очаквай екбилямента на *Doom 3* за конзолата на *Nintendo*...

За първата игра на *Resident Evil* 4 се спряга приблизително четирииммесечно на следващата година, но лично за съм склонен да предстои още няколко месеца на *Mukami* и компания с идемия от новия им продукт действително да излезе нещо, което ще се помни с години. Заглавие, което да върне поразителните по-позиции на серията, както и такова, което да покаже, че за симпатичния представител на *Nintendo* не се въроят единствено игри с детски прикус. *Resident Evil* 4 ще е от по-мощнизи, като, надявам се, няма да бъде оставен от *Carcost* да излече в канала, както това стана с *Dino Crisis 3* за *Xbox*. Едно нещо обаче е сигурно – след *Resident Evil 4*, любимата ти поредица никога няма да бъде същата.

- Koralsky

P.S. След редакционното приключване на броя бе обявена и PS2 версия на играта, за която не е споменато в материала.



LIFESTYLE

СЪДЪРЖАНИЕ

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



ИГРАТА НА

GAMERS` WORKSHOP И
АЛЕКСАНДРА ФИЛМС

ИЗМИСЛИ СВОЯ СОБСТВЕНА СЦЕНА НА ТЕМА ALIEN VS. PREDATOR.

ИЗПРАТИ Я ПОД ФОРМАТА НА:

- НАРИСУВАН СТОРИБОРД
- КРАТКО РАЗКАЗЧЕ
- ВИДЕОКЛИПЧЕ

СПЕЧЕЛИ

- 1 ГОДИНА БЕЗПЛАТЕН АБОНАМЕНТ ЗА GAMERS` WORKSHOP

- 1 ГОДИНА ГЛЕДАЙ БЕЗПЛАТНО НА КИНО ФИЛМИТЕ НА FOX.

ТВОРЕНИЯТА СИ ИЗПРАЩАЙТЕ НА АДРЕС:

СОФИЯ 1000,
УЛ. "ГЕН. ГУРКО" №34 ВХ. 2 ЕТ. 2
ИЛИ НА AVP@GAMES.BG

ПРИШЪЛЕЦЪТ
ХИЩНИКЪТ СРЕЩУ

В КИНАТА ОТ 12 НОЕМВРИ



© 2004 Twentieth Century Fox



upcoming

alexander

При все, че името на великия Оливър Стоун ми стои леко на място прикачен към лента, в която полуоголи мускулести мъже умират епично, крещещи „Фрайтъм“, а Колин Феръз изглежда нелепо с рунтавата си руса перука, филмът има шансове да бъде добър. Скандалът отлагане на премиерната дата заради намеса на цензората в последния момент (виж миналия број), стабилизиран каст (Феръз е подкрепен от Анджелина Джоли, Антъни Хопкинс и очарователно обезобразения Вал Кимпър) и закономерно перфектната Визия на юртия Оливър, като нищо могат да превърнат Александър в едно от събитията на годината.



новини

Академията за филмово изкуство и науки обяви, че водещ на раздаването на наградите Оскар през февруари избрана година ще бъде чернокожият комик Крис Рок. „Аз съм голям фен на Рок“ обяснява Джил Гейтс, продуцент на оскарската церемония. „Той винаги ме е разсмивал и винаги може да каже нещо интересно. Крис съчетава най-доброто от новото поколение комики. Това, че ще го имаме за Оскарите е страхотно!“. По дяволите, само аз ли съм тат, че Крис Рок се нареджа в класацията за приятни неща малко под гениалния хернес и кебапчетата на Централна гара?



klassika

портокал с часовников механизъм

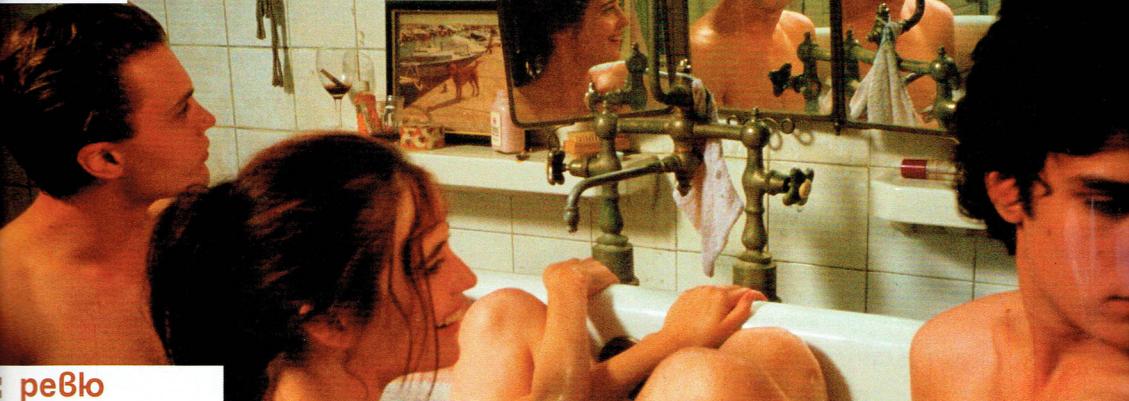
пет причини да го определим като култов

- 1 Таггайтън гласи Приключението на един мащ мъж, чието основни интереси са изнасиливията, ултра-асасинето и Бетовен.
- 2 За да се заснеме опитът за самоубийство на Алекс от първо лице, Кубрик изхвърля през прозореца камера в пластмасова кутия. На шестнадесет успява да я приземи по обектий.
- 3 Един от главата фильма в кино историите, получили унищожителния X рейтинг при пускането си на еcran. Вторият, проче, е *Midnight Cowboy* с Дъстин Хоффман и Джон Войт.
- 4 Малъкът Макгауър прави толкова велика роля, че името му прогължава да е изписано със златни букви в анналите на кино историята гори и след участията му в гейна като *Talk Girl*, *Fist of the North Star* и *I Spy*.
- 5 Филмът с може да е най-серийно количеството фалически препратки. Фрайбъг би се гордял.



Порасстването се оказа търъдче неприятно за стапалото непримично популярно покрай базавите си изяви в *Сам Каши* & 2 пишеме Маколи Кълкин. Момъкът понастоящем е в затвора с доста тежки обвинения за притежание на наркотики, а съвсем насокро на бял свят излезе хомосексуалната му Връзка с телевизионния говорител и популарен активист за защита на животинските права Джефри Бърнър. Самият Кълкин застъпил признава анализите си авантюри.

Нискубърджийски коледен филм *Noel*, режисиран от Чаз Пампини и с участието на Съзън Сарандън, Пол Уокър и Робин Уилиамс лансира уникална маркетингова схема за разпространението си. Лентата ще тръне по кината в девет американски града на 12 ноември. На същата дати филмът ще бъде пуснат на пазара на саморазрушаващо се DVD за \$4.95, а две седмици по-късно ще бъде завъртана по телевизионния канал TNT. Подобна идея може да се окаже особено пречищща за поборни малки заглавия, които трябва да сървено-бъват със запазвашите всички налични кина мощни блокбъстъри от николкото си жалки екранчета. Пък и кой би пропунал да се почучиства като *Мисията невъзможна* с подобен селф-дистрактинг продукт.



ре~~в~~ю

Мечтателите

участват Майкъл Пит, Ева Грийн, Луис Гарел, Робин Ренучи
режисьор Бернардо Бертолучи (Малкият Буда, Последно танго в Париж)

Новият филм на Бертолучи. Име, задействащо поне гъв ясни асоциации. Първо, това е геният на предизвикателните ленти със съложната и образна многогласност; второ – същият онзи, който намаза задника на Мария Шнайдър с масло за едно незабравимо анализно проникване в *Последно танго в Париж* и ни показва щщите на Люб Тайлър в *От-краднатата красота*. *Мечтателите* е постмодерен филм със силна абстрактографична отмянка поради личните участия на Бертолучи в парижките размирици от 1968 г., явявани като напрочий фон на перформанта му любовна драма. Съюзетът е вътрешен на къде отбъгда ставащото на екрана, в неясни и често тъмните интимни и even и послания. Става дума за странната групка между разбрани французи – брат и сестра – и обръкання им американски гост В една едномесечна оргия, пълзяща се опасно близо до ръба на здравия разум с безумни иди (сестрата към брата: *не позна код в филмът, който ти разигравах – искали да мастурбираши пред нас*), самоцялна екцентричност, еротични сценни, преминаващи границите на добрия вкус и толкова блестящо написан диалог, че започваш да се чушиш дали възможно *Мечтателите* наистина да дели едни и същи екрани с *Жената-котка* и *Забрабените*. Филмът се запечатва в съзнанието с едри планове на полобни органи и със съмнаваща върбована престрелка по време на семейната вечеря в началото.

Във всеки случай, единствената лента на сезона, която успява да предизвика каквито и да е емоции. Не е малко.

trivia Първоначално за ролята на Mamie е кастнат Джейк Гиленхол, който обаче се отказва в последния момент, шокиран от идеята да си размаха мъжкото достойнство в едър план на екран.

7/10



текаскско клане

Дори подълг лютът в общата ти култура да те държи в страни от информацията, че *The Texas Chainsaw Massacre* е най-добрият черно-бял хорър след *Психо* на Хичкок, простикият факт, че през 2003 година никой ня би си кръстил филма *Тексаско Клане* с *Бензинът* Тринън може да те наебе на мисълта, че това въщност е ремейк. При това – според някои хора – търбие добър. Историята е очарователно простишка и инспирирана от някакъв реално съществувал тексаски психопат. В забутано-то южношко градче живее надирнен изрод с прикор ледърфейс, чиито основни фенъв аксесоари са трионът от залязлото и богат набор маски от човешка кожа. Съвсем логично, любимите му занимания се ограничават в разнето и дрането на слухайни туристи. Нещо, в което – някак небивно и по детски – е усия да увлече шлюти си мащабни семейства. Пет халепата, запомни се за концепт в Мексико, минават през територията му. И болшинството от тях там си остават. Филмът от своя страна започва като най-директният и откровен хорър в последните години (Ледърфейс отрязва крака на един от главните герои, след което го скава на кука и с шастливо изражение втича сол в раната; Джесика Байл се опитва да намести омазания катептер на инвалид, опитваш се да се изкатери в количката си; камерата минава през дупката в главата на самобилата се в самото начало). Алуорън Джърман, но чубък остава с блеачтаменто, че след средата продуцираните са бидели готовия материал, стреснали са се, че побогна лента може да не се лансира пред масовата публика и са се скарали на режисьора. В резултат по края *Тексаско Клане* го избива на тийн флик, камерата лахо се извърща настрани при сценни с убийствата, но за сметка на това се фокусира върху удобно намокрено от спонтанно завалявия бъдък деколте на същата тази Джесика Байл. Тъйре, търбие жалко.



trivia Резачката 663 филма е Хъскърна, модел 359, както всеки запален бърбосекач с радост би споделил с теб. В *Тексас* през 1973 година определено не е имало такива.

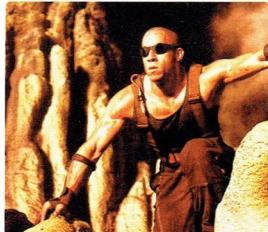
6/10

забравените

Първото впечатление, което оставя *Забравените* е, че след *Мементо* В Холивуд се опитват да направят трилър на базата на всяко малко по-екзотично ментално отклонение. В случая – с трагаща мафия, оплакваща вече цяла година изгубения син, бива информирана от личния си психиатър, че всъщност няма особени пободи за съмнение, защото реално никога не е имала син, а спомените ѝ се дължат на факта, че е луда. Обещанието за малък, но забавен параноичен трилър бива попарено едва възбесената минути по-късно от една безумна конспирация, съчетана в себе си бест-оф на *Досветата X*, *Зоната на зряда*, *Може би са те и Докторе, защо*. Някога около първата разтворска интелигентността ти на зрител вече започва плахо да те подгръща за ръкава, опитвайки се да привлече вниманието ти към уморотворяващо зелената табелка с надпис „EXIT”, а когато избрани представители на касата се блуснат в аракаден бъндижътъпинг ком небесата, същата вече се е вкопчла отчаяно в крачала на панталона ти и пиши на умряло. Ако поради някакви мазохистични причини решиш да изтърпиш *Забравените* до самия му финал, за да видиш докъде могат да стигнат тези хора в малоумието си, че получих подобавящия отговор – га, приятелю, точно до там. След това можеш нежно да видиш трупчето на скоропостъпкно споминалата се интелигентност на зрителя, да я погребеш под няколко лъвял и да отидеш да гледаш *Жената комка*. То какво и друго ти доставя...

trivia Всички персонажи са облечени в черно чак до края на филма.

4/10



Хрониките на Pugik

участват Вин Дизъл, Танги Нютън, Джуди Денч, Алекса Дабалос, Колм Фиори
режисьор Деъвид Туухи (*Лъмен мрак*, *Below*)



Режисьорът Деъвид Туухи успя да уадри изненадващ фълклом със спретнатия си сай-фай трилър *Лъмен мрак*, чийто минималистичен блюзаж прииждайаш Вин Дизъл да избива някакви особено грозни призици в условията на залавянето. С други думи – от екшона не се виждаща особено много, ефектите въвлявани на принципа „зам е сумен макет, ама на тънко може и да не личи особено“, а страхото има по идей тъмници по някое време те подтикваше да си пръвчираш едно огешле и да времеши, преди заговорите пак да са запалили лампите в слало. Дъжалото в случаи се казващо Вин Дизъл, чийто герой Pugik успява да бъде анти по един невероятно култов начин с голата си тихва, чудовищните си бицепси, светещите си в мрака очи и склонността си към кратки, но запомнящи се реплики. От Хрониките, да ти кажа честно, не очакваш нищо побече от малък по-съвестът по-добър на хуманоидните по вид Некромангери, видени в трейлъра. А той, пустяки му Туухи, все, че ме изненада търпъре приятно. Като същевременно ме въбеси зъбърски. Защото, ако погледнеш отбъс мускулатурата на Pugik, задължителните кадансови скъватки и щердрите замки от Дон и Звездни войни, набиращи се на очи в първия момент, може би и ти ще останеш, че ако този филм не беше толкова зловещ обезобразен на ниво сценарии, успяваш да следиш една малък по-стройни съжетни концепции и показваше някаква логическа връзка между отговаряще си сцени, би могъл да бъде наистина велик. Ама наистина. Да разорбужи излагалия в летаргия поне до излизането на *Отмъщението на Ситупите* честно, какви май и юниотски пребодачи май бъдат в ръците на подобни моици предпоставки за глупави цари на думи В ъбътот?!) фактостичен ханър. В Хрониките на Pugik има някакъв тютюлно неоползотворен енергиян заряд, какъвто сай фай киното не е виждало от години. Нещо, което се пълзва опасно близо до възможността да те накара да побършиш в ставащото от екрана, да се пополпиш в екстрабагажната и мрачна Вселена – такава, каквато не сме виждали от споменатия *Дон*. Да ревнеш с пълно гърло към Pugik „давай, пич, наритай шибаните Некромангери“. Опасно близо. Оставайки ни само полък от нереализирани обещания.

Това, което без съмнение получаваш, е един още по-култър, но доста по-малко анти Вин Дизъл, обилино опозиторен за визуални ефекти блюзаж, генични като вязия бататски, страхотна сай фай атмосфера и никаква наистина генични попадения на ниво декори. Както и една просто нечовешка сцена с тръбъвания за никъде под съмртоносните слънчеви лъчи фiorианец. И честно казано, искрено се наядваш е да имаш *Лъмен мрак* 3, Хрониките на Pugik 2 или както там ще се казва продължението. Защото този пич определено се дъжи в правилната посока.

trivia Вин Дизъл търпъре заяви, че именно Джуди Денч трябва да играе Ейрън, погрижил се лично да я убеди да приеме ролята и по време на снимките всеки ден обсипвал съблекалнята ѝ с цветя. Фенцина, какво да я правиш...

Въпросът на Съни Филмс

В каква последователност се подреждат трите от филма за едри биенести редици на Pugik – *Dark Fury*, *Chronicles of Riddick* и *Pitch Black*?

Отговорът на kino@games.bg

7/10

▪ workshop препоръчва

електронна музика

Juno Reactor *Labyrinth*

Juno отново са тук, за да ни поднесат най-зверската мешавица, която са забърквали до момента. Транс-мастърите отново показват небероятни умения като умело миксват класическа музика с електронен саунг, емко вокали с китарни рифове и какви ли още не невероятни калабъчи, носещи марката Juno Reactor. В албума ще чуете и преработена версия на *Mona Lisa Overdrive* от саундтрака *Маршът на Презадеждане*, когото за съжаление почти не се различава от оригинална. И може би това е най-големия проблем на *Labyrinth* – той е просто старата песен на нов глас. За новашите – невероятни, за останалите – просто Juno... Още ме в яз, че пропуснах ОНОВА парту!



тълка музика

Rammstein *Reise Reise*

При все скандалния първи сингъл *Mein Teil*, с прилежащия му еруб и сурв саунг, но щигат албум на немските изверги, *Reise Reise*, в крайна сметка се оказа изключително лек, приятен и комерсиален. Така де – по-комерсиален от обикновено. Във всеки случай внимателно подгребнатата и зозирания скандалност и агресивност, съчетани със закономерно перфектния саунг разбут от онзи обичрен рамзайски начин, който ги превърна в звезди. А заглавното парче, пародийното *Moskau*, споменатият *Mein Teil*, хитът *Amerika* и *Morgenstern* са си зверски добри песни, откъдето и да ги последнее.

пол музика

David Bowie *Diamond Dogs [30th Anniversary Edition]*

Замислен като концептуален албум, базиран върху „1984“ на Джордж Оруэл, *Diamond Dogs* еволюира в поредния параноично-футуристичен кошмар на Багу. Който – благосърдие на това юбилейно издание можем да го видим и оценим съвсем ясно – Бигига е успял да изпревари времето си. Презиздаденият албум, освен надеждно ремастериран саунг, сътворява втори диск с допълнителен материал – песни, преведени за мюзикала 1984 (1984/Dodo, Alternative Candidate и Dodo), кавър на *Growin' Up* на Брус Спрингстайн и новия вариант на *Rebel Rebel*, записан за саундтрака на *Ангелиште на Чарли 2*.



саундтрак

The Village OST

Броянтият филмов композитор Джеймс Нютън Хаубърд („Шесто чувство. Следите, Игало“) създава поредния си малък музикал шедевър, който определено заслужава внимание. При все че саундтракът на *Селото* на момента в много странен без моменти, прилежащи към филмова визия. Музиката е част от сценария на филма, пълно интегрирана в концепцията му, на моменти изказваща много по-вече за страх и изолацията, отколкото е написал Шагалън. Лишен от напрочинчата попознност на отказваща много любов за страх и изолацията, отколкото е написал Шагалън. Лишен от напрочинчата попознност на от-

казваща много любов за страх и изолацията, отколкото е написал Шагалън. Лишен от напрочинчата попознност на от-

казваща много любов за

klасация :

Благодарение на социологическо проучване, с чиято мащабност се гордеем, в редакцията на *Gamers' Workshop* най-сетне получихме адекватен отговор на въпроса „Какво слуша българинът“. За нас е чест да ви представим в една подготвка безпристрастна класация най-адекватните музикални портрети на нацията ни към дневна дата.

- | | |
|---|--|
| ▪ Don Omar - <i>Dale Dale Dale</i> | ▪ Giorgos Mazonakis - <i>Nikotina</i> |
| ▪ Giorgos Mazonakis - <i>To Gucci Forema</i> | ▪ Britney Spears - <i>My Prerogative</i> |
| ▪ Eminem - <i>Just Lose It Clean</i> | ▪ O Zone - <i>Desire Tine Scorpo & Gambas Radio Edit</i> |
| ▪ Sergio Del Rio - <i>Parazaaar</i> | ▪ Nina Sky Ft Jabba - <i>Move Your Body Main</i> |
| ▪ Преслава - <i>Нямаш сърце</i> | ▪ Dj Darkzone - <i>Bigbrother Is Watching You</i> |
| ▪ O Zone - <i>Desire Tine</i> | ▪ O Zone - <i>Dragostea Din Tei</i> |
| ▪ Нина Николина - <i>He Moga (radio Edit)</i> | |

▪ новини

Новият клип на вечния чаровник Мерилин Менсън (*Slaint*). Вкллючен като бонус към DVD издането на сборника му албум *lest We Forget*, спомнянно уеля да изстреля представите ни за скандалност до съвсем нови високоти. Вземете промишлени количества наркотики (част от тях надлежно посипани върху любимата библия на Мерилин), прибъвете добри количества кръв, мазохистични пропъти на самонаряване, групово наядуване, маслобращия и инхибиране на произведението сперма, тройка от шведски тип и малко педератия за пръвкус. На фона на всичко това Менсън се дере неебатено „I don't care if your world is ending today I wasn't invited in it anyway“. Очарователното кълчице е режисирано от Ейша Ардженко, скандалната щърцеричка на италианска хорър гений Дарио Ардженко, която гори се във вълчица в екранныя орея. Припомните учтиво, че в *[Slaint* господица Ардженко и Менсън работят заедно за втори пореден път след участието им на антихристо-суперзвезда *666* филма *It The Heart Is Deceitful Above All Things*.



Р.Е.М. показва колко са бенси от преиздигането на Джордж Буш на първия си слайдизборен концерт на четвъртио ноември. Звездите подкрепяха открито демократи Джон Кери и пременихи локашите от настоящото си турне, за да могат да свирят на Медисън Скуър Гарден, в същата, откъдето демонстриратично с *It's The End Of The World As We Know It (And I Feel Fine)*, парче което не е изпълнявало доста отдавна и прогълъти с подбрани песни на политическа тематика в доста по-различен от обичания септ-лист *(Final Straw, The Outsiders, I Wanted To Be Wrong, Welcome To The Occupation, Cuyahoga, Begin The Beginning)*. Фронтирменът Майкъл Стейн не е казал почти нищо по време на шоуто. По собствените му думи е бил толкова разочарован, че е оставил музиката да говори от него и от него име.

: с кой отрицателен герой от компютърна игра, филм или книга се идентифицираш?



мими, 20

С героинята на Ума Търман от *Убий Бил*. Защото има много хора, които бих искала да заколя със самурайски меч.



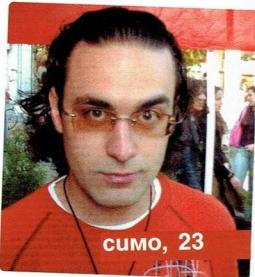
николай, 18

Ми от игра нямам. Но от филм имам. Оня... От *Варкрафт*. Не, не - от *Лорд ъф дъринглшип*. Не му знам точно името, съм му го забравил... Дето му 'зимата пръстена и накрая умира.



николай, 23

Румборак, бате. С него се идентифицирам.



симо, 23

Шрак от сагата за *Хилерион* на Дан Симънс. Защото е абсурден герой, а животът, който живеят, е абсурден, тък и на мен постоянно ми се случват разни абсурдни неща. Той е колкото отрицателен, толкова и положителен персонаж и през цялата книга се въоди за супер отрицателен герой, но в края се оказва, че има и своята положителна страна. Това много ме впечатля и за това се идентифицирам с него. Но аз съм малко по-положителен герой в живота.



васил, 32

Той не е баш злодей, де. Идентифицирам се с Лари Азбр. Той бледе просто. Номер едно е във всяко едно отношение. Ама имам побче коса, той е по-плъшиб...



елена, 27

Ми аз съм толкова положителен човек, не знам... Само с добри хора се идентифицирам.



николай, 22

Николай, 22 години:
Бе, не ща със злодей да се идентифицирам. Тъп е някакво. С Гуфи се идентифицирам. Не, с Астерикс! Това ми е любимият герой.



хелиана, 24

Машата от *BloodRayne*. Много е кул.



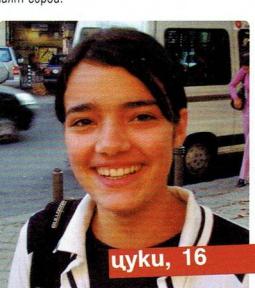
цишо, 16

С Дарт Вейдър. Това ми добие първо на ум.



весили, 27

Уф, ти си со филмите, напомни за някой филм... И литературен може, казаш... Велма, точно така. От романите на Чандлър. Проститутумата. С нея се идентифицирам.



цуки, 16

С лошата маца от *Ground Control 2*.



мервел, 26

Филип Марлоу ми е най-любимият актьор. Иначе от игрите - Лари. Днеска играх на това.

: за и против проституцията

Живеем в консуматорско общество, където Клиентът е Бог. Аз съм Клиентът. Аз съм Божеството.

Искам да отида в Биза и да си купя голяма крембърия Браво с топено сирене, една коричница Данон с тъмни и поръчка анален секс.

Искам да вляза в глетбего-то и от категорията „секс артикули“ да си поръчам гъбе разгонени блондинки.

Този текст е реквиемът на мъртвата невинност. Ние времето, когато за едно отдавна погребано в пръстта на цинизма хлапе лицата, имената, усмихнатите и цвекулите имаха значение. Когато приносителите на интроверсията ни пръвчи и вторично полови белези получаваха цвета, нежността, бонбони и обещания за вечна любов.

Проститутуката символизира едно, или по-скоро няколко, пълни завъртания на Колелото на епохите. Представителката на най-древната професия си оказва апологет на хладното и отчуждено съвременно общество, където сексът е точно толкова достъпен и вътчин, колкото кабинетът интернет.

Любят вече с практикува само заради тръпката и адреналиновия прилив, смята да имаш нужда от побегни наеви. Защото съдържанието е надлежно транзиран и замразен (и на това място метафората наистина удър бинката на студените дяволи взаимоотношения клиент-проститутка) на най-блъзкия рафт.

И тук не говорим дали всичко това е хубаво или лошо. Посто излагам факти. През 21 век проститутуките просто тръбва да бъдат там, очаквайки те с отворени крака и фалшиви усмивки, на гъба кука разстояние от теб, в края на необявяната житецка търсачка. Това, за което ще си говорим по-долу са потенциалните ползи от явлението „проституция“.

Времето е пари

Нека се разберем от самото начало. Като си доборим за проститутки автомобилно изключваме от уравнението промошнаните муради жрици, които спрещу лев и петдесет да осигуряват десетина минути съмнителни удоволствия, усещане, че си забираш можъкото си достойнство във физиологичния еквивалент на Пещерата на бублечките

от едноименния архаичния азиатски хорък и – в най-лошия случай – слепна нужда от лечение с антибиотици. Ти за лев и петдесет и крембърия няма да посเมеш да си купиш, нали. Та изключвайки крайните магистрални оферти, наличните на проститутку се явяха едно от най-адекватните явления в забързания и с динамичен свят. Факт е, че ловната тръпка на означената филмът е осмыслила немалка част от дните и нощите ни, но нека погледнем стремително препусканите календар в очите. Времето на ежевечерните гискотечни мероприятия и мажабните запои отдавна са отминали. И сега, когато в петък вечер седиш пред бара с чаша голям Джак, почиващи си след текмата работна сесия понякога ни се иска да сме сигурни, че можем да отпуснем уморената си отписане и редагиране на глупости длан върху нежна женоно кокало. Без преди това да сме балансирали по бързачка на ухажването, без да сме говорили глупости за сълънца, луни и звезди. Без да се претенчим балди на имята да се подхъзим някъде по спирала на свалката, рискувайки да останем насам с Джак-а. Просто да отпуснем ръка върху нежното кокало, което по-късно същата вечер ще бъде леко окълнуто в мокета, наред с още едно кокало и гъве длани. Дори и въпросното кокало и прилежащите му части да ни струва петдесет лева.

за проститутуката...

Проститутуката е сигурност. Сигурността, че ще можеш да чукаш, колкото и да останееш, колкото и да напълнеш, колкото и да погорзваш. Каквото и да си случи. Сигурността, че мощните ти полови нагон Винаги ще бъде задоволяван ребовано, чак до постторманата ти ерекция. Благодарение на магическото синьо хлапче, с екстрапот от ѝмън кантарън и някоя жрица на споделената нежност. Всичко, което си иска от теб е да си подсигуриши материално благосъстояние, от което Винаги при нужда Проститутуката е избор. Сам събациш, че принципът Адаме, избери си Жена, е роди! Въпросната най-древна професия, една змия, една ябълка и едно прогонване по-късно. Колко плаща, този поръчка музиката, нали знаеш. Духовата музика... Проститутуката е символ на умората. Дявол да го вземе, жестоките сощоло-

гически процърчания подло ни напакваш, че основните клиенти на жриците са мъже над 40-те, на които отдавна им съща ентузиазъм, че и времето, за една хубава кървина свалка. Аз оборбявам съществуването на проститутку със същата страсти, с която бясни ребовано вноскищите за пенсионното си осигуряване. Искам да си подсигури старините, в края на краишата.

Проститутуката е един от последните бастиони на изтичащото в канала на разлигавеното съвременно общество мъжко самолюбие. За добро и лошо единственото шанс на огромна част от човечеството, в чиято човка паспорт на графа стои добромът старо М, да ребнат изконното „Ляй и си разтваряй краката“ струва пари. Тъжно, но факт.

...с любов

Проститутуката е стока. Ългрейдната до неизнамиаемост чеки. Секуларно разнообразие без прилежащите усложнения. Проститутуката е основен защитник на семейните ценности. Изобщо не се шугувам. Каквото и да ги обясняваш потенциалното нежно създание, надбесило гла-ва над рамото ти, докато четеш този текст, Берикошто чукане е закодирано тълбоко в спиралите на ДНК-то ти. И за каквата и любов и обвръзност са си говорим, ти не можеш да го изкорениш от там. На мъжът му се чува постоянно, защото Майката пригроза да е заточирила с неяката задача да излезе семето си в максимален брок съмки. От своя страна на Въпросните самки им са чука активно около пет дни в месец, покрай периода на обулаци. Рано или късно това злостно междууполово разлизване, се съблъскало с моногамните идии от нашата географска ширини, от което произтичат закономерни изневери. И тук пламъкът Въпросът дали следвайки извънките на ДНК-то си ще заложи потенциалното си семейно огнище със случаин и най-вероятно недескритни жени, водещи със себе си потенциален рисък от разкрайване на малките тръмси майчини, оплакане в мрежа от любовници или – не гайд боже – забременяване. Или тък прочко ще се разходиши до най-блъзката стоянка и че измислиши подързателно то си ДНК с гуашвирана сума в нови български лева?

и маш крава пиеш...

от Мъка

Хайде да си поговорим и в метафори. Един мък – да го наречем А – отива под съвръбайди си до най-ближката супермаркет, олекъка критично рафта, избира си кофичка кисело млъкко с горски плодове, купува си го и го изяжда с чувство на добре изпълнен стомашно-чревен дълг. Втори мък – той пък ще е в – воден от еквибалентен кисломачен кончик и мъдростта на старата поговорка отива на пазара и си купува крава. Скована ѝ съмнително отчленение в обора. Инвестири в мешински грижи и фурад, извежда я на паша, грижи се за нея. Свърка тръпвачко с капризите ѝ, като примерно категорични откази да бъде издоена, като я боли алвачиката. Но никое време все пак успява да набара забетното више и да инкарса събръжанието му в някоя кофа. Следва закъсване и – ако искаш да бъеше до край стриктни в еквибалентността на събрачията – разходка до най-блъзката гора, за да може в ново-придобитото кисело млъкко да бъдат на тълкани ягодки и боровинки.

Нека погледнем нещата реално – ако си говорим само за крайния хранителен продукт изклъбайди от уравнението Вънчии потенциални животнотъръбни страсти – можеш доста лесно да прецениш кой е на дамата. Любовта към кравите си е любов към кравите. Но млякото, човече – то си те чака там, на рафта.

къде минава границата...

...вънчност. Каква е разликата между кака Яна, която ти духа заг павлионите на Орлов мост за лет ля и кака Жана, която ти духа ежедневно, защото си ѝ купих ново Волбо? От една конкретна гледна точка всеки, който взима пари, за да направи нещо против своята разбираща е проститутка. И възхищени са ти съмли, скри моя приятелко – до каква степен сватата с теб наистина върваме в нещата, които използваме върху тези дъбъв приятно високо хонорувани страници?

живеем в консуматорско общество, когато клиентът НЕ е бил! Клиентът всеки го работи. Затова днес купуваме Денон, вместо настурани кисело мляко например. Обратното търсение просто е стръбът, на която се очаква да кълбнат шараните. На клиента обаче му е приятно да си го мисли. И на мен му е приятно, и къде от това? Виж парите СА бол! Само че говорим за *Paris*, копеле, за до- стъпично голяма купчина. Такава, каквато наистина ще те превърне в бог. Именно поради тази причина, притежало, ти не можеш да влезеш в Била, да преречиш олашката и да си поръчи ананас секс – артикулът липса в ценоразписа и складовите разлики. Но нако го мозаг и позад – ще го получат от свидетеля проправчика, подала ти преди малко крен-виршите. Обзаязах се, че гори ще го получат веднага, ако поискат. На пога, на колене и лакти, пред спланираните по- гледи на посетителите. Зашто мозаг да поставят върху тезижа по една, или две, или три, или колкото трябва тъл- сти пачки за всеки сантиметър, с който се смъкава на галу...
Но това никма връска с настоящия ни спор, нали... Или има? Зашто в онзи миг ще станеш свидетел на трансфор- мацията на едно човешко същество в проститутка.

И ето как този тектък също се превър- ша в ръкбум, но на една друга мъртвота неинност.

Проститутките умират, ман – с всеки нов пласък, превърнати в бояча на мозъка им следвашата цифра. С всяка гълътка въздух поема през накъсаните, фалшиви стечания и с всяка гълътка, която не е въздух. Търсре ардино ми звучи изразът „пробават темата“ – под- сказва високата степен на интерактив- ност, но нищо за случващото се в бъль- бочина – там, когато всички коренят на духовното аз и на самоуважението.

Пари за време

Обикновена дума за проституцията е компания и засичай време. Дадам 2 минути, преди нако да хъръм в ефир прослову- том „ми то и иначе си плащащ“. Добре бе Архимеде, дади на направим една про- стичка сметка тозава. Стандартната, срено-статистическа тарифа за едно нещоюло парче, където гнешна дати бъшки между 50 и 100 лева на час, щом бърши да изключим от уравнението магистралите и аналогичните им септични ями, разтърквани в ейтън иленчен чепик около „Лъзо“.

На мъжът, казаш, му се чу- кало постоянно. Е, да речем, че няма пъл- но щастие и ще разредим малко половава програма. На колко? Десет дни в ме-

сца? Сегем? Нека я караем малко по- скромно, ще преподложим един час на ден. Между 350 и 1К конвертируеми бъл- гарски лебчета ще изтегкат 8 канала на отходните ни животински инстинкли, притягай, но разчиташа простиушата га ти ги задоболявай? Не е вътвина лоб- бомба по часовник. Чубаш ли вечен как трябат стрелките? Нека ги забъртим и да надникнем в едно бъдеще, в което об- ществото е казало съвето официално „да“ на простиушата и ти си в „реда на нещата“, една от многощ професии. И друг път сме говорили, знаеш мнението ми – за мен нагонът, духовното и ин- телектуалното приближение са трите градини състайлки в коктейла на любовта, като приоритетен е именно нагонът. И не, на него нищо не трябва да му се поднеси нагонът! В никъв случай, дори напротив – той трябва да си остане колкото може по-нагонен, тръсвач, опипвач, лаком. Вълбъзането е физически акт, няма никакъв съмнение – независи- мото дали върваш или отричаш, това е факт. И в основата му сега тръсещият да утоли глада си нагон. Едва после цяла опознаването и по-тъбъките чувствства, но искрата, пожара, апалисътът на страсти е билни проекции на нагона. Лесностъпният секо в тоба, което с лекота би го изхъръмло от формулата на любовта, разбийки я на парчета. Надлежи опаковането в цифри сеци губи от тайнството си, превръща се в еле- ментарна финансова операция и препра- ща нагона към стеченията бездействие от покупъл-продажбата. Много си пра- разрастналото на феномена Простиуша- та би простирамо в сърцето лъвца във всеки от нас. А обаче не намират това за токъвът безодинго, защото е част от мъжката ни същност, при то- ва – фундаментална част. Мързеливият лъв е жалка злека, копеле. Последявана от тъбъто небрежни, заведено днес „За“, утре могат да се превърнат в не-що много по-важно от интуитивна защи- та на яйцата, което те идеално устрой- ва за дните избън петите обулащонни, или защото логично се налага изборът, че щом съществува от гръдеността, по простиушата му се полага право на същес- твуване и в условията на демокрация. Може да ти прозиби съмнено, но началото на метаморфозата ни е безострастни- роботи ще започнат още утре, ако всички се събудим единодуши за нуждата от по-прика и масов сънтирания на простиушата в общество.

Позицията „Против“ е принципна! Нямам

никакво значение дали ѝришите доприна- сят с нещо или не; без значение е и дали отхърълянето им като закономерен еле- мент от черно-блата същност на съве- та, в който живеем в правилно или не, както и дали това ще доведе до изчезва- нето им или не. Ще повторя: позицията „Против“ е принципна! Защото падането на съпротивата е първата крачка към апатията и към механизирането на чо- вешките взаимоотношения.

Къде останаха добрите стари времена на щедрите курви?

... възтъхвам с носталгия. Ами комерси- ализираха се, превърнаха се в престиму- ви простиумки. Това, за което сега си плащаш, набремтеш го получаваше да- ром, че даже можеш да съзреш и благор- дарност в очите отпреди. Курбата може да я чукаш така, както сега чукаш простиушата – според настроението. Можеш да я потърсиш за същото, заради което сега тръсъши плащени секс – възможността да обособиш напреки- нието в тестисите си без ангажимент и необходимост да обходиш преди това Млечния път с нея. И стопонете, които цищеш за чушъш имаше да са просто за- дължителната част от декора на услугата.

Знаеш ли какво... защо просто не спрем да си говорим глупости? Не ни е проблемът с осигуряването на секс – нито на теб, нито на мен. Във времето, в което живеем е по-трудно да останеш на сухо, защото влажните полеги буквално те спъват по улицата. Затова да зарекем за малко демасигацита и да погодим не-щата в очите – нужка от простиушата имат само най-окаяните нещастници. Корените на простиушата, както и на всичко друго нещо, са били не в предла- гането, а в тръсънето. Трябва ли да се- диш тук и да гердаш интелектуални чекии в опит да си го надгръдиш по-вече и да го дакем на коли би по-голям – и то, заради онази част от мъжката популаци- на на гламетата, която е пречупка вместо да се разбъди в среда на конку- рентността на бъдрица в условията на... как го наречи ти – „сънуност“, и когато при други обстоятелства, просто би си

изхъръмна за борда по законите на джунглата и естествения подбор – вмес- то да се настаним удобно във фотобъ- лите с чаша в ръка, да си изкъртим ти- квите юнашки и по някое време да си

възхнем никак и друга простиум... Опа, гафче. Братче, благе. След като сме ях- нали Външната на откровеността, ще ми призная, че съмъсът от простиушата възниква единствено под формата на уободство и заблънение. И сценарият, при който с няколко дуражчета си с докара- рал до фазата на лудорише, а единственото което липса, за да пригаде култов оттменът на купона, са няколко палави нежни създавания, е сред малкото оправда- вани съществуването на простиушата. Нямам спори, по въпроса, че да тря- неш твърда да твориш отваришибчи гами е леко, ъвъ... непрактично?

Къде се преминава границата на наистина?

Преминава се когато простиушата е майка ти или сестра ти, например. Тога- ва „за“ и „против“ наблюдават в един друг, личен коловоз и нещата стават различни, нали? Минава, когато противникът съсега, с преливащ на ръба на панталона пътрух, лекосан колхознически починик, уригаваш с кисело на бира и пребиващ през 6-чар жена си се позъва от – както казахаш ты – сънността да отиде до близкия бардак със 100-те кинта, загива- нати от притомното на благовърната и да клати сестра ти в рамките на час, същевременно оглавявайки я цялата, с подличкото дребно задобълство, че по-сле ще мине текъжарски покрай теб и ще ти намине мръснички. Минава, когато млади момичета биват принуждавани насилиствено да простиушат зд гра- ница. Когато заради перфидни страсти, на клиентът му се осигуряват непълно- летни деца...

Простиушата, приятел мой, има ар- ски много зорози физиономии, между ко- ито е и фактътъ, че много често ще бър- ръка за ръка с дрогата.

И не знам за теб, но аз лично, Вървам във всяка една дума, която изписах в то- зи Верус...

Любимите ни компютърни герои попадат в съвета на Властелинът на пръстените

автор Snake

РАЗИЕЛ ОТ LEGACY OF KAIN

Разиел изскача от неопределено бъдеще настраг Съвета на Еронг, крещейки че иска отговори.

В момента, в който тръгват да трошат пръстена, го обвзема чубчъво на *гислесмънт*. Обвинява всички пристъпващи, че плетат конспирации спрямно към тях и си тръгва обидено. Пътът озлеява всички картини в дома на Еронг, коментирайки на глас всяка една от тях поне по десетина минути, опитвайки се да скъсане рокята на русите отстроиха съществото в историята. След макар се бърца с нов рийдер, забучва го в средата на масата с пръстена и след като нищо не се случва, пити какъв става с отговорите му. Молят го да се присъедини към загадката. Отказва, защото си има свободна воля.

Поробъжда блок-пъзел, за да задейства моста на Хазад-гуум. Убива Балорса, защото му бържи последното кубче. Небрежно ликвидира няколко орки и гъба троха. Умира и влизга в сплектиума. С разгост установава, трошебието не съществува и в светове измерения. Излязва малко съмръжия на бира душа на скържета, от която му се замадава в главата. Стига до висок бляка кула. Решава, че собственикът ѝ е добър, защото постройката не излеква кърълътата. Саруман му обяснява, че е наслед съюзник и го праша да убие Арагорн. Разиел казва, че няма да слуша глупостите му, защото си има свободна воля. И все пак ше го направи, защото на Съвета Арагорн е оставил у него Влечателното за аргантин пич, склонен да къса крила и да мият в бездни.

Отива в Шлемово усое. Крепостта е обсадена. Коли орки. Намира си стеничка за камтерене и се качва на крепостта. Защитнищите го убиват с камък по главата. Пада. Глътва се. Пусва. Так се качва. Намира Арагорн и муказва, че ще го убие. Арагорн го обяснява с кротък тон, че събдата му е друга, подчертавайки думите си с обяснение за приземяването се на ръбче момета. Разиел му казва, че не му върба, но все пак няма да го убива заради. Иска отговори. Каквото и да е. Арагорн се опитва да се отпърве от него, препращащи го към Мордор.

Разиел отива в Мордор. Забучва дарк рийдер в портите. Те не се отварят. Илизат му гъба троха. Убива ги. Открива забъбленският път. В движение убива гъбата хобити и някакъв изрод, защото хелтън го убива в падна. Наликът го нобо чубчъво за *гислесмънт*. Решава, че това е някакъв подъл калан на Арагорн и се заканва да го убие следващия път като го прещне. Намира пръстен на Берилка около грата на единична хобит. Пришибва тематрално очи в кът-сцена на прозрение, след което гузин пригъвва мелата в близкия роб. Намира Корубана. Пита я дали не е братовчедка на Ефрон. След това запалва собствените ѝ яйца и я замърва с тях докато умре. Удоблетворено влизга в Мордор. Трепе орки. Катери се по централната кула. Ръга безрезултатно някакво голямооко с файер рийдер. Иска отговори. Пита защо този пилър е толкова черен и кърълътата. Окончатично не обръща внимание.

Разиел се ядосва, хърля пръстена в някаква лава и си тръгва. Зад него всичко се сриба в пламъци. Разиел вече е убеден,

че това е някакъв подъл калан на Арагорн. Намира го и се опитва да му избади сърцето, защото то принадлежи на Янус. Арагорн се опитва да се измъкне, оправдавайки се, че сърцето си е невъзоб. Тогава Разиел осмисля истинската си сърбя и се самоубива ефектно, нанизвайки се на Андурил.

МАКС ПЕЙН от...

АМИ от MAX PAYNE

Отира по един пистолет в главите на кротко пушещите луцини Гандалф и Фродо и го пита откъде са намерили дрогата. Обяснява, че жена му е била убита заради разкъсването относно графика на пушилисти и в момента десетимата черни конини го гонят, за да го очистят. Гандалф от улюпките, че конините не гонят него. Но ако държи да го подгонят може да му даде един пръстен. Макс казва, че и без това няма какво да губи и взима пръстена. Това откълбва десетминутен спомен за Венчалната халка на Мъртвата му спързла, че конините не гонят него. Но ако държи да го подгонят може да му даде един пръстен. Макс казва, че и без това няма какво да губи и взима пръстена. Това откълбва десетминутен спомен за Венчалната халка на Мъртвата му спързла и той тича известно време по корабите дури, за да се измъкне от него. Гандалф му обяснява с хитра усмивка, че основен виновник за целият наркотичен проблем в Средната земя е Саурон.



STUFF

СЪДЪРЖАНИЕ

МЕНЮ



WCG

- | | |
|----|------------------------|
| 83 | Съветите на майстора |
| 84 | World Cyber Games 2004 |
| 86 | Java игри |
| 88 | Hardware |
| 93 | Историята на Blizzard |



изпрати sms на номер

2260

Mtel и Globul

обади се от стационарен телефон на

0900 40 400

Mtel и Globul

www.fresh.bg



ТОП ХИТОВЕ

one - dragoste din tei	поли
mem - just lose	86378 86403
mem - despre fine	86379 86404
mem spears - my prerogative	86380 86405
mem - phisical	86381 86406
mem - leave	86382 86407
omar - dale done	86383 86408
omar ul han - punjabi touch	86384 86409
mazonakis - nikotina	86385 86410
mazonakis - to gucci forema	86386 86411
изма - mister killer	86387 86429
сералин - трима братя, три сестри	86388 86413
stacia - sick and tired	86389 86414
то - о пепи	86391 86416
хро - по more	86392 86417
100 кила - bouns	86393 86418
по-добрите недей	86394 86419
stacia - left outside alone	86395 86420
хр - bubble	86396 86421
турбото - синдикира боби	86397 86422
ан - wild dances	86398 86423
zel - pump it up	86399 86424
once knowles - naughty girl	86400 86425
bikini - eat you alive	86401 86426
s - trick me	86427 86427

НАЙ-ГОТИНИТЕ JAVA ИГРИ

Играй Predator на своят мобилен телефон!

модели GSM: nokia, motorola, samsung, sony ericsson *

изпрати 2 последователни sms за съдържание 86474



86478

С Камасутра ще научите много за изкуството за правене на любов, при това от вашият телефон модели GSM: Nokia, Samsung, Siemens, Sony Ericsson *

Цветни анимации

модели GSM: N-3100, 3690, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910; N-Gage, SI-M55, S55, E-T68, T69, T30, P800



86479

Разновидност на други класически игри като Morta Combat или Street Fighter

*

модели GSM: *

nokia, siemens, motorola, samsung, sony ericsson

модели GSM: *



86457

МОНО



86458

ПОЛИ



86455

чевренти ботушки



86459

МОНО



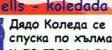
86460

ПОЛИ



86456

jingle bells



86461

МОНО



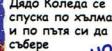
86462

ПОЛИ



86463

we wish you a merry christmas



86464

МОНО



86465

ПОЛИ



86466

наш сълънчаните полета



86467

МОНО



86468

дядо коледа се спуска по хълма и по пътя си да събере разпръснатите подаръци



86469

МОНО



86470

ПОЛИ



86471

модел GSM: *



86472

МОНО



86473

дядо коледа се спуска по хълма и по пътя си да събере разпръснатите подаръци



86474

МОНО



86475

ПОЛИ



86476



86477

Трябва да помогнем на Rocket Girl да премине времето работите през 15 цветни нива.

*

модели GSM:

nokia, motorola *

модели GSM: *



86478

МОНО



86479

ПОЛИ



86480

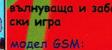
участвай в рали състезание

*

модели GSM:

Nokia *

модели GSM: *



86481

МОНО



86482

ПОЛИ



86483

това е нова възнуваща и забавна ски игра

*

модели GSM:

Nokia, Sharp *

модели GSM: *



86484

МОНО



86485

ПОЛИ



86486

това е нова възнуваща и забавна ски игра

*

модели GSM:

Nokia *

модели GSM: *



86487

МОНО

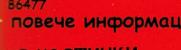


86488

ПОЛИ



86489



86490

трябва да се борите срещу злите извънземни

*

модели GSM:

Nokia *

модели GSM: *



86491

МОНО



86492

ПОЛИ



86493



86494

участвай в състезание

*

модели GSM:

Nokia *

модели GSM: *



86495

МОНО



86496

ПОЛИ



86497



86498

участвай в състезание

*

модели GSM:

Nokia *

модели GSM: *



86499

МОНО



86500

ПОЛИ



86501



86502

участвай в състезание

*

модели GSM:

Nokia *

модели GSM: *



86503

МОНО



86504

ПОЛИ



86505



86506

участвай в състезание

*

модели GSM:

Nokia *

модели GSM: *



86507

МОНО



86508

ПОЛИ



86509



86510

участвай в състезание

*

модели GSM:

Nokia *

модели GSM: *



86511

МОНО

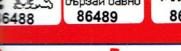


86512

ПОЛИ



86513



86514

участвай в състезание

*

модели GSM:

Nokia *

модели GSM: *



86515

МОНО



86516

ПОЛИ



86517



86518

участвай в състезание

*

модели GSM:

Nokia *

модели GSM: *



86519

МОНО



86520

ПОЛИ



86521



86522

участвай в състезание

*

модели GSM:

Nokia *

модели GSM: *



86523

МОНО



86524

ПОЛИ



86525



86526

участвай в състезание

*

модели GSM:

Nokia *

СЪВЕТИТЕ НА МАЙСТОРА

ОПТИМИЗАЦИЯ НА WINDOWS XP - ЧАСТ I



Оптимиаха добрите времена на Windows 98, когато игрите бяха интересни, а настройките - лесни. Днес, за добро или зло, XP владее нашия свят, но не е толкова лесно ние да обладаем него - то не са тънкости, настройки, оптимизации и т.н. На практика инсталацията и пускането на Windows вече започва да се превръща в занимание за професионалисти. Ако просто сложим XP и се вържем към Интернет, без да сме ъпдейтинали и закърпили дупките му, гарантирани е за разделянето с вируси и последващо ново пренасаждане в рамките на месеца.

Настоящата статия е за момента, след като инсталацията и актуализацията на Windows е приключила. Цял се занимавам с това, как да накарате машината да върви по-добре, като извлечете максимума от вашата хардуер. Ще си говорим за Windows services.

Но преди това да се застраховам:

**НЕ ВИ КАЗВАМ ЗАДЪЛЖИТЕНО
ДА ПРАВИТЕ НИЩО ОТ ТОВА, КО-
ЕТО ЩЕ ПРОЧЕТЕТЕ ПО-ДОЛУ,
РЕШЕНИЕТО СИ Е ИЗЦЯЛО ВА-
ШЕ!**

Всякакви негативи, които можете да имате от прилагането на моите

съвети, са единствено за Ваша сметка. Копие на състоянието преди промяната може да направите, като пуснете *regedit*, и отворите го [*HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services*]. После десен бутон на мишката върху *Services*, *Export* и запишете някое файла. Ако се наложи да възстановявате, просто стартирайте този файл и старто състояние ще се запише в регистририте. А сега - по същество.

XP е доста скъпка система. Създалите ѝ са предвидили тя да бъде универсална и лесна за използване, поради което се е наложило поизразиране да се заредят доста услуги. Някои от тези услуги, или *services*, се стартират при всяко пускане на Вашия компютър и изядват оперативна памет или процесорно време, независимо дали вършат нещо полезно или не. Обобщен списък на това, какво е стартирано на Вашата машина може да получите, след като напишите *ctrl+alt+del* и изберете *Windows Task Manager*. При табчето *Processes* можете да видите какво е стартирано в момента - колкото по-малко неща, толкова по-добре. Как да намалим настройването на компютъра? Отидете във *control panel / administrative to-*

ols/services. В таблицата под *Status* можете да видите какво се стартира, а под *Startup Type* - по какъв начин.

Сега трябва просто да отсвийте нужното, което трябва да се стартира автоматично (*automatic*) от това, което може да се пуска ръчно (*manual*) или да не стартира въобще (*disabled*). И понеже сървиските са госта - близо 100, няма да се спират на всеки един, а само на тези, които можете спокойно да махнете, за да увеличите производителността.

1. Alerter – ако е стартиран, ще имате известие да получавате съобщения за *administrative alerts*. Тези *alerts* са скриптове, които могат да се настроят на машината, за да предупредят никакви действия при определени обстоятелства. Препоръка - *disabled*.

2. Application Layer Gateway Service – доста ясно описан сырбис, който има отношение към възраждането Windows XP firewall и към Internet Connection Sharing. Ако не ползвате никак от тези две неща (съвет - използвайте специализирани програми за тези действия) - *disabled*.

3. Automatic Updates – името подсказва, че става въпрос за автоматични ъпдейти на операционната си-

стема. Аз предпочитам да правя това ръчно и съм забранил автоматичното стартиране. Обаче, нещата не са толкова прости. За да направите ръчен или автоматичен ъпдейт, се нуждаем от още 3 services: *Cryptographic Services*, *Background Intelligent Transfer Service* и *Event Log*. Ако предпочитате да заложите на сигурността, трябва да пуснете ВСИЧКИ четири на *automatic*. Ако искате да ъпдейтвате ръчно, вариантиите са два:

- оставяйте последните три да се пускат автоматично и посещавате редовно <http://v5.windowsupdate.microsoft.com/>

- забранявайте всички и ги пускате само когато сте решили да обновявате Windows-a си. Спиранието и пускането на сървис става, като кликнете с дясно копче върху него и дадете *Properties*. Ако е на *disabled*, промените го на *manual*, ако вече е на ръчно или автоматично - ползвайте бутоните *Start/Stop* под *Service status*.

4. Background Intelligent Transfer Service - за момента се използва при обновяване на операционната система през Интернет. Можете да го поставите на *manual* или *disabled*.

5. Cryptographic Services – помържава сигнатури на Windows-ките файлове. Ако се махне, машината не може да разпознае коя драйвери са сертифицирани и ще ще го съдържа с предупреждения при слагане на нови драйвери. Сървистът е задължителен при ъпдейтване и - внимание! – при инсталация на DirectX 9.0. Препоръчителната настройка е *automatic*, но ако ще се експериментира - *manual* или *disabled* (спомняваме 1.9MB памет).

- FonManiac

Следва продължение...



Световни Кибер Игри 2004

Интервю



Разхъръяно бъро, допотопен диктатор и млада дама, изгъряща от желание да сподели с мен всичко, което желая да научи. С други думи - перфектната интимна обстановка за едно откритоно Вечеце интервю.

Snake: Представи се и да започваш.

Aleks: Аз съм Александрина Костадинова и бих на WCG като тийм-лидер на българския национален отбор по електронни спортове, състоящ се от събраните играчи в седем дисциплини. Проблем, както знаеш, имаше с отбора ни по Counter-Strike, който не можа да замине, защото не взе бъзи от американското посольство на бързете.

S: Как протича мероприятието?

A: Момчетата заминаха на трети октомври от летище София, облечени в националните екипи, изпратени с телевизия. В Сан Франциско играчите и



тийм-лидерите бяха настаниени в един хотел заедно с партньорите и съдиите и изобщо атмосферата беше много задържана. На втория ден по обяд се разградиха екипи на всички присъстващи отбори, специално изработени за WCG, и баждохме за идентификация. Тази година всяка дисциплина беше с отделен щаб - червено за Starcraft, зелено за FIFA и т.н.

Посрещаха ни с едно много гордично уелкоминг парти, но едва не умряхме от струп, докато го следяхме.

Специални рейсчета превозаха играчите от хотела, до залата, която се правеха със засягання. В самата зала имаше към 600 компютъра, разпределени по секции. Проблем се появи единствено при играчите на FIFA, чиито машини насичаха и изтегляха бързешко по-бързо. В Starcraft само Кристиян излезе от групата. И притама ни участниците в Warcraft минаха групите Need for Speed - Пламен си излезе първи от групата без нико една загуба, всички тайхме надежди, че ще може да продължи, но за съжаление след това направи една малко глупава грешка, която изглеждаше срещу кореяца, който в крайна сметка стана първи. За Unreal Tournament никоя каква да говорим. Там още от заминаването момчетата казаха, че нивото, на което играят европейските играчи е много по-високо от тяхното. Нямам добър Интернет, не могат да тренират с най-добрити. Дваме конзолни игри изобщо няма да ги коментират.

S: Само малко по-организирано?

A: Ми не, не беше чак толкова организирано. Още в началото нещата се забавиха с един ден нещата, откърването трябваше да е на пети, случи се на шести, трябваше играчите да започнат на шести, започнаха на седми. Всички се объркаха. Вторият кръг беше само диджитална елиминация и участниците не бяха особено доволни от това.

Имаше и още един факт, който много изразили всички - не бе осигурен практис рум, и не можеха да тренират. Можеха

да седнат на компютърите едва половин час преди началото на срещите, което е страшно малко, още по-важно като се има предвид, че побежето от мяк на бяха пипали компютърът по 3-4 дни.

За сметка на мисия, че се получи едно добро състезание със страшно много изненади.

S: Ние как се представихме?

A: Да замага на играчи на FIFA не успях да излязат от групите, защото измелиха по-турден жребий. Оплакаха се, че им Въроятно по-бързи компютърите и са съвникали да изтеглят на много по-бързо. В Starcraft само Кристиян излезе от групата. И притама ни участниците в Warcraft минаха групите Need for Speed - Пламен си излезе първи от групата без нико една загуба, всички тайхме надежди, че ще може да продължи, но за съжаление след това направи една малко глупава грешка, която изглеждаше срещу кореяца, който в крайна сметка стана първи. За Unreal Tournament никоя каква да говорим. Там още от заминаването момчетата казаха, че нивото, на което играят европейските играчи е много по-високо от тяхното. Нямам добър Интернет, не могат да тренират с най-добрити. Дваме конзолни игри изобщо няма да ги коментират.

S: Бърз коментар за българския про-гейминг.

A: В България все още понятието „гейминг“ се бърка с понятието „спорт по електронни спортове“. Геймърите са си хората, които ходят по залите, шкъят непрекъснато и мислят, че това е достащожно, за да са станат наистина добри. А за да бъеш наистина добър, имаш нужда от истински тренировки, от истински тренор и многочасова стриктна програма, която да използваш. Това, което правят в Корея, Трибъва да има организация, която като види потенциал, ще якое хлапа и го ще земе под крило си, да му осигури време за тренировки, тренор и представяния.

Идеята не е просто да ти стане интересно, да седнеш в гесет вечеरта на

Warcraft и да изглежда до десет сутринта. То си е като всеки друг спорт - трябва да се действа по предварително зададена схема...

S: Стига, ба. Това звучи постискашо. Може да звучи изтъркано, но не е ли по-добре хлапето да отиде да рита футбол на ливадата, да стане елитен спортист и утърден сексимвол, примерно...

A: Ми... не. Те побежето спортисти, след като спрат да тренират, не стават сексимволи, а пропадат алкохолици и наркомани. Докато са хората, които се занимават с компютърни игри, след това им се открива една далеч по-широк хоризонт - могат да станат професионали тренори, програмисти, създаватели на компютърни игри, дизайнери. Въобще, про-геймърите имат много интересни сферата на компютърите и ги разбирам упорно с играча си. Те правят и контакти с хората, с играчки извън България, които винаги могат да им послужат в бъдеще, стига да имат достатъчно ум и глебата.

S: Бъдещето?

Бъдещето е в Сингапур 2005. Държава, за която няма визи и се наядваме българският национален отбор да е във всички състезания и да ни представи по-добре, отколкото тази година. С побежето медали да се върнем. Ние си знаем, че сме най-добрите, ама не всички са на това мнение.

S: Какви си честни, имаме ли наистина толкова добри играчи, колкото всички тръгват и това е някакъв мит, като за потенциността на българина.

A: За потенциността не знам, но добри играчи имаме. И това над-вече прокличава след като минав през Корея. Специално за Warcraft това, когото мисля да кажа е, че минаваща година Здравко, ставайки световен шампион, преди това беше играч в Корея. Момчето, което става на първо място тази година, също преди това игра месец-месец и половина в Корея. Там



Как да изтегля Java игра?

Услугата е за клиенти на Mtel на договор.

Изберете се избираат и инсталират на Вашия GSM апарат от WAP агес wap.mtel.bg > JAVA Игри.

Необходими са стандартни настройки за WAP на апарата, независимо дали ползвате WAP през GPRS или номер **0881000**.

Може да получите WAP настройки като се обадите на *88 - безплатният номер за информация на Mtel. Препоръчваме и www.mtel.bg > GSM съветник > W@P настройки.

Цената на всяка игра се вижда преди самото изтегляне и е между 2,50 и 5 лв.

TOP10 JAVA игри

1	Siberian Strike	аркада
2	Rayman 3	екшън
3	Alfa Wing	екшън
4	Gameloft Backgammon	пъзел
5	Call of Duty	екшън
6	Soccer Unlimited	спорт
7	Jet Bike 2027	спорт
8	Fatal Force	екшън
9	Ancient Empires	аркада
10	Submarine	екшън



Actraiser

Разсичащ фентъзи екшън!

В тази игра ще си проправяте път през орди екзотични вражове като кентаври, гоблини, тролеи и още много други митични същества в това сай-скролинг (side-scrolling) екшън заглавие. Въоръжени с моящца си меч и големи количества целеустремленост, ще трябва да разчистите пейзажа от купицата или същества! Основана на едноименния хит за Super Nintendo, Actraiser доставя класическата конзолна игра в мобилния Ви телефон.

Game features

- Динамичен фентъзи екшън
- Битки с големи босове
- Базирана на класическата SNES игра
- Онлайн класациите ще позволяват да покажете уменията си на всички.



ЕКШЪН

88%

Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6230, 6310, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 3650, 3660, 6600, 7650, N-Gage

Siemens SX1

Sony Ericsson K700, Z1010



СПОРТ

95%

Nokia (series_30c), (series_40), (series_60), 7600, 7630

C65, C165, SL65, m65, cx65, cxv65, Siemens ci605, ci65, 665, 365v

Sony Ericsson z1010, k700

Soccer Unlimited

Съвършенство в джобен формат

Резултатите е 1:1 и вашият отбор има право на свободен удар от ъгъла на игралния терен. Остават само 10 секунди до края на срещата и ще пристигнате напред, за да изпълните уада...

Всички забави от вас – последният удар за играча. Изпълнена с финитои, фланги, тонки, уади с глава и shots, Soccer Unlimited е едно малко футболово съвършенство за вашия екран! Изберете любимица си отбор или създайте своя собствен с редактора на играта – Soccer Unlimited имате избор!

Никога досега не е излизала футболната игра с толкова много екстри за мобилен телефон!

Game features

- Бързи и динамичен геймплей
- Финитои, уади с глава, свободни уади и засади!
- 24 национални отбора или създайте своя собствен
- Можете да играете приятелска среща или чакате състезание – има гори тренировъчен режим, когато да опишавате уменията си
- Онлайн ранглистите ще позволяват да видите дали можете да победите най-добриите играчи от целия свят!

Alfa Wing

Междугалактическият съюз се нуждае от ВАС!

След десетилетия, прекарани във войни, междугалактическият съюз започва да поддава под напора на непреодолимите извънземни сили. В последен оптимистичен опит да спаси човечеството, космическата изпредителка от висок клас Alpha Wing бива изпратена на опасна мисия близо до главната база на извънземните...

Вашата мисия е това наистина е скъпът за откроите Вражеската база, да преодолеете външните защитни постове, да проникнете в системата за управление и унищожите централното командрване. Голямото разнообразие от оръжия и врагове, както и поразяваща графична среда правят играта една от най-забавляващите те в жанра!

Game features

- Пробивате си път през множество нива
- Събирате оръжията, за да убелите огневата си мощ и да подобрите защитата си
- Побеждавате малази от все по-силни, смъртоносни неприятели
- Унищожавате извънземния център в покорителна финала битка!



ЕКШЪН

97%

Nokia	(series_30c), (series_40), (series_50), 7600, 7650
Siemens	c65, c95, m65, cx65, cx95, cx95, cr65, cr95, m55, m95, mc60, s55, s65, s57, s155, s156
Alcatel	OT665, OT565

Sony Ericsson K700, Z1010, T610, T616, T618, Z600



Crash N Burn

Адреналинова инжекция с петролна мощ!

Целта ѝ в тази страхотна нова състезателна игра е да накарате противниците ѝ да се разбият и подглътнат! Имате избор между 24 раси 8 три различни игранли режима, получавате поборения за колата си и гори печелите колите на другите шофьори! С житро-усицвателите си можете да проучите покрай конкурещията, след като сте ги забавили с разлито моторно масло и смъртоносни снаряди, но внимавайте да не блъкнете!

За да отключите нови раси 8 самостоятелна кампания и да спечелите пари за поборения по колата ѝ, играете в шампионата. След това можете да опитате да поставите нови рекорди на обиколките, които га качите в онлайн класациите.

Game features

- 24 отключаващи се раси на 8 уникални трасета
- Шампионат и режим на обикновена обиколка
- 3 различни коли и избор на цветове
- Разнообразни пейзажи, включително зимен и нощен
- Правите мърсно на другите шофьори, като ги целите със снаяди или им подливате масло. Можете гори да стреляте по блъките!
- Онлайн списък с най-добриите ѝ времена на обиколките и състезанията



Открийте цяло ново поколение от Java игри за вашия мобилен телефон!

ДА НАМАЛИМ ШУМА ОТ КОМПЮТЪРА

C наблизането на новите технологии и по-специално появата на все по-бръзи процесори и по-мощи видеокарти се появява и тенденцията компютрите да стават все по-шумни, гори до степен, в която направо ти става неприятно да стоиш в една стая заедно с компютъра си.

Първо трябва да изясним какъв кара компютъра да шуми - всяка една част с механика, която я забвиха издава някакъв шум по време на работа. Такива компоненти в компютъра са твърдите дискове, оптичните устройства, флипоптата и не на последно място охлаждащите вентилатори. При тръбите три нямаме голяма възможност да направим нещо, за да намалим издаванията от тях шум. Естествено, накоц производителите имат специализирани софтуер, с който можете да намалите скоростта на тяхните оптични устройства или твърди дискове. Така, жертвайте малка част от тяхната производителност, можете да намалите доста ефективно издавания от тях грешен шум. За повече информация относно такъв софтуер погърнете на страницата на производителя на Вашите устройства.

Време е да си дойдем на сумата, стигащи до основния виновник за шума в машината ви - вентилаторите. Съвременната компютърна система не може да мине без нито една перка - дори и тези машини, използвани въодни или още по екзотични охлаждания се нуждаят от такава. Най-лесният начин да обезшумим една машина във махненки, то е, като вече споменахме, това е невъзможно. Която ни води до заключението, че трябва да намалим техния брой до екзистенциалния минимум, а оставашите да бъдат максимално обезшумени. Необходимостта от премахването на ненужните перки се поражда от факта, че издаванията от

тях шум се смесва и по този начин се увеличава. С други думи, ако имате например три вентилатора от по 30 Db, то общото ниво на шум няма да е 30 дешебела (спокойно, няма да е и 90). В зависимост от усъдяванията, нивото ще бъде различно, но при всички положения ще е над 30 Db.

Ще разгледаме накратко няколко лесни начини как да намалим шума, издаван от вентилаторите в кутията напълно бесплатно, с много малка инвестиция и с по-голям разход на пари, като избора оставяме на Вас.

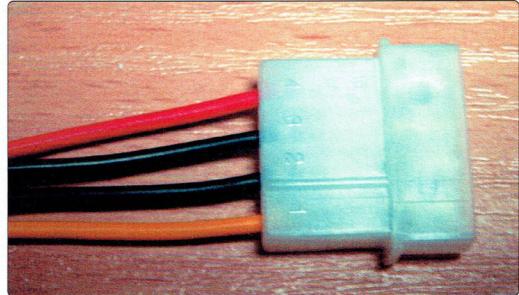
Дъно с контрол на оборотите

Някои от по-новите модели фънни платки разполагат с възможност за контрол на оборотите на въклочените към тях перки, например Abit (с mGURU чип) или MSI (с CoreCell). Благодарение на тези специализирани чипове от BIOS можете да активирате автоматичен контрол на оборотите на вентилатора на процесора, на чипсета и на захранвателната енергия от вентилатора на молекса (жълта жица, която струва в перката, служи за измерване на нейните обороти). За да получите 7V изходящо напрежение, трябва да свържете вентилатора съответно към червена и жълта жица на молекса. За 5V използвайте червения кабел и някой от вдигнати на молекса.

Ако разполагате с финна платка, която има поддръжка на подобни възможности, е добре да ги въклочите в употреба (ако все още не сте го направили), а ако дъното ви няма подобна възможност, то е добре да се замислите дали при следваща търговия да не се насочите към модел с подобна функционалност.

Намаляване на напрежението

Стандартните вентилатори работят с напрежение 12V, но съществува възможност та да бъде намалено, при което скоростта на въртене на перката респективно също намалява. Както резултат от това слага нейната ефективност (въздушния поток), същевременно обаче се понижава и издаванията от перката шум.



Погледнете един обикновен 4-пинов захранващ молекс конектор, ще забележите, че в него влизат червена, жълта и две черни жици. Порадищом различни комбинации можете да изкарате три различни напрежения от този конектор. За 12V напрежение е необходимо да свържете червенията жица на вентилатора към жълтата на молекса, а черната - към единия от вдигнати на молекса (жълтата жица, която струва в перката) служи за измерване на нейните обороти). За да получите 7V изходящо напрежение, трябва да свържете вентилатора съответно към червена и жълта жица на молекса. За 5V използвайте червения кабел и някой от вдигнати на молекса.

сравнително лесно: Akasa, Thermaltake, Vantec, Zalman.

Вентилатори с автоматичен контрол

Имате възможност при закупуването на вентилатори да инвестирате малко по-голяма сума и да се насочите към модели с автоматичен контрол на оборотите. Те са малко по-скъпи от стандартните, защото разполагат с допълнителен термо-датчик, като в зависимост от отчетената от него температура се променят оборотите на перката. При това положение избягвате нуждата от ръчна настройка.

Използване на пасивни охлаждания

Можете да заложите и на специализирани продукти за пасивно охлаждане на процесора, видеокартата, твърдия диск и т.н. Проблемът при тях е, че много често са значително по-обемни от стандартните активни охлаждания (използват перки) и са по-скъпи. Тяхната ефективност също не е на максимално високо ниво - че вършат работата за много по-плътно настройване. Решението в тази област са много-губройни, но все пак ето няколко фирмички, чиито продукти може да се намерят

КОНФИГУРАЦИИТЕ ТОЗИ МЕСЕЦ

ЕВТИНИЙКАТА

Intel Celeron-D 2.53Ghz BOX
Albatron PX865PE Pro
512MB DDR500 MCI
80GB Hitachi 7K250 8MB cache SerialATA
Sapphire Radeon 9600
128MB 128bit DDR, TV, DVI
1.44MB NEC Black
52x32x52x16x LiteOn CD-RW/DVD-ROM
Delux M95 w/300W Delux PSU
Logitech black keyboard PS/2
Logitech MX310
2 x 80mm. case fan
17" Samsung 757/MB
Creative Inspire T5800

780\$ за ДДС

ЗЛАТНАТА СРЕДА

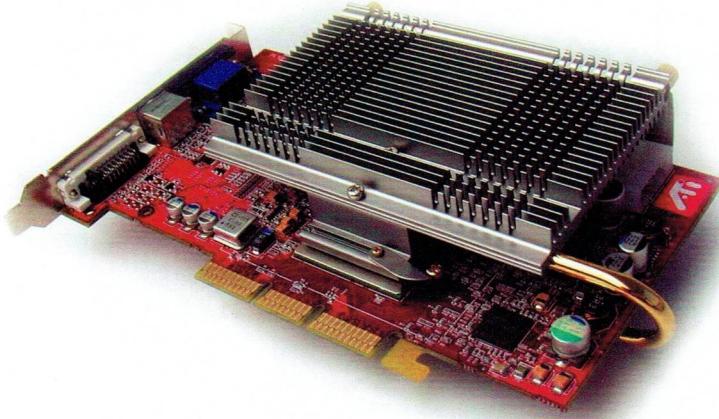
Intel P4 2.8Ghz 1MB cache socket 478
ASUS P4P800
512MB DDR500 MCI
512MB DDR500 MCI
120GB Hitachi 7K250 8MB cache SerialATA
Sapphire Radeon 9800Pro 128MB DDR, TV
1.44MB NEC Black
NEC MultiSpin ND-2510A DVD-RW Black
Foxconn 3GTH002 w/300W Fortron PSU
Logitech black keyboard PS/2
Logitech MX510
ThermalRight SLK-948U + 92mm Vantek fan
2 x 80mm. case fan
19" Samsung 957MB
Creative Inspire T5900

1370\$ без ДДС

ТОП КОНФИГУРАЦИЯ

Intel P4 3.2Ghz 1MB cache socket 478
ASUS P4C800-E Delux
512MB DDR500-A DATA Vistesta
512MB DDR500-A DATA Vistesta
200GB Hitachi 7K250 8MB cache SerialATA
Point Of View GeForce 6800GT
256MB DDR3, TV, DVI
1.44MB NEC Black
NEC MultiSpin ND-3500A DVD-RW Black
LianLi Aluminum case w/400W Fortron PSU
Cherry black keyboard PS/2
Logitech MX1000
ThermalRight SLK-948U + 92mm Vantek fan
2 x 80mm. case fan
17" Samsung 710N LCD 12ms
Creative Inspire T5900

2240\$ без ДДС



Например, пасивното охлаждане за видеокарта - Zalman ZM80C-HP е добро решение, ако видеокартата ѝ е не помощна от Radeon 9800 Pro (и не смятаме да я обвръждаме), като гори за таакава е препорочително да имате добър въздушен поток в кутията.

Преминаване към Вентилатори турбини

Премахването на част от перките в кутията може да бъде реализирано и чрез повишаване на ефективността на основните таеки и наб-вече на вентилаторите, охлаждащи процесора и видеокартата (често най-шумните 8 кутията).

В това отношение преминаването към вентилаторни турбини е много добро решение. Както можете да видите

от снимката, те не разполагат с „мъртво“ летимо, (част от перка, която липсва въздушен поток) в центъра, както е при стандартните перки. Тази на пръв поглед малка разлика ѝ дава до значително повишаване на ефективността на охлаждането.

Поддръжка на перките

Не трябва да пренебрегвате и грижата за вентилаторите във вашата компютърна система. С течение на времето по тях и по радиаторите се натрупва прах, което затруднява работата им и постепенно намалява ефективността им. В най-лошия случай натрупването на повече прах гори дара предизвика спирането на даден вентилатор, което може да доведе и гори до дефектиране

на охлаждания от него компонент.

За да избегнете този тип проблеми, е добре да отваряте компютърта си да го почистявате от прахта поне веднъж на най-много 2-3 месеца. Ако усетите, че никоя перка е започнала да вие или се движки тъбръде бавно, ще се наложи да я отворите и да я смажете. Понякога това ще удвоява работоспособността ѝ с още няколко месеца, но като цяло ще се наложи скоро тя да бъде подменена.

Оптимизиране на въздушния поток

Опнуйайте се да подредите поне малко кабели в компютърната си кутия. При всички положения трябва да внимавате да няма съмръщащи около вентилаторите или препречващи част от тях кабели.

Предвидете и къде е най-добре да разположите перките в кутията, така че те да вкарват достатъчно стручен въздух отвън и да изкарват топлината от кутията. Най-добрите съмдартен варианти е една вкарвача стружен въздух перка в предната част на кутията и една изкарвача топън от задната част, но все пак забиси и от това какъв е кутията ѝ и какви компоненти има разположени вътре.

Антон Белев

bloody@hardwarebg.com



ОБЗОР НА ВИДЕОКАРТИ

E сен е, пазарът се събуди, винаги същите продукти - също. Докато почти цяло ядро само четири години за най-новите продукти в областта на видеокартите (и не само там), то сега вече реално можем да станем собственици на някоя от новите 3D зърнорове... все пак би било чудесно за коледа да имаме нова, бърза видеокарта с която да се насладим максимално на новите игри.

Това е и целта на този обзор - да покажем как карта която се намира, къде ѝ е сместена.

Измезе една от многочаканите игри тази година - DOOM 3, другият голям хит - Half Life 2 - ще се появят до дни (ако отново нямаме допълнително забавление...). Тези игри (и не само те) изискват доста мощна графична карта, за да покажат истинската сила, а и за да е приятен геймъйтът. Естествено, за да може да се насладим 100% на тези видеокарти, ще трябва да имаме и доста мощна машина с наистина много памет (които е пускан Doom 3 на high detail знае, че с под 1GB системна памет не е много комфортно).

Ето какво успяхме да съберем като предложение от Високия клас - подходящи за подаръци във всяко едно отношение:

- Sapphire X800XT 256MB GDDR3
- Sapphire X800Pro TOXIC 256MB GDDR3 Point Of View Geforce 6800GT
- 256MB GDDR3
ASUS V9999GE - Geforce 6800GE
- (Gamers Edition) 256MB GDDR3

Искам да изкажа благодарност на фирмите, представили продуктите за тестване: NT-CHS - за картите Sapphire, VALI Computers - за Point of View, Argus Computers - за Albatron и Most - за ASUS.

От „звездите“, липсва само 6800 Ultra базирана видеокарта - такава за съжаление е почти нефъмъжко да бъде намерена в България, а цената ѝ е неподобна за 90% от геймърите. Разликата между нея и 6800GT е само в честотите на ядро/памет и лично според мен не е оправдана като покупка...

Моделът на ASUS 6800GE също не е чист преставител на 6800 - Gamers Edition е с по-високи честоти на ядро/памет и замова ѝ никој тестове настигна до по-мощния 6800GT чип. 6800GT работи на 350/1000 MHz ядро/памет, при стандартни 325/700MHz за 6800.

При картите, базирани на ATI графични чипове, подобни изненади нямам - и X800Pro, и X800XT работят на стандартните си честоти.

Нямам място за публикуване на пълни спецификации на картите, затова ще ви кажа с две-три думи какви са основните разлики между тях:

Radeon X800XT има 16 рендериращи конвейера, X800Pro е с 12 конвейера. За справка - 9800Pro е само с 8 рендериращи конвейера.

Geforce 6800 Ultra и 6800GT са с по 16 рендериращи конвейера, 6800GE, който е чист 6800 чип е с 12 конвейера. Пак за справка - FX5900 и FX5900XT са с по 8 рендериращи конвейера.

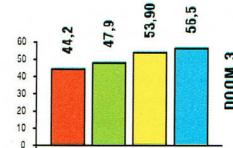
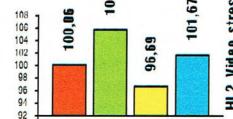
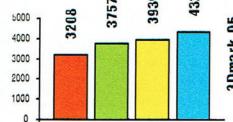
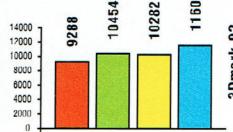


ТЕСТОВА СИСТЕМА:

AMD Athlon64 2800+
EPoX 8KDA3+
2 x 512MB DDR500 GEIL Platinum
80GB Hitachi 180GXP, 7200, 8MB,
PATA
16x48x LiteON DVD-ROM
400W Matrix PSU
Thermalright 948U CPU cooler +
92MM Vantec fan.

СОФТУЕР:

MS Windows XP Pro SP2
nForce 5.10 chipset drivers
ATI Catalyst 4.9
nVidia Forceware 61.77



ASUS V9999GE
POV 6800GT
Sapphire X800Pro
Sapphire X800XT

Григор Стоичков
grigor@hardwarebg.com

СИГУРНОСТ НА ДАННИТЕ ПРИ ЗАПИС ИЛИ С ДРУГИ ДУМИ "ЗАЩО ТОЧНО PIONEER ?"

Чудейки се как га започна тази статия, ще ви кажа следното – тия дни вече не е достатъчно просто да имаш оптично устройство за запис – CD или DVD Writer. Без значение дали става дума за музика, фильми, лични документи и проекти – качеството и фълготрайността на записа вниманието в най-важен и актуален елемент е избора ни на записващо устройство.

През окото година и половина, след като ми писаха да си пътам камари грешни пари, за да запиша фильми на по гъба-три гука, си казах, че вече е крайно време да мина на „слепвашото ниво“. След неколкократно четене, озлеждане, обиклане на сайтове, магазини и доставчици на Железария (да се чети хардуер), се спрях на популярната и все пак не много разпространена марка устройствата на Pioneer. В следващите редове ще се опитам да ви разкажа защо и как реших, че това е производителят, който за мен е номер

едно.

Започвайки търсенето си, исках устройството, което ще га е сигурно, ще га е здраво и издръжливо на времето и всичките ефентуални експерименти и тероризирания от моя страна и едновременно с това да предлага максимална съвместимост с всичките носители – от видеоете „турско-българска ивайла“ до най-добритите 8 бранша.

С времето в България, се наблюдава продажба всичките измишъльотини в този пазарен сегмент – CD/DVD записващи устройства – от начално известните BTC и Rodeodrive до най-големите – Plextor, Pioneer, TEAC, Mitsumi. С годините обаче пазарът силно промени облика си, а производителите промениха стоката, която ни предлагаха. Нито TEAC, нито Plextor са това, което бяха преди време, същото бяха и за BTC гори.

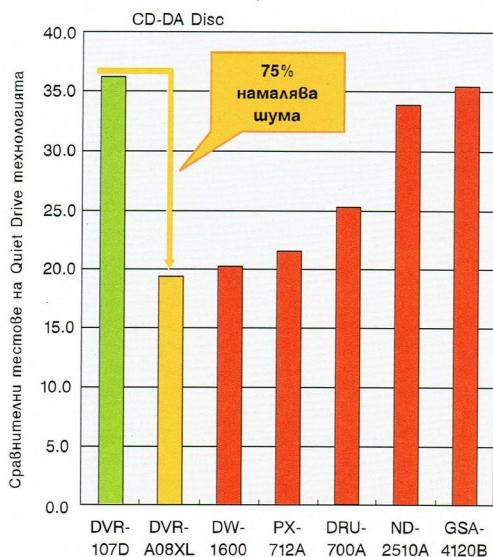
По времето, когато се формираха двата алианса (DVD Forum и DVD Alliance)



се), подкрепящи съответно –R/RW и +R/+RW форматите, някои от компаниите, допринасящи за разширяването на технологията, разглежда адекватно и решението, че е рефлекс да поддържа и гъвата формата. Макар и пръвте модели на серията A0x/10x (купено-шофризият индекс обозначава retail устройство, а шофрио-буквеният – OEM) да бяха с размери на средносъститутивски кубар, Pioneer все още много усилия да направят серията толкова добра, колкото е към днешна дата. След редица проблеми и усъвършенствания, днес Pioneer предлагат последните си модели устройства при прекрасно съотношение „до-стъпка цена – превъзходно качество“ и стремително завладяват пазара за домашни DVD-/R/RW/+R/+RW устройства. Съвсем японската фирма въвежда и много съби паметни и разработки, които използва широко в устройствата си. Поважните тайки са:

богати носители, минали през устройството (за пръв път – при A06 модела).

Dynamic resonance absorber (DRA) – технология, допринасяща за намаляване на вибрациите и разлонянските напречния на корпуса при запис, което влияе пряко върху процента на C1/C2 грешки (комплексни мерни единици служещи за



разяснение на сигнатурите при различните модели Pioneer устройства:

A07 – означава retail Версия на Съпроснико модел

107 – означава OEM Версия на модела, предназначена за системни асемблатори (пр. DELL, HP-COMPAGNO, TOSHIBA и други)

A07XL – retail Версия на устройството, с „Quiet Drive“ технология. XL моделите са единствено оригинални Pioneer. XL модели не са налични за OEM асемблатори.

КОРЕКЦИЯ

В статията ни за Sapphire X800 Pro TOXIC от миналия број сме допуснали грешка при графиките на видеокартите. Правилната легенда е:

- Canyon GeForceFX 5900XT – билковат
- Gigabyte GeForce 6800LE – син
- Sapphire X800 Pro – жълт
- Sapphire X800 Pro w/A.P.E. – зелен
- Sapphire @X800XT – оранжев

маркиране на отклонение при записа причинени от вибрации и шумове, водещо до отклонения 8 ъгъла на нормална работа на лазерната глава). (за първи път при A06 модела)

Smart Laser Driver – принципите заложени в тази технология, целят по-точно и прецизно подаване на входящите данни за запис, с минимални или никакви загуби при препредаването им след обработка; това е постигнато с преместването на интегрираната схема, обработваща данните преди запис, при пълнотата на, която е разположена и интегрираната схема контролираща работата на лазера и самата носеща глава. (за първи път при A06 модела)

Liquid-crystal tilt mechanism – представлява течно-кристална гъвслойна плоча, като целта ѝ е да компенсира промените във вълната и дължината на вълната, при запис (и четене), причинени от неравности или некачествен стратиграфичен един и гъвслойни носители.

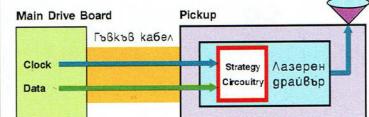
Ultra Dynamic Resonance Absorber (UDRA) – небалансираните и нискокачествените, но с смекти на това – масово разпространени носители (Optical Storage, EURODATA, eProFormance, Dysan и пр.), са друг проблем, с който тази технология е създадена да се справи. При високи обороти – респективно високи скрости на запис, изграждани въртящи момент и побърхнини се нарушават, тъгълотът на лазера се променя, което води до дефекти в записа. Технологията има за цел да гейстъба максимално ефективно и прецизно, за да се намалят до минимум побирни отклонения.

Тази година Pioneer надсърчава себе си, демонстрирајќи в началото на годината, запис на флуорен DVD+R9 носител, само съчленен на firmware-а на

Схематика на Smart Laser Drive технологията

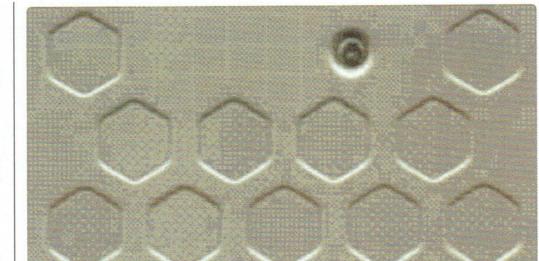


Сигналът със смущения се конвертира към лазерната емисия



Стабилизният сигнал преминава през системата

устройство от серията A06. След това, реализираха модела A07, който поддържа новите юисокоскоростни носители 8x, и в настоящия момент излагаха на лазера флагмана си A08, който вече записва +R9 носители с капацитет до 8,5 GB. Наред с това пуснаха и модификации на A07 и 08 устройства си, с допълнителното обозначение XL. Много хора недоумяват, каква точно е разлика при все, че хардуерните спецификации и скорости, са същите както при устройствата без такъв синтакса. Обяснявам съвестно, XL маркира новата революционна технология на Pioneer, наречена Quiet Drive (ако поглежнете горния капак на машинката ще видите и специфичните за нея „челни килийки“, които вършат работата си по намаляване на вибрации), регулираща гравитационно шума при работа и респективно паразитните шумове. Като допълнение в премахнат и типично за бички досегашни модели вентилатор, с който устройството генерира шум в диапазона на 20 гешебла. От гостите време в крепото до компанията е заложена и сигурността на данните. Работите съвместно с партньорите си от DVD Forum и DVD Alliance, както и с доставчиците на електроники за устройства са – NEC и SANYO. Pioneer налагат лук на стабилност и сигурност в устройства си.



Изглед от горния капак на шасито на Pioneer – A08AXL, показващ „honeycomb“ корпуса залегнал в основата на „Quiet Drive“ технологията

Важно, особено напоследък, когато обявите информация, които записвате на дистантни гласовомни.

С досата честота си търгувате на firmware-и, и добавянето на нови тъгови codes A09 серията има най-голям процент съвместимост с различните юисоди и марки носители. Тестовете на запис с фабрично „поизредени“ дискове, показват най-голям процент на корекция на грешки както при четене, така и при запис. Преблагат, всеки има свой личен фаворит при избора си на подобни устройства, особен като се има на предвид, че и фактора цена, винаги е бил на днешен ред. Pioneer DVD-R/+R устройствата, никога не са били в най-ниски ценови сегмент на лазера, но не са и най-скъпите.

Да, не се справят толкова перфектно при разчитането на различните разпространени напоследък комерсиални записи на оптични носители, както Plextor да кажем, но за сметка на това бавно и упорито взятото копие на защищени дискове с най-голяма точност до оригинална. Другото, което обуславя относително по-високата им цена спрямо конкурентите като LG, Lite-On, Plextor и Riscon, е че те никога не правят компро-

мис в материалиите, които влагат в производството, за сметка на цената. Самият факт, че много OEMベンъри на оптични устройства – измежду които AOpen, TEAC, ASUS, TDK, Memorex и пр., имат реализирани съби запасчици, базирани на OEM версии на Pioneer, говори досата показващи до каква степен дали големите производители са доверяват на японската компания. Фабрично Pioneer подобре ограничават, някои функции на устройството – за пример – реционализация код, скорост на четене/ригбанс на DVD-VIDEO, ограничение за не-сертифицирани 8x носители да се пишат само, до 4x. Но тъкъв Интернет има добре разбити юисонити, които поддържат всичките видове хакове и модове на устройствата, с цел премахване на тези ограничения.

Накратко ако юржите на сигурността на данните си, ако искате устройство с максимална съвместимост от към поддържани носители, и сте склонни да направите известни компромиси в определени аспекти на скоростта, то Pioneer е изборът за вас.

- Корача

МАРКА	МОДЕЛ	ШУМ	РАНГ
PIONEER	DVR-A080XL	19,4	1
BenQ	DW-1600	20,2	2
Plextor	PX-712A	21,5	3
SONY	DRU-700A	25,4	4
NEC	ND-2510A	33,7	5
HLDS	GSA-4120B	35,5	6
PIONEER	DVR-107D	36,3	

Сравнителни нища на шума при различни модели устройства

Окото на бъдата

възход и падение на най- успешното гейм-студио в историята.

Не са много компаниите, програми милион+ копия. Още по малко са тези, които могат да се похвалят с три „Ири на годината“, 8 актиба си или предлагат онлайн услуга приблизка над 9 милиона активни потребители. И макар една друга, често заглавяване да е било на борда на американската компания Discovery по време на първите и скачване с Интернационалната космическа станция през май '99г.

Със сигурност обаче само едно е гейм-студиото, за което всички същаха да казват, че е „компанията, която никога не е правила лоша игра“.

Blizzard Entertainment!

Началото „Великите умове мислят еднакво!“

В началото на 90-те гдама студенти от UCLA (University of California, Los Angeles) скучат заедно в час по компютърни науки – Allan Adham и Mike Morhaime. Лекциите са уморително-безинтересни и Mike решава да си направи малка шега с колегата си по чин. Когато Allan излиза, той подменя паролата за log-in-a му в X-Windows терминал със собствената си парола. Връщайки се, Allan най-спокойно пише паролата си и се изправя без проблем на компютъра.

„Как по дяволите го направи тво?“, – пита Mike приятел.

„Просто си написах паролата, Mike“
казва Allan.

Оказва се, че гдама са си избрали една и съща дума за парола: JOE. Това, както гласи кийшето, е началото на едно прекрасно приятелство.

По това време игралната индустрия, все още в пъбче играма и по-малко индустрия. През ранните '80 години всеки с идей, хоб и малкият е свободен да си опита късмета.

След дипломирането, Allan – който по време на Ваканциите, вече е участник в разработката на няколко игри в различни малки компании – успява да запали Mike за идеята да основат собствена компания. Всеки от сътрудниците участни със скромната сума от \$10 000 и на 8 февруари 1991г., заедно с още един тихен колега – Frank Pearce, основават Silicon&Synapse със седалище във Ърбайн, Калифорния.

Трудният старти.

Какво по дяволите е „синапс“?

Първата сериозна игра на S&S се нарича *RPM Racing*, за Super Nintendo, която не пишат за Interplay. Разработката му отнема едва 4 месеца. След скромния, но окнуражаващ успех на игра, S&S набира скорост. Следват други конзолни проекти като *The Lost Vikings*, *Justice League Task Force* и *Rock & Roll Racing*. Резултатите не закъсняват – през 1993г. Videogames Magazine обявява S&S за „Разработчик на годината“.

Макар признанието да е на лице, финансите са резултати не са розови. Компанията постоянно е „на червено“, а бюджетът се кърпи ден за ден. Заедно с това на финален ред излиза и въпросът за името на фирмата.

„Никой не знае какво е „синапс“, – разказва Allan. С Mike за кратко приемат компоненти на Chaos Studios, но



установяват, че никаква нюйоркска компания не върви правата за това име. Нещо повече - хората искат скромната сума от \$100 000, за да го преотстъпят! „Лочти се бяхме спрели на Ogre Studios“ - каза Mike. Тогава Allan отваря речника и забива пръст в думата Blizzard (сънчка буря/вихър) и всичко си извърши на мястото. С новото име извърши нов проект и нова платформа - компанията пуска първия си сайскролър се PC - *Blackthorne*. Разпространените са Interplay. Blizzard се разпространват - фирмата вече наброява над 20 души, но кръжката им лодка застрашено се лошка върху Външните на финансият кокал. Allan и Mike създават, че за да продължат напред ще им е нужна помощка на някой с пари.

Morhaimе поема работата по няколко десетки игри за Davidson&Associates. Идеята му е, както сам той казва, също да превърне прага, на този потенциален инвеститор. Тактикута се ученчава с успех – възпроизвежда потенциала на Blizzard, D&A им предлага да ги купят. В началото на 1994г. компанията става собственост на Bob и Jan Davidson. Същата се сделка е под \$10 млн.

Да си някой в брашина.

Изкусството на Войната.

Blizzard никога не са крили факта, че обичат да експлоатират чужди идеи, да ги покарат до блясък – разбира се по тяхен си, уникален начин. „Warcraft Всички ние обожаваме това заглавие и никак спонтанно ни хрумна, че бихме могли да направим нещо такова, но ъб фентъзи среда и с мутимипъйър... Идеята за Warcraft се ражда като на шеша. По това време на сцената се появява Bill Roper, който по онова време започва работа на непълен рабочен ден. Ето какво си спомни за Warcraft: „Историята практически липсваше. Когато се сподела до издаване на демото, разработчиците търсеха някой, който да изчете текста като интроверт. Аз се писах доброволец за работата.“ Когато Bill изпита възбуда посредством сттиюга, Bill очаква някой да му върчи готов сценарий, който да прочете. Вместо това му показват екран, на който се мърди средногърбокован замък и му казват: „OK - ето това е замъка и там се води голяма война между орки и хора. Давай.“

През лятото на 1994г. демото със записанияглас на Roper се показва на Consumer Electronic Show в Чикаго. По стечението на обстоятелствата на CES94 присъстват и Condor Entertainment – малка софтуерна компания от Сан Франциско, с която Blizzard са работили за кратко в миналото. До този момент въвата екипа не са се срещали лице в лице. По това време зад Condor Entertainment стоят Dave Bravik, Max Schaefer и някога брат Erich.

„Като че ли между мен и Allen Вънзинка някака незабдим връзка, – каза Brevik по-късно. – Той ме помага да гоига и да видя една PC игра. Той беше Warcraft и тя изглеждаше невероятно!“

Warcraft: Orcs and Humans излизва малко преди Дена на благодарността през 1994г. и незабдимо привлича вниманието на публиката и особено на RTS феновете – жадни за още от същото след Dune II.

Blizzard поемат към Върха.

Кои са по-добри - орките или хората?

Безапелационният успех на Warcraft поставя компанията в светлината на прожекторите. Blizzard са засипани с моби за работа. Колкото и да им е приятно, Mike и Allan трябва да зарежат лаборатории с Street Fighter и да се заемат с подбор на нов персонал. Глабното условие, което поставят е: „За да работи за фирмата, канадците трябва да е преди всичко геймър...“ „Наистина, изненадваше в комо много хора правят игри, но не ги玩ят!“, – каза Bill Roper, припомнайки си тези времена.

Покрай избора на нови художници, дизайни и програмисти Blizzard правят може да най-важната си стъпка. През януари 95-та с идея за нова игра при Allan и Mike избута Condor Entertainment с идея за игра, в която крадец, войн и мащоноски се сражават със силите на злото в окончанието на град наречен Тристрим.

Brevik и Schaefer са възхнобени от Moria – прости текстови RPG игра за UNIX. Те решават да приложат елементарната концепция убийство/изпълнение, към стандартите на '90-те и да я



предложат на разпространителите.

„Някои компании гори откажаха да говорят с нас, – признава Dave Brevik. – А и защо да го правят – ние бяхме прими смишени, които се опитваха да им пробутат радиацията нова игра за игра. Хората ни се смеха, защото не е само, че нямаме никакъв PC опит, ами искахам да правим RPG..“ Накрая, в пристъп на отчаяние Brevik се обажда на Allan и пита дали Blizzard имат интерес да публикуват поборна игра.

След кратки предварителни разговори, Allan и Mike решават да финансират идеята на Condor с „крупната“ сума от \$300 000. Проектът носи работното заглавие *Diablo*. Има само един проблем – Blizzard не са съгласни със търбочуваната концепция за походъв RPG. Те оказват напуск върху Schefer и Brevik и същим на играта е променен – решено е, *Diablo* да бъде реално-времево заглавие.

Самите Blizzard също не стоят без работа – 6 процес на усилена разработка е продълженето на Warcraft. Играта се характеризира с високорезолюционна графика и поддръжка на мултимедиа до 8 играчи през modem или LAN. Работата по проекта продължава едва 10 месеца – Warcraft II излизва през декември 1995г.

Ако с поръбва игра от поредицата, Blizzard с неочеквана репутацията на едни от тръстите в жанра, с Warcraft II забързат име на „златна“ компания – перфекционист, на професионалист тежка категория. Warcraft II е заглавие то, което дефинира границите на едно явление, което ще стане известно днес като запазената марка „Blizzard игра“. Геймплей е полиран до блясък. Расуите са идентично балансираны.

В Warcraft II имаше нещо специално. Дори днес хората все още спорят за това кои са по-добри - орките или хора





та, – с доболна усмивка отбелязва Мике. „Мисля, че това е госта яко!“

Warcraft II е първата игра на компанията, която сънчупа магическа бащерира от 1 милион продадени копия и за Бинаги остава в гейм-историята като едно от най-бързо продаващите се заглавия.

„Златните години“. *Севера и Юга.*

След евфорията около безспорния успех на *Warcraft II* пред *Blizzard* става един много важен въпрос: „А сеза каквоте?... Докато основното сътрудо разсъждава по него, в Condor кипи усиленна работа. Проектът *Diablo* е на финансирана праща.

Играта е некомократно забавна – по думите на хората от екипа, причината за това е фактът, че Bravik се къле търпче често. „Наш-добрите игри ми изважаха подушка, – признава той. – Всеки път когато Витах в офиса и казах „Хора, ако знаете каква спрахта ищат ми да дойде докато се кълех днес, всички започваха да мърморят. Беше им ясно, че това означава наималко примиесечно закъснение на проекта...“ Въпреки сериозния написк играта да излезе найкога за коледните празници през 1996г., екипът на Bravik и Schaefer настояват на своято и пускат *Diablo* ефба след като са

сигури, че са изгладили идеално всички детайлни. Играта излиза през първите дни на 1997г. и предизвиква истински фурор, а гейм-пресата почти всенача я обявява за „Игра на годината. А *Blizzard* убеждават Davidsons да купят студиото. „Всъщност Accelai ни предложиха повече пари, – казва Bravik. – Но ние се чувстваме по комфортно с *Blizzard*“.

През март 1996г. Condor са преименувани на *Blizzard North*. Същевременно е назован отговор на въпроса за следващото заглавие. „Всички искаха да правим sci-fi игра, – сломня си Roper. Историята се завърта около Сагата за три ради: Теран, Энди и Протоси, Водени битка за надмощие, с името на играта е *Starcraft*. Нейният гейблът е на E3: 1996. За огромно разочарование на *Blizzard* редакторите са далеч от очакваните. Феновете лайват обици прозвища на *Starcraft*, като „Орки в космоса“, и „Виломбът *Warcraft*“ (намек за преоблагадаващия във във външната на игра). Става ясно, че *Starcraft* има да има успех. Компанията е изправена пред труден избор: да продължи с разработката или да се откаже. *Blizzard* решават да успеят на всяка цена – гори ако това значи *Starcraft* да е най-дълго разработваната игра в историята... В началото на 1998г., ре-

пумацията на *Blizzard* е непоклатима. Но част от феновете са разочаровани – легендата за „непогрешимата“ компания без омая игра 8 листата си започва да се пропуква. *Starcraft* не излиза както е очаквано за празниците през 1997г. В същото време един странен проект на студиото е захвърлен само няколко месеца преди забвяването си. Името е *Warcraft Adventures* – заглавие, често наричано „гламето дете на Bill Roper“. *Adventures* трябва да бъде класическа приключенска игра, разказваща историята на орка Thrall, станал легендарен герой в *Warcraft II*. Проектът е мащабен и претенциозен – изпълнена фабула, фантастична на характеристите, огромна Вселена за изучаване, оригинални и интересни загадки. Накрая, *Warcraft Adventures* щеще да обедини най-доброто от вече съществуващите автентични, за да се получи перфектното за жанра заглавие. Върху заглавието, освен *Blizzard*, работи студио от Бостън, което е помога за дизайна и оформлението на Вселената, и компания от Санкт Петербург, занимаваща се с част от инженерна и звука. Организацията е промова, обмяната на материалите отнема търпение много време, скроубече се пропуск – *Battle.net*, поддръжана енорбременно от *Warcraft II: Battle.net Edition* и *Starcraft*.

В средата на 1998г. *Blizzard* е отново, като времето на 2D е отминало. Компанията започва работа по собствена 3D графична платформа, която да послужи като основа за бъдещи разработки.

В края сметка *Starcraft* (излязъл на 31 март 1998г.) ѝ ние огромен успех. В Южна Корея, където заглавието прорава над 1 милион копия, играта става едва ли не национален спорт. Стартувана е безплатната услуга за онлайн мултиплейър – *Battle.net*, поддръжана енорбременно от *Warcraft II: Battle.net Edition* и *Starcraft*.





Край на легендата. Корпоративната маска на успеха.

Годината на излизане на *StarCraft* е година на промени. След озрмен скандал, съвързан със счетоводни измами Cendant (по това време те притежават Blizzard) са принудени да прогадат цялото си подразделение за развлечателен софтуер на френския концерн Havas. Още същата година Havas са погълнати от Vivendi Universal.

Същевременно Allan, под натиска на непрекъснато растящите си менеджърски ангажименти, е принуден да изостави напълно работата си като гейм-дизайнер. Съсредоточава се върху задълженията си като вице-президент и се задоволява с позицията на консултант. Това не предизвиква почти никакваreak-



ция сред геймърските среди. Във времето когато имена като John Carmack и Shigeru Miyamoto са широко известни, прекалено много хора знамят кой всичност е Allan Adham, за да се прогнат от новината съвързана с оттеглянето му на една чисто корпоративна роля. Този ход обаче бележи повратна точка в историята на Blizzard – началото на залеза на „старите кутиета“. От група добри приятели, събрали се преди 10 години, за да „правят игри за кеф“, Blizzard се е превърнали в безлична корпоративна машина за пари. Вместо да търси пулса на израчите, компанията вече се ослушва за пулса на пазара.

През септември 1999г. на ECTS (European Computer Trade Show), Лондон, е обявен *Warcraft III*. Начело на проекта обаче не е Bill Roper, а Rob Pardo. Първият анонс на играта е стъплица – прегардигането информация говори за игра-роботчачник на нов жанр (хибрид между RTS и RPG); шест достъпни радио, изцяло триизмерен графичен ендъжин. Постепенно обещаните тървоначили инициативи започват да отлагат една по една. Когато най-после излиза през лятото на 2002г. *WarCraft III: Reign of Chaos* вече е редуцирана от романционна хибридна игра, до поучче или по-малко стандартизирало време-стратегия.

Излизането 2 години преди този *Diablo II* също разочарова голяма част от феновете. Въпреки гигантската цъкъл за разработка (близо 3 години и половина) и мащабната маркетингова кампания, *Diablo II* не опроверга очакванията на израчите и близо 8 историите, като първото Blizzard заглавие, за което компанията пуска официален пач още пред излизането на играта.

Хората

Allan Adham, Mike Morhaime, Frank Pearce – съоснователи. Според собствените им думи идейта, с която Blizzard е започнала е „просто да правят игри и да ги забавяват“. Името Silicon&Synapse симболизира (според самия Allan Adham) „сливането на компютрите и човешкия мозък“. По това време тримата взимат решението да бъдат на компанията решения, докато по-късно сега на пога в мащаб си офис и язди хамбургерги. Имената им ще останат забваници в геймърската история, като хората основали „Компанията, която никога не е правила лоша игра“.



Bill Roper – Изига по поста вице-председател на компанията. Участва в разработката на редица емблематични за студията проекти като *Warcraft II: Tides of Darkness*, *Diablo*, *StarCraft*, *Diablo II*, *Warcraft II: Beyond the Dark Portal* и

Последните страници от историята на „златната“ компания съвсем не са обнадеждаващи. През май 2003г. редица ключови фигури напускат Blizzard. Башмата на *Diablo* – David Brevik, Max и Erich Schaefer, заедно с практически целия екип, преместват се в нова компания – *Flagship Studios*, която работи усилено върху две още необявено фентъзи заглавие. Подробно-

StarCraft: Brood War. Продуциран на Macintosh. Версията на избранието заглавия. Играе каючка роля в проектирането на Warcraft, Diablo и StarCraft Всемирните. Има диплома в дисциплината „Комерсиална музика“ от Калифорнийския щатски университет.



Max Schaefer, Erich Schaefer, David Brevik – основатели на Condor, Inc., студио станало превърнато в по-следствие в Blizzard North. Тримата са идейните бashi на *Diablo* – арт, гуайди, копчация. Причината Max играе каючка роля при създаване на обръжаващата среда и ефектите, Erich е художествен директор, но има и съдействен принос в прекътирането на интерфейса на *Diablo II* и онлайн услугата Battle.net. На Brevik дължим уникалната *Diablo* Визия. Особено негови са идеите за строежа на базите на „гората на уменията и мащите“ (skill tree) в *Diablo II*.

В соборно то си време David Brevik е западен MMORPG фен, Max Schaefer отлежка месоядни растения в апартамента си, а Erich Schaefer се посвещава на големата си любов – към екшън, sci-fi и хорър филми.

сти линзоват.

Ru Weerasuriy (художник) и Andrea Pessino (софтуетен инженер) и гъзмата работили по проектите *Warcraft III* и *Diablo II* също напускат Blizzard, за да основат Ready of Dawn Studios.

Но най-тежкият удар го бие няколко месеца по рано – януари 2004-та. Един от стоклерите на Blizzard и съосновател на компанията – Allan Adham обяви, че се оттегля от президентския пост и напуска фирмата...

Игри те

В следващите редове ще хъдим по пътят на 12 годишната история.

The Lost Vikings
1992/1993, платформер

Blizzard Все още са никому неизвестните *Silicon&Synapse*. Трима Викинги – Първият Ерик, Яростният Балес и Здравият Олаф – са отвлечени от извънземни, за да станат експонати в галактическа зоологическа градина. С дружки усилия те трябва да преодолеят трупностите по пътя си към Възъди.

Това е първата по-сериозна игра струдило, която демонстрира съвсем чутство за хумор, станало по-късно запазена марка.



Blackthorne
1994, платформер

Играта не е революция за времето си, но с нея се поставя началото на познатата Blizzard-ска стратегия: Взимаме нещо хубаво и го покъраме, докато светните. В този случай копираната

игра е *Flashback* на *Delphine Software*, съчена по ново време като пример за наваждането в геймплея. Тук за пръв път се заглавя за съблъсък между хора и оркузи.



Warcraft: Orcs and Humans
1994 година, RTS

Играта, с която започна всяко време, не се наема да обясня как точно се случи този клонинг на *Dune: Battle for Arakis* да се предвърне в най- успешния PC франчайз за всички времена. Моя милост по новба беше магъл евент, покъщо пристигна в София да учи, но прекарващ всяка минута от свободното си време пред *Warcraft*. Сега, поглеждайки назад, видях, че всъщност расите бяха абсолютно еднакви, различаваха се само по външния вид и магията на ма-тьониците. След толкова години, минали оттогоди и от гледната точка на обръщат геймър, с ръка на сърцето казам, че за мен *Dune* си остава СТРАТЕГИЯ! Но *Orcs and Humans* гаге тласък на жанра, който се усеща и до ден днесен.



The Lost Vikings 2: Norse by Northwest
1995 година, платформер

Втората част от приключението на Ерик, Балес и Олаф продължава олтапъм, като тръбата събрива. Разликата е в новите умения на притамата Викинга и

новите играни персонажи – Върколак и дракон. Играта предлага забавен, но доста опростен геймплей, свеждащ се до правилното използване на уменията на отделните герои, и най-важното – съчетаван от свежа доза хумор.

Warcraft II: Tides of Darkness
1995 година, RTS

В сладната 1995 година се случи нещо спешно. Пет месеци след впечатляваща с графика, анимации, геймплей и звук *Command&Conquer* глаша национална *Warcraft II: Tides of Darkness*. Тези две игри по-анимативни са графика, бруталното създаване на всички единици и фентъзи атмосфера, за мен лично, *Warcraft II* беше Играта. И вътре игри имаха смазящ мултиплейър, но Blizzard биха създали заглавие, в което имаше АТМОСФЕРА. И един златен Bill Roper, който бе юръхън живот на всичка една гадинка в играта. Графиката, геймплейт, балансираният раси, мултиплейър и невероятният дух на играта изтласкат *Warcraft II* много далеч пред сродните заглавия за следващите няколко години.

Diablo
1996 година, екипън ролева игра

Diablo-то се пойди на пазара в момента, когато класическите ролеви игри

излизат в момента на стагнация. За броени месеци играта се сдоби със стомници хиляди върхи фенове, които малко по-късно наимериха и платформата, на която да се срещнат и споделят раздостъпа от невероятната игра – *Battle.net*. *Diablo*, както и всички предищии игри на фирмата, не блестеше с оригиналност, но се отличаваше с изключително забияващ геймплей, с безпрецедентна преграбвателност и съвършено нострира се играе в мрежа. То постави началото на серия игри, известни като *Diablo*-клоници, нито една от които не можа да се доближи до простотата и съвършенството на оригиналата. Класическата история за борбата между даг и рая получи най-популярната си ком-

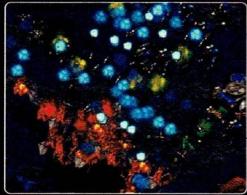
пютърна реинкарнация за всички времена.



Starcraft
1998 година, RTS

Може би най-добрата игра на Blizzard. Три уникатни раси, три уникатни солидни кампании, брутален мултиплейър и невероятна, НЕВЕРОЯТНА играна атмосфера – това са с няколко думи характеристиките на *Starcraft*. Много малко са заглавията, успявания да блърат играчите „вътре“ в играния свят.

Starcraft стигна дотам, че се предвърна в национален спорт в Корея, където гори имаше спонсорирани от местното Министерство на културата турнири, школи, пуснати бяха телевизионни канали, където върояха анимационни филими от своята на *Starcraft*, и каквото ли още не. Дори и днес *Starcraft + Brood War* си остава (за мен) най-добрата стратегия в реално време на всички времена и една от най-големите игри, които съм играя някога. На пътищата зад това заглавие – поклон до гроб.



Diablo II
2000 година, екипън ролева игра

Първата покачина 8 съществената репутация на Blizzard и началото на компромисите, довели до пълзгане по надолинието. След 6 години non-stop златни игри, Blizzard стигнаха дотам, че да кончат сами себе си. Играта бе-



ше грозна, глупава, грозна, морално останяла и грозна, но имаше някои силни страни – беше на Blizzard, копираше геймплея на оригиналното *Diablo* и излее 4 години по-късно – предостатъчно време за заждадените за още клик-фест играчи. Дори и пойдвалият се почти година по-късно експанжън и въвата нови класа не успяха да измият срама от челото. Егъва кръпка номер 10 успя да оправи нещата в значителна степен, но това се случи три години след оригиналта. Малко интересна информация – излизането на *Diablo 2* беше толкова забавено, че когато се появи на пазара, играча беше оптимизирана за работа на Voodoo чипсета на 3dfx. 4 месеца след излизането на *Diablo II*, 3dfx бяха купени от конкурентите си от nVidia...

г. играта видя бял свят. Трите раси са достатъчно различни, макар и да наподобяват тези от *Starcraft* – особено се набиват на око приликтите между Undead и Zerg. Въпреки това *Warcraft 3* е помиран комерсиален хит. Излезият година по-късно експанжън Въхша нов живот на играта, но не промени личната му пристрастя: *Warcraft 3* не е достоен наследник на *Warcraft 2* и *Starcraft*.



Warcraft III: Reign of Chaos 2002 година, RTS

След неколкократна подмяна на генералната концепция, след смяна на голяма част от работния екип и следът годишно забавяне, настъпиле, през 2002

Worlds of Warcraft 2004-2005 г., онлайн ролева игра

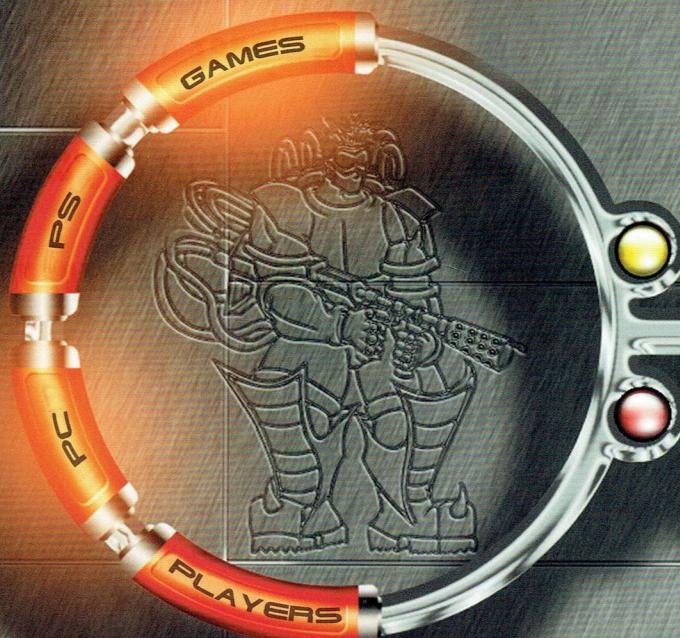
Това е заглавието, което трябва – и за моя най-голяма радост по всичко ли – че ще успее – да измие срама от челото на Blizzard. Това, което видяхме в бетата на играта, заслужава единствено суперлативи. Нека не забравиме, че почти едновременно с премиерата на *WoW* на пазара ще се появи и *Guild Wars* – друга онлайн ролева игра, която освен, че е отворче на напуснатите Blizzard пътища, ще бъде и БЕЗПЛАТНА... На същата имаме и *Everquest 2*, *Lineage 2*, бай Лорд Бритиш (авторът на всичко кое е *Ultima*) също разработва нова онлайн игра, която трябва да види бял свят нейде другаде година.

След всичко казано можем само да се помолим Blizzard да не посъледва събитията на други големи компании от миналото, които не успяха да се адаптират към променящите се условия на пазара. Спомнете си *Westwood*, които бяха на върха на сладата само допреди няколко години и след съба-три неуспешни проекти изчезнаха, превърнати се в част от *Electronic Arts*. Дано не стъм лиши пророк, но е хубаво каквото е останало от стария Blizzard, ози на *Warcraft*, *Diablo* и *Starcraft*, да си прочетем историята и да померираме наднейните поуки.

ПРЕДАВАНЕТО Е
SPORT NET

НЕДЕЛЯ

11.00ч.



с
АЛЕКС
и
IBGC GIRLS

ТЕЛЕВИЗИЯТА Е
КАНАП 3

Оптичен Интернет без телефон

Бърза връзка до най-големите съвъри

100% гарантиран международен Интернет

Стандартни и нестандартни месечни пакети от услуги

Достъп на клиента до адрес за наблюдение на трафика

**Бесплатен телефон за
информация за софийски абонати**

0 8 0 0 1 1 4 4 4

