

GAMERS'

THE CHRONICLES OF

WORKSHOP

ESCAPE FROM

BIG BROTHER

Хорни: "Ти май се опитваш да ме

влезеш под кожата, а?"

Ридик: "Да, но ще-

ше да ми бъ-

де доста

по-лесно,

ако имах

под ръка

нещо

остро..."

съзва, че по-голямата част от мозъка

има функции по време на криза

сън. Почти целият

без примитив

ната, живо

тинска част

Нищо чудно

че все още

съм...

буден.

Собственикът на клуб
Лайното ("The Shit"),
по-познат като Нед
от Биг Браър,
споделя пред GW за живота,
жените, игрите
и всичко останало...

ИЗБЯГАЙ ОТ ОБИКНОВЕНОТО
СТРОШИ ВЕРИГИТЕ

MUC

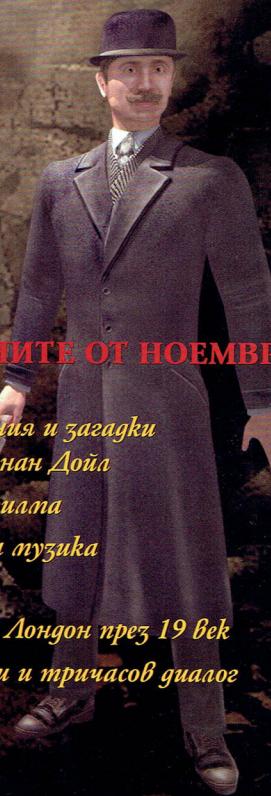
ПРЕДСТАВЯ:

Шерлок Холмс

Майната на сребърните обеци

ИЗЦЯЛО ПРЕВЕДЕНА НА БЪЛГАРСКИ!

2 ДИСКА | 19,99 лв



ТЪРСЕТЕ В МАГАЗИНТЕ ОТ НОЕМВРИ

- Над 30 часа приключения и загадки с героите на Артър Конан Дойл
- 20 висококачествени филма
- Оригинална оркестрова музика
- Зашеметяващи иззели
- 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



Сънищата на един луд

Луд съм. Пред прозореца ми, в градината с лилиите, лудите жаби танцуват танца на сребърната есен, прехвърчайки с пирюети от цвет на цвет. Всяка година, точно на тази дата, тихите им, нежни гласчета, раззвучват напежалия от аромата на лоякото вино в камбанките въздух. Чертаят във виолетовата прозрачност изящни и сложни фигури. Струва ми се красиво. Мисля си, че би трябвало да е. Но не съм сигурен. Фигурите увисват за миг над мъничките устенца, после се промочват нагоре, като дим, преливат в нюанси на аленот и синьото, убиват се като змийчета около други фигури и се пръскат на хиляди разноцветни прашинки.

Знам, че съм луд. Сънцето се спуска и настъпва утро. Звездите се озъбват с остриите си ръбове. Съмва се. Заспивам.

В другия свят е нощ и също има звезди – някъде там, в мрака зад щорите, които са заг забесата от цигарен дим. В сънищата ми съм винаги буден. Мога да се огледам отстрани. Да видя умората, огъната надолу раменете и брязала се като бълбока бръчка между вежгите.

Струва ми се, че това, което виждам, не е хубаво. Мисля си, че не би трябвало да е. Но не съм сигурен. Явно и така може да се живее. Може би на сънуваното ми да гори му харесва. Може би това е начинът, по който живеят хората в света от сънищата ми.

Човекът пред бледия еcran на монитора се опитва да каже нещо. Устните му се движат, оформяйки думи, произнесени шепнешком. Пръстите ритмично потпражват върху клавиатурата. Иска да каже нещо. Редовете се появяват, после биват изтривани и пак отначало. Иска да каже нещо. Повече иска да разбере на кого иска да го каже.

Какви го на мен, шепна му. Какви го на мен, приятелю, какви го на себе си. И ще го чуят всички, аз ще го изкреша вместо теб, остави ме да бъда твоя глас...

Утро е и се събудждам. Цигареният дим е полепнал по предметите в стаята. Отварям щорите, светлината изгаря почервенелите ми зеници. Знам какво искам да ти кажа на тази страница.

Благодаря ти, читателю. Че пак си с нас.

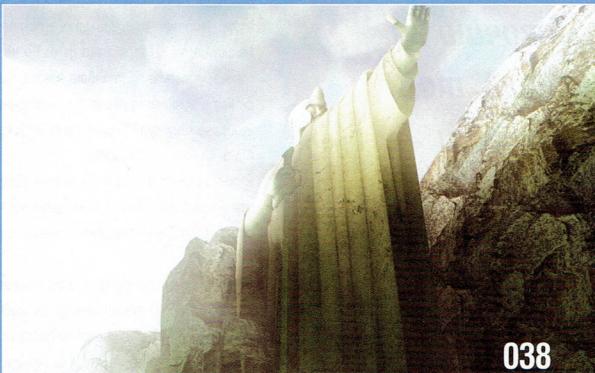
Че виждаш в нас повече, отколкото виждаме ние в себе си – и добро, и зло. Благодаря.

пред

- 03 Ufo Aftershock
- 04 Auto Assault
- 05 Star Wars Republic Commando
- 06 F.E.A.R.
- 07 Lego Star Wars
- 08 Act of War: Direct Action
- 09 The Punisher
- 10 Battlefield 2
- 11 Age of Empires 3
- 12 Stronghold 2
- 13 Tom Clancy's Rainbow Six 4
- 14 Stolen
- 15 Stubbs the Zombie in „Rebel without a Pulse“



032



038

пред

- 032 The Chronicles of Riddick
- 038 The Lord of the Rings: The battle for Middle-earth
- 042 Armies of Exigo
- 044 Forgotten Realms: Demon Stolen
- 046 Sonic Heroes
- 048 Future Tactics: The Uprising
- 049 Blowout
- 050 Sentinel: Descendants in Time
- 052 Blitzkrieg: Rolling Thunder
- 054 World of Warcraft - „Хроники“
- 056 Second Sight
- 059 „Какво би станало...“ - Рубрика



006

GAMERS' WORKSHOP

редакция

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

е-mail workshop@games.bg

<http://www.games.bg>

рекламный офис

тел 02 980-96-22

е-mail marketing@games.bg

разпространение

ЖАК Прес

печат

Мултипринт

Gamers' Workshop е списание за геймърския елит - хардкор играчите. Тези, които имат мази индустрия напред. Workshop е независима среда. Не обслукваме интереси. Можем да се доберем на вашите ребома и мнения, защото на търбо място сме вие - нашият читатели. Обещаваме никога да Ви изнебивам, да не предадем доберите Ви. Вие за службата именно това и нищо по-малко от това.
Създа, нека броим продължи!

съдържание

конзоли

- 063 Tenchu: Fatal Shadow
- 064 The Legend of Zelda
- 066 The Lord of the Rings, The Third Age
- 068 Metal Gear Solid 3



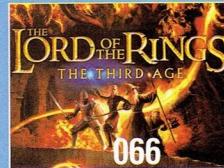
lifestyle

- 073 кино
- 076 музика
- 077 анкета
- 078 промивопоставяне:
за и против Big Brother
- 080 фокуси



stuff

- 083 Събемите на Маистора:
„Оптимизация на Windows XP“
- 084 „Умният“ телефони
- 086 Java games
- 088 Progaming:
интервю с „Team 3D“ USA
- 089 Инервъло:
Найден от Big Brother
- 092 поща
- 094 Мъртвите game-студия



на дисковете

демо версии

The Punisher

програми

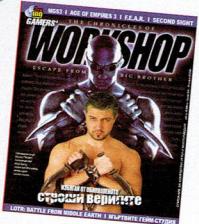
CPUcool 7.3.5, WinRAR 3.42 Final, SMS 2.1.2.6, Adobe (Acrobat)

Reader 7.0.0 Final, VirtualDub 1.6.2 и още!

експри

Танки, Скрийнсейвъри, Поправки, Забавни реклами

+ 50 клипчета!

**Snake@games.bg**

този месец играя LOTR: The Third Age, Second Sight, TCoR: EFB
този месец гледам лошо
Искам: най-съмне да си получа блондинките и чубаса, десет си да поръчах миниали месец

**Dimensin@games.bg**

този месец играя Blitzkrieg Rolling Thunder, Lineage 2 CH1
този месец гледам със затворени очи
Искам да се гърьмна със патрони за глинан очи

**MrAK@games.bg**

този месец играя на сигурно
този месец гледам да съм добре
Искам да възмам побеже отпоколко давам

**Krasleto@games.bg**

този месец играя CS 1.6 (най-усъмни ли се), FIFA 2k5 и GTA3
този месец гледам Ocean's 12 и Сашко
Искам яките п**ки от Украина, майна

**Duffer@games.bg**

този месец играя The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay, Jet'sn'Guns: Half-Life 2
този месец гледам Цар Плъх; Съмртоносно оражие, 1, 2, 3, 4
Искам свободно време...

**Gateto@games.bg**

този месец играя мобилни игри
този месец гледам на кръв и сополи
Искам да моза да гледам и на ръка

Как оценяваме?

В GW игрите се оценяват по десетбояната система. Изхождайки от презумпцията, че съдържанието на игра не е по силите на съмртните,

най-високата оценка, която едно заглавие вписващо се в шо-года търбури жанрови рамки може да получи при нас е 9. С оценка 10 ще оценяваме

единствено революционни заглавия - такива, които проправят нови пътища за жанрови разширения. Това не означава заобиколено, че са най-добриите игри.

В унисон с отминаващата в ефир облак от алкохолни пари празнични на истерия този брой ще илюстрираме оценките си с подаръци.

цифрите говорят

1 Финансово бедствие (Азис) – По дебре Дядо Комеда да се беше закъсна в комина, преди да спишис до хората по тоу. Макараша ли,

добра (Енциклопедия) – Бо ти съвршила работата и е ценна вещ. Но все пак живеят в епохата на Google.

2 Ужасна (Чорапки) – Известна на изкуствата на мята за добър подарък.

Одържава (Бутница марков алкохол) – Определяен се отъркова в чувала. Типично за мъжете, които са съвршили пристраст в радиото. В последствие дори спомените за него изчезват безследно.

3 Със сериозни проблеми (Хамстър, спращащ от разстроението) – Само ще се разрушат и си смърт. Но кога ти трябва такова нещо?

Очаквачка (Проститутка/Кирзово) – Всеки момиче пригответи се поке и не пускат гърза.

4 Разочарование (Нобит број на Уъркшоп) – Разочарование в очаквана на манекена облечена само по спасение. Наместо очакваша падене, Гон.

Шепческа (Мона Айса) – Имена на външна накара под ехака. Прекрасното с нея време си сптурва гори съвдесигурността да здрави ашаците от сърдца.

5 Свръх работа (Вибратор) – Средна индига

Ревювания (Компютър Alien Ware) – Енергостоцюооооооо. Куум!

10 ревювания +
положителните черти на ефир заглавии. Появява се и епоста труро на да открием. Текка е речеенчан-ската работа.

-
МИНУСИ
Дори и перфектните програми имат свояте коши скрапи!

графика

Как изглежда играта, колко добри са анимации, текстури и на какъв физичен редим става цялата работа.

звук

Именно звуцът и музиката са нещата, които помагат на една добра игра да стане истинска нещътвояно.

увлекателност

Кога често и колко дълго се хъзашат за играта игра на сийкатори за неиното качествбо.

дизайн

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



Matrix Online закъснява отново!

Warner Bros. Interactive Entertainment и Sega отново отложиха излизането на така очакваното MMORPG **Matrix Online** за проектите на 2005. Задлъжително ще запланувано да излезе на пазара през ноември 2004, но – ух! – нямахме късмета да го видим тогава.

Както всички фирми, които закъсняват с проектите си, Warner Bros. Interactive Entertainment и Sega обявиха, че закъснението се дължи на факта, че искали да предложат по-качествен и по-известен продукт на своите клиенти.

Matrix Online ще подобрява десетки хиляди играчи, които ще могат да се възпитят в Матрицата и да прогъл-

жат идеята в полето на тази масирана онлайн игра. Самата игра – както ни бе обещано – ще съдържа в себе си невероятна бойна система (Всички сме гледали Матрицата все пак), множество мисии, скри системи, която ще ни даде свободата да оформим героя си според нашите желания и т.н. и т.н.

Търбъре жалко е, че ще се наложи да чакам още, за да се „мушнем“ в Матрицата.

Срокът, който фирмите произвеждащите се опитват да спаят, е началото на февруари.



На DVD формата му се вижда края!

Двете най-големи гейм разпространители – *Electronic Arts* и *Vivendi Universal* са съгласни да ръчате по проект на име Blue Ray Disc, който щял свали DVD технологията от пазара.

EA и *Vivendi* се пристъпиха към Blue Ray асоциацията, наред със *Sony*, които смятат да бъдат изцяло тази технология въвеждана си конзола Playstation 3.

Като се има предвид този ход на *Sony* и желанието на *Vivendi* и *EA* да заменят DVD-то с Blue Ray в издаването на новите си заглавия – дните на DVD-то като стандарт са преброени.

Остава само гигантът *Microsoft* да се присъедини към съоружението и налице ще излезе най-новият и най-популярен стандарт – Blue Ray Disc.

Intel разкрива подробности около новата Pentium 4 600-серия

Представители на Intel разгласиха информация относно новата ревизия Pentium 4 процесори, предназначени за десктоп машини. Новата линия CPU за момента е съставена от 4 процесора, включващи: Pentium 4 630 (3.0GHz), 640 (3.2GHz), 650 (3.4GHz), и 660 (3.6GHz) чипове.

Всеки от процесорите ще е с 2MB кеш L2, адаптирана на SpeedStep power management технологията и други екстри.

Всички 4 чипа ще работят със съществуващите дълни платки на пазара и се очаква да се появят в първата четвърт на тази година.



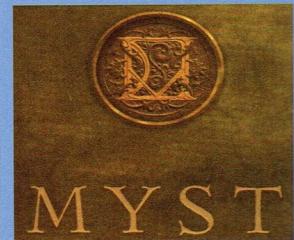
Бил Гейтс и Хъ(кутия) 2

С нетърпение чакахме чично да разкрием подробности около излизането на новата конзола Xbox 3, но той (естествено) за пореден път не е направи (та вече ни е все това). Вместо това представихме да ни тълни и без това празните глави с информация за това колко продавана била Xbox 2 крат на минулата година и как се очаквало да се програмат още 20-тина милиона до края на юни 2005.

То лошо нямам – нека си се пробава конзолата, ама да не стават скапътци като този в онлайн интервюто с Конън О'Брайън – когато Бил представява новата играща *Forza Motorsport* и ненадейно на екрана изникнала гръмотка „*Out Of Memory*“.

То мя играта си била хубава, но все пак представете си изражението на лицето на чичо Бил, когато изникнала гръмотка... За тези, които са запознати повече – лъжето му е изразявало емоция, подобна на тази отпреди години, когато на представянето на Windows 98 на екрана се появя *онзи* „син еcran“ и компютърът блокира!

На упоритите репортерски въпроси към него, Били само кима да пъти и промълви да си суче незогътка. „Не направихме Xbox, за да бъде просто конзола! Направихме Xbox, за да бъде част от нашия дизайн на живот и със следващото поколение на Xbox ще постигнем целта си.“ Само дето не каза „Ако ме изберете за президент...“



Myst V на хоризонта!

Зарадост на всички фенове – *Ubisoft* и *Cyan Worlds* анонсираха следващия епизод от прословутата сага *Myst: End Of Ages*, който щял да бъде кумулация на всички предишни серии на играта. Тя ще предложи кутица от това, в което е най-добра – пъзели, заплети, история, клопки и милиони загадки. Предимство ще имат хората, играли предишните серии, тъй като всичко в *End Of Ages* ще е свързано с предните епизоди на поредицата.

Играта се очаква да излезе на пазара късно тази година.



Гейм индустрията в помощ на пострадалите от цунами

Не само правителствени организации участват в подпомагането на спасителните операции в Южна Азия.

Фирми производители и разпространителите на игри ръка за ръка с геймъри, пращат финансово помощи на пострадалите.

Electronic Arts дарят 250 000 долара на Югоазиатската цунами фонд на UNICEF. С спирчастност, всички служители на *Electronic Arts* ще дарят половина от сумата, която давате компанията – на Американския Червен Кръст (зад граница).

В Исландия разпространителите на *Eve Online* откриха фонд, чиято помощ ще се събираят средство за пострадалите.

Всеки желаещ да дари пари може да го направи от web страницата на играта. 100 процента от даренията ще отидат в Исландския Червен Кръст, който работи в помощ на пострадалите.

Wish увисна на Въжео!

Mutable Realms съобщиха, че прекъсват работата си по своя MMORPG проект Wish малко след бета теста на играта.

Самият бета тест приключи на 9-ти януари с разбиващата новина, че играта ще пропадне в небитието.

Обръщение към геймърите *Mutable Realms* съобщава:

„Съкрай приятели на Wish,

За жалост имаме лоши новини. След внимателно обсъждане на всички факти и шапленето анализиране на цялата събрана информация от бета тестинга, ние решихме да прекратим проекта Wish. Бетата ще бъде прекратена на 9 януари, а прилежащите към нея форуми – затворени.

Много ни хареса да работим с вас – като фенове на нашата игра и спършено съжаляваме за таза стечкище се обстоятелства.

Желаем ви повече късмет в будеще и се надяваме че ще продолжите да се радвате на онлайн гейминг-дари и като *Mutable Realms* и Wish ще имаме вече“

Както се казва в една песен на Metallica „You know ... its sad but trueeee!“

Аликощо се от една добра игра!

R.I.P. – Wish



Хакери „закусват“ с Microsoft отново

Трудолюбив момченца и момиченца, занимаващи се с разбиването на всякакъв сорт защити, отново си „пощераха“ с гиганта *Microsoft*. Този път хървали със Windows Media Player 10, която им позволява да заразяват незашитните компютри на потребителите си в Русия и Сърбия. Интересната част тук е, че самото заразяване става посредством видеофайла, който се разпространява чрез rdp програми като KaZaA и eMule. Самият той е леко видоизменен – към него се прикачат зловредните вируси и когато клиентът се опитва да го прегледа, то вирусите променят настројките на Media Player и позволяват на нападателя да проникнат в заразените системи през ултимата. Така променените Media Player при опит да прегледа файл, защищен с лицензни права се опитва да си свали лиценза от интернет, но този път сваля не оригинална лиценз, а нещо от хакерски сайт, с което нищо неподозиращия клиент си самозаразява компютъра.



xbox™

говори MU *

+ Принципно намеренията ни бяха фокусът да ладне Върху главния герой - Ригук. Нали знаете кое прави един персонаж специален? Да бъде кораво и копее! Затова, ако фанатите реят да правите игра и не дадете възможност на героя в нея да се развиши, все просто си юбите времето! Това, кое то си сигурност знаехме, е че **не искаем** да направим е подобното „сълед-филма-играй-филма“ заглавие. Правено е десетки пъти и резултатът почти винаги е точно същият! Такива игри изобщо не са забавни! Просто никой не иска да „играе“ филма. Хората по-скоро биха искали в играта да правят неща, които не са видяхали във филма; биха искали да изследват по-плътно персонажа; или да го видят в една алтернативна история – нещо, което не постъпва добросъвестно лентата...

Peter Wanat, Starbreeze AB - Главен продуцент на The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay.

+ „Бих казал, че *Red Alert 3* е вече в доста напреднала стадия на разработка. EA никога не обявяват ново за завладеи побеже от 3-4 месеца от стадия на играема версия. Ако EA решат да се спрат (като обикновено) на Вариант със юнитен бета-тестинг, то вероятно можем да очакваме някакъв ранен версия на играта през август, а файлът рилийд – някога пред октомври или ноември. Това, разбира се при условие, че подобрената версия на SAGE ендъжина, която ще използва *Red Alert 3* е на ниво, позволяващо имплементиране на тъкана времеви граници. Всъщност, лично за доста бих се притесни, ако видя, че нещата опитват към един прибръзган рилийд на игра като *Red Alert 3*. За завладеи от такава величина не може да си позволи лукса да не изпълни щедрите обещания, пропризиращи от репутацията на RA франчайза и маркетинговият хърб да следва до бъде постигнат съществен от мяк.“

Paul, „Red Alert 3: False Promises & Future Musings“ at www.cncseries.com

+ „Аз съм голям почитател на RTS. С голямо нетърпение очаквам излизането на нашата на *Petroglyph* Star Wars базирана RTS, която разработваме по поръчка на Lucas Arts. Работим Върху това за завладеи почти година и за мен ще е удоболиствие да го бъда по лабищите някъде през 2005-ма. *Ice Bolt* (един от създателите на *Command & Conquer* серията) е човекът, чиято близка е решаваща за този за завладеи, а той ми възлага големи надежди.

...Ще се отнася до гендерните в индустрията пред 2005, така както го видях аз, най-вероятно Геймс ще анонсира официално Xbox 2 на Consumer Electronics Show 2005 (което не стана – бел. айт.), когато корпорации като EA ще продължат да поставят по-малки игрални компании и дигитални устройства спрямо Criterion, Digital Illusions, Ubisoft...

Mike Levy - сподвижник на Petroglyph Studios, сформирана основно от бивши членове на Westwood Studios, след като EA разформира бившата компания и я слях с EA-Los Angeles.

+ Не мисля, че *Electronic Arts* ще се задоволяят с покупката на 20% от капитала на *Ubi Soft*. Нямам спор да тук. Наистина се надявам, че *Ubi Soft* ще намери начин да се защищат срещу този акт за появяване на *Infogrames* към останатите по-следните бастони на европейската гейм индустрия. В момента нямам ясно, че *Ubi Soft* ще използва как точно *Infogrames* може да помогне на *Ubi*. Въпреки това ние заставаме, че сме готови да предложим каквото е по силите ни. Когато *Ubi* определят гравиращите, в които са склонни да ги дължим, те ще знам, че ние сме готови да ги чуем...

*Bruce Bonnell - CEO на Infogrames, по път да помага, която може да окаже компанията му на *Ubi Soft* за противодействие на офертата за появяване от гиганта *Electronic Arts*.*

Ние и светът

Какво мислят световните шампиони на Counter Strike от „TEAM 3D“ САЩ за българските про-геймъри

„О, да в България има професионални геймъри, но ние тук се скъсваме от тренировки, а при Вас май всичко е купон“

Салваторе Гарозо / 3DVolcano:

Започнах да тренирам сериозно без кой знае какви планове за кариера на про-геймър, но нещата потрънхаха, оказа се, че мога да работя в екип и ето го резултатът. Контактумах в интернет с много геймъри от България, но май никой възима на сериозно спорта. Генерал демота от срещи на HomeLAN от ESWC - момчетата бяха добри, но им липсаше отборна игра. Мисля, че стратегиите ви се отдават повече...

Джони Куш / boms – О, знам доста неща за българските кибер-спортсти, след WCG 2003, преди това честно казано не бях обръщал внимание. Тогава си мисах, че никакъв европеен кореец в спечелил световната титла. По-късно разбрах, че е българин и ми стана интересно ща за хора сте вие. Вече имах приятели българи. Тази година отново ща имаше на събитията на победителите и това трябва да ви стига като отговор.

Дейв Гифън / moto_US – Не знам нищо за Counter Stri-

ке отборите ви, съжалвам. Мисля, че в стратегиите играчите ви са добри и тази година имате медал. Честито.

Роналд Ким / 3DRambo – Засичах съм се с български те състезатели на няколко големи турнира. Много са готови, истински кулонджии. Само дено играта им не е нищо особено, те внимат качеството на интернетът върхаката, но май не се отнасят много сериозно. Все пак аз познавам бело Вашите играчи и не моза да съвса, но щом ви инцидируват дисциплините сте толкова известни, значи ви куца нещо от отборната игра.

Кайлън Милър / Ksharp_US – Знам, че Вашият отбор е имал проблеми с възима за WCG 2004, което е много не- приятното, аз лично с удоволствие бих поиграя с български тим. На всички, които забиждат на шампионската ни титла ще кажа, че сме си я заслужили с много, много труп, готвим се повече от във година и действуваме наистина като професионални спортсти. Имаме свояма мениджъри, тренър, тактик и резерв; тренираме по предварително начертан график, непрекъснато ни се уреждат срещи с чужди отбори. Постоянно тренираме нови играчи, ако някой от отбора не се справя добре мождърваме Вензага до замяната. Спечелихме Световните Кубър Игри, но голема заслуга за това имат хората, които ни подгответяха. Така се работи, трябва и вие да опитате.

ТОП 10 най-продавани PC игри

Насоки NPD Group обявиха поредния списък на топ заглавията в годината индустрията.

Навсякъде за никой не е чудно, че World Of Warcraft е начало в почти всички класации по продажби. Заглавието суплува какъв-то всички досегашни рекорди и е на път да стане най-продаваната игра на всички времена.

Ето и списък на заглавията в сезона преди Нова година.

World of Warcraft - VU Games

Half-Life 2 - VU Games

RollerCoaster Tycoon 3 - Atari

The Sims 2 - Electronic Arts

The Sims Deluxe - Electronic Arts

Call of Duty - Activision

Zoo Tycoon 2 - Microsoft Game Studios

The Sims 2 Special Edition - Electronic Arts

World of Warcraft Collector's Edition

The Incredibles - THQ

World Cyber Games 2005 – the beginning ...



гическо партньорство за 2005 г.

България ще бъде представяна на форума от членове на управителния съвет на Българска Федерация по Електронен Спорт, която е българският стратегически партньор на International Cyber Marketing Inc. - Комисията на Световните Кубър Игри.

Подобен ред международни конференции и българското представяне там са показателни за развитието на кибер играчите на един следващ по-висок етап и съвместество за напредък на българския електронен спорт съобразно международните тенденции и бързите промени в тази област.

Меком: Александрина Костадинова



EA „too“ BIG?

Историята на канадския конголомерат е като събдната мечта за всеки един third party издател на развлечателен софтуер. Всъщност, бих казал събдната мечта на всеки един творчески. Нямам да називам във възобновление относно началните години на EA и зараждането на това, което е днес, а ще порази съжданият ми във възобновление Electronic Arts от 2004 и по-точно днешния статут на компанията. Защото сама по себе си днес EA е самостоятелна индустрия. И така, какво се случи през 2004? Определено не това, което желаха конкурентите на EA. Целеустремлената бизнес насока на електронният гигант добре до придобиването на няколко жизнено важни състашви, чрез които големият най-вероятно ще бъде още по-изапаслен и лидер на тази така дохонорена от момента индустрия и през новата година. Нещо повече – EA е на път да се превърне в най-голямият монополист на пазара. Ето си и тях, състашвите: на първо място, това в закупените NFL лицензи. Американският футбол, макар и ненамерил почти никакъв поприще за изява на родна територия, е най-дохоноренят спортен артикул за индустрията на тази планета. След години на беззапасленни побеги над конкурентията, през 2004 година SEGA заедно с Take Two успяват да отмишнат една доста голяма част от пая, който по принцип е предназначен за EA. Разбирачно за успеха на конкурентната на EA заглавият беше статута, който получи от всичките издатели, а именно на бюджет заглавие. Тоесть, игра, за направата на която е изразходвано съсредно количество банкноти в зелено, се прорава за скромните 20\$. Разбира се, будущият маркетингов екип, стоящ зад канадската, прервиприят моментална официална екип, която в края на краишата се оказа побежен от смазващия удар върху SEGA и Take Two – пет годишнен ексклузивен лиценз за използване на реалистичните имена на играчи, стадиони, първенства и всичко, събрало се националната футболна лига. Приближането на аналогичните от Criterion донесе не по-малко събитията за издател №1 през последните няколко години. Най-доброто аркадно състезателно заглавие Burnout 3 премина под опеката на EA, а феноменалните продажки на играта още веднъж демонстрираха усеща на канадците да намират печелившите за тях прогръди по-добре от всеки друг. Burnout 3 обаче е най-малкото, което могат да получат от Criterion – най-популярният графичен движин Renderware, използван в около 25% от заглавията, видели бял свят през миналата година и перман-

нентно еволюиращ в зависимост от моментния характер на пазара, е било именно на аналогичните. Което означава, че в един момент основните противници на EA, чието заглавие се възпроизвежда от издавателите на Renderware, могат да изпладнат в незадубната ситуация да плащат имена на своя най-голям конкурент с цялата импонираща производителност на английчините. В случая говорим за компания от калифорния на Konami (PES), Rockstar (GTA), SEGA (Sonic Heroes). Иако Criterion и в частност Burnout не са чак толкова трупни постижими цели за който и да е голямът пъблшър след филма на Akklaim, то опитът за контрол върху един от най-простериращите издатели през последните години, явяваш се основен конкурент на EA – Ubi Soft, може да се охарактеризира като опит за монопол, побогнат на този, който проподява Microsoft на софтуерния пазар. Виждати развитие на нещата, в спасителна мисия за независимостта на Ubi се включват още френското правительство – прецедент във възгасната история на развлечателния софтуер. След феноменалните финансово резултати 8 крати на 2004 (въпреки наличието на Halo 2 и GTA:SA, EA си остава непоклатим лидер по финансови постижения) много критици започната да предврчат евиденцият бъдеща конзолна платформа на EA. Търсъдени, което, макар и на пръв поглед звучаващо повече от наубно, макар и няколко разен в себе си. Аргументите са следните – EA разполага със смазващи лицензи, които програмират гаден прогръд, гори качествените му характеристики да са под средното ниво. Такива са правата върху филмите James Bond, трилогията Lord of the Rings и Harry Potter. Иранни

标记и като Sims, Medal of Honor, Black & White, Command & Conquer, Need for Speed, Battlefield, Sim City, Oddworld, Burnout, наб-програмиращите реалистични и екстремни серии също са част от машината за пари, наречена EA. И знаеш ли, нищо чудно, ако предприемат побобен риск, хората, дали на света Fifa да успеят във възможното рисково начинание, най-малкото защото гореспоменатите творения ще бъдат запазена марка за машината на канадците. Моментният статут на EA ги превръща в трън в окото на всеки hard-core играч, като големото зло за индустрията, Microsoft на пазара за развлечателния софтуер. Никой обаче не може да отрече професионализма, с който подхожда при всяка една ситуация Electronic Arts и изключителните размахи, с които са служи, за да изълзват събитие цели. Нещо повече, EA вече е забих поглед и в музикалната индустрия, търси начини за ексклузивни лицензи на NBA и NHL, запълв си (макар и неуспешно за момента) и страшно перспективното шведско студио DICE (Battlefield, Rallisport Challenge 2) и още куни нови постмайстри височини, които трябва да бъдат изкачени през 2005. Знам, прийомите, с които си служи EA, разбват особено сериозните играчи, но именно те носят огромен просперитет на компанията, просперитет, който в чисти финансови аспект е избутва пред земевъзбуди като MS и Sony. За да оцелеят днес, оригиналността в последното нещо, на което (за съжаление) трябва да разчиташ. Без сила комерсиална нотка в работата си определя големия издател не би могъл да съществува, EA знае и в усвоите това най-добре, показвайки как трябва да се разбира един пъблшър през 21 век...

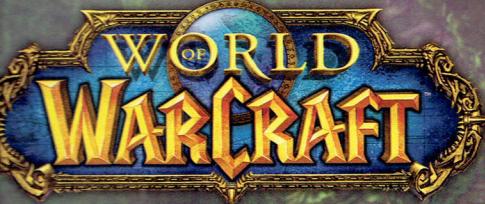




РС ИГРИ



ПОКРИВАМЕ САМО ВАЖНИТЕ НЕЩА



ЗАПАЗИ СВОЯТА ИГРА!

3

апазете своя World of Warcraft сера,
като предплатите в някой от магазините на "Пулсар":
бул. "Цар Борис III" №. 21, тел. 954 98 62, 954 98 11
ул. "Екзарх Йосиф" №. 51, тел. 983 26 35, 983 56 01
бул. "Патриарх Евтимий" №. 86 тел. 951 67 72

Ако живеете извън София, моля обадете се на тел. 954 98 62, 954 98 11
или пишете на e-mail: contacts@pulsar-games.com

Доставката за цялата страна е безплатна.

Цената за 1 брой е **89.95 лв.** с **ДАС** и включва абонаментна такса за 1 месец.

Към всяка поръчка - безплатна **World of WarCraft подложка за мишка!**



BLIZZARD
ENTERTAINMENT

ПУЛСАР



Автор: Манна

Ufo Aftershock

Къде парира кораба?

И мало едно Време – 8 галечната '93 г. - една компания (Altar), която пуснала стратегия на име X-COM: UFO Defense, получила място до класики като Civilization. В края на 2003 г. Чехите Altar Interactive създават продължение (Ufo: Aftermath), много различно от оригинална и що-где добре прети по потребителите, особено в Европа. Ето че се появява още едно продължение (Ufo: Aftershock), което щи трябва да смени това „добре“ с „отлично“. Вкарвайки в употреба всички неизползвани ивеи от търбото UFO. Оттук нататък за теб, читателю, има два варианта...

Вариант 1

Запознати си с Aftermath, т.е. играл си я и знаеш за какво става дума. На теб може да каже следното: бейсфютьо се развива 50 години след края на Aftermath, т.е. около 2054 г. Тъй като израства имаше 3 различни изхода, историята следва онова края, в който приемаш предложените на Ретикулантите. Разни гадни земенотии са населили Земята, избивайки де шо могат. Единци се спасяват и заживяват на някакъв мянящ се из пространството остров. Но вие ковчез обаче за никой става само ковчег, твой като на острова се виждат бунтов-

бе с политическа ориентация (знаеш си - в последния епизод оцеляват само добри, ако ще има проблемъне – и никак от лошият...). И така, оцелелите от оцелелите са принужени отново да си търсят дом под тъвсово съвето командване. Но понеже ги мърди, намират за по-лесно да спасят Земята.

Това ще правиш под формата на стратегия на планетарно ниво, съчетана с изборна тактика. Ще трябва да разбереш какво точно е станало с родната планета, като общуваш с други фракции, изследваш странни предмети, набираш ресурси, вляняш, войска. Тъй като фюнетите се оплакват, че играта е търгъре лесна, разработчиците ѝ въвеждат множество новости с цел да направят стратегията по-комплексна и разнообразна. Вече ще имаш на разположение нови предмети, силомация, огромно техноложчно бързо, бъбрене и управление на ресурси, които ще се срещат на различни места и ще има значение кой район решиш да използваш първо. След това ще него ще застрояваш бази, които ще събръзаш с мрежата си от пътища за доставки – ако някой от тях бъде разрушен, имаш да можеш да използваш ресурсите от тази база. Освен това са добавени нови видове екипировка: както оръжия, така и най-различни скенири, капани, импланти и пр. За сметка на това тук е отмалка въздушният бой.

Промени има и в тактическия елемент. Битките ще са почти винаги маки по масъб – до 7 души от твой страна срещу неголемо количество врагове. Ше зромиш лошите на места като стари фабрики (ценен източник на резервни части и екипировка), летящи чинии и извънземни бази (източник на добри зелени технологии), на товарни кораби и пр.

Битките се извършват в среда, наречена SAS - Simultaneous Action System. Тя

представлява нещо средно между походова и стратегия в реално Време: докато гибаваш заповеди, играта е паузирана, така че имаш време да планираш действието си. Но те се изпълняват в реално Време и когато Войниците ти си съвршат задачите, играта отново се паузира сама. Същото се случва и когато стане нещо непредвидено – забелязан враг, атакуван войник и т.н., но ти можеш и сам да спреш по всяко Време. Тоест: Войниците нямат свободата на воля, ти правиш само и единствено това, което им заповядаш – доста микроД-правление ни чака!

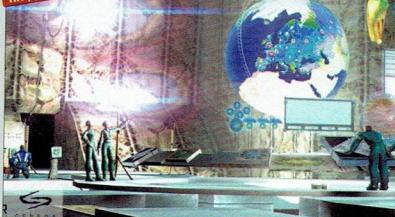
Войниците ти вече имат по-голям набор от гъвкавини, ще трутат опит и ще специализират на доста осезаемо застъплен ролеви принцип. Малкият им број щи помага да обърнеш нужното внимание на всеки един от тях, да го разбий като максимално полезен за екипа и гори да му създадеш подхodiaщо оръжие посредством множеството до-

пълнения към наличния арсенал (напр. нощно виждане и други).

В твой отбор расите ще бъдат три: хора, киборзи и сайдони. Хората са бързи, стават за скита; терминаторите са тежки, мощнни и използват различни видове импланти, а сайдоните са крехки, но разполагат със специална екипировка, даваща бонуси на приятелски единици или вреди на вражеските. Врагът ще бъде по-разнообразен – цели 4 раци с по 4 различни вида единици.

Вариант 2

Виж сега, ёвба ли още има нужда да пояснявам, че в тая игра става дума за извънземни, така че ако си алтернативният към тях, може би няма да подхващаш такова заглавие, което освен това е и продължение на нещо, което не си играл. И все пак ще ти препоръчам да следиш какво става около него. Току-важи си се излекува.



очаквания

средни големи здравки

зашо очакваме?

-Интересна жанрова комбинация
-продължение на добра игра от същия разработчик

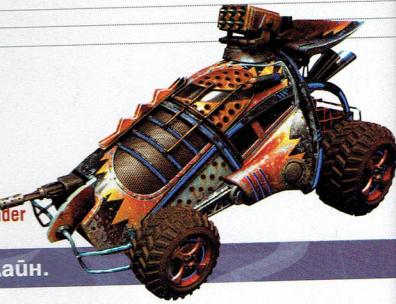
примеснения

-Системата SAS звучи многощо интересна
-Възможно е прекалено многощо ивеи да разделят концепцията
-Пак спасяваме света, без да може да влезем в размят на извънземните.

Auto Assault

Автор: Sunder

Interstate '76 среща Twisted Metal и заедно минават онлаин.



Aко се върва на моя скъп приятел *BigBadWolf*, когото не съм видял откак се сбогува с бета-версия на *World of Warcraft*, то MMORPG-тата са бъдещето на PC игри. Силно се надявам Вълкът да грееши. Но мояте лични съображения ги смятат, че този жанр трябва да бъде забранен със закон, разбира се – са си мои лични съображения и не би следвало да ги споделям на страничните на списанието. В случай обаче, че някога ще Workshop се появи Верус, „За и против MMORPG-тата“ много Ѹвржда аз да напиша частта „против“. Чу ли, шеф?

И така, днес задачата, поставена ми от началството, е да те запознаша с поредното изворение, което ще се опита да направи създавателите си побогати и доболни от житото, Вселената и всичко останало, като попие от звездния блясък на заславия като вече споменатия *WoW*, които тък – пак според цитирания по-горе и многоубавъждан мой колега – щели да прокарат пътя на този нов и бързо развиращ се жанр и да го вкарат в руслото на мейн-стрийма. Разбирај – га го направят

побесместна мания.

Опирауки се на определението, което самите автюри на *Auto Assault* ѝ дават, тя ще бъде Масова Мултимедийна Четириколна Бойна Игра в Пост-апокалиптичен Свят. Ще се опитат да направят горното разбирамо, съвсемайки го думи с по-опростена артикуларна конструкция – и такива, които няма да накарат даскалата ми по БЕЛ да се обръне в кръплината (а никой не иска това да става) – ролевая игра по интернет, която през по-голямата част от времето ще предлага възможността да се разкарбаш из свeta в някакво възило и удоволствието да трепеш други играчи в аналогочни възела.

Историята е способна да накара всеки обръщан играч да падне на колено пред типичната ѹ оригиналност: В някакво далечно бъдеще изъвънземни нападат Земята и човечеството решава да отбърне с масирани ядрени удари, които в общ линии почти решават проблема с властта над планетата, пребързяща я в пустиня.

Но само почти, защото нещата не съвършват допук. Все пак има и ощели, които – вместо да седнат и да излушват по една лула на мира – решават, че трябва да пренесат конфлик-

та си и в новите условия...

И тъй, от една страна имаме отървалите кожата човеци, а от друга – инопланетни мутанти и технически услуги, пленението и пребърнати в киборги представители на боеците рода. Преди да фиксира екрана с оцъклен поглед и да започне да избива, играчът ще трябва да избере една от четвъртите фракции. Иве, поне може да сме и от лошите!

Сред множеството обещания на разработчиците – от рода на тия, към които съм станал напълно резистентен с времето – е и това, че системата от мисии ще бъде уникална и ще пребърне процеса на игра от познатото „изяга, за да кача нуб“ в „качвам нуб, докато изяга“. Личното ми мнение е, че това е изключително трудно постижение, тъй като за большинството играчи тръпката е именно в лебъдването и сдобиването с нови и все по-мощни умения, предмети и оръжия, докато другите елементи на геймплея изостават на заден план. Малко по-надолу ще спомена какъв са замислили пищовете от NetDevil във връзка с това, но като цяло за мен задачата заагражка как точно ще направят дейсвията основан върху екшън в RPG, а кавчането на нива

- вторично удоболстив. Съвсем искрено им желая успех обаче, това би било нещо наистина ново за екшън-роботъв жанр.

Имитатори донякъде други заглавия, *Auto Assault* ще предложи и система с репутация и рангове. Играчът ще може да се записва в турнири, провеждані на определени ареали, където се предлага целенасочено да изтреби определен брой компютърно генерирали или управляеми от други хора екшъри. В замяна на което ще трупа слава, а името му ще се носи от уста на уста из целия свят... докато накрая майка му не го изръща насила от Вълчи и то не се споми от първия от няколко месеца насам контакт със сълнчева светлина...

Има някои смущаващи намеси, че акцентът в играта ще лади върху експериментирането с расите и превозните средства, докато различните между класовете няма да са чак толкова съществени, но забеда ще подмине тема, защото не е особено ясно какво се има предвид.

Много ясни и категорични обаче са обещанията за околната среда, и поспешно – възможността да бъде разрушавана. Очевидни на демонстра-

цията на последното E3 събитие

очаквания

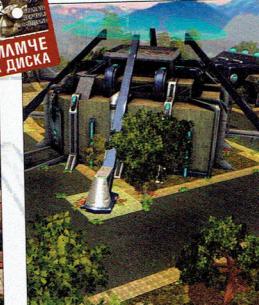
заглавия
гемами
зверски

зашо очакваме?

Зашо очакваме: Обещава да не изисква месец или два за реализирането на някакъв напредък. Преподава много по-върху екшън от другите онлайн заслуги.

причеснения

Зашо очакваме: Обещава да не изисква месец или два за реализирането на някакъв напредък. Преподава много по-върху екшън от другите онлайн заслуги.





телстват за невероятната деструктивна мощ, която ще притежават играчите и последствията от прилагането ѝ върху терена. За да не се пребърне светът от *Разорявателя целина*, всичко унищожено ще се самовъзстановява, след като напусне зрителното поле на играта. За физиката ще се грижи *Havok* 2 енジн, който ще трябва да избори достащично.

И без да взимаме под внимание разрушенията, светът на играта постоянно ще се променя. Автомобилите са решени да насърчат играча да се върне през местности, които вече е посетил, защото там ще очакват нови събития, браздите и – ако можем да разчитаме на думите им – изцяло променен облик на терена.Ще се разчита и на системата за случаен генериран предимети и чудовища, позната от игри като *Diablo*.

За да е интересна *Auto Assault* както за самостоятелна, така и за кооперативна и PvP игра, са предвидени множество скриптуирани и сценарни моменти, които ще разбуждат съвестта. Разбира се, едно онлайн ролево заглавие не може да разчита на успех без множество къстмове и PvE (Player vs. Environment) съдови и кооперативни кампании. От маркетинга отмелят тръбят, че количеството предварително създадени мисии ще е достатъчно за много часове игра гори 8 група.

Надеждите си за успех на играта – отново според собствените им суми – авторите градят върху факта, че *Auto Assault* ще се различава от останалите MMО-та, предлагайки промени в тези пунктове от концепцията на сродните заглавия, които биха откали части от игралите от плащането на месечния наем за пребиване в един онлайн свят. Като начало, назалени са „неказанити“, които играчът търпи, ако персонажът му загине – тоест, умирането няма да те лишава от възможността, парите или напрулани точки опит.

Ще се редуцира времето за пътуване от едно място на друго. Геймплейт ще се улътчи с побече еквили. Очаква се самото действие да изисква реакции и умения, а не да се залага предимно на чистите статистики на героя и боят да се осъществява само с клика-

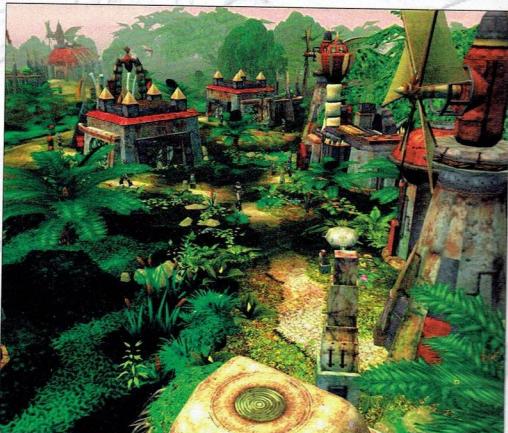
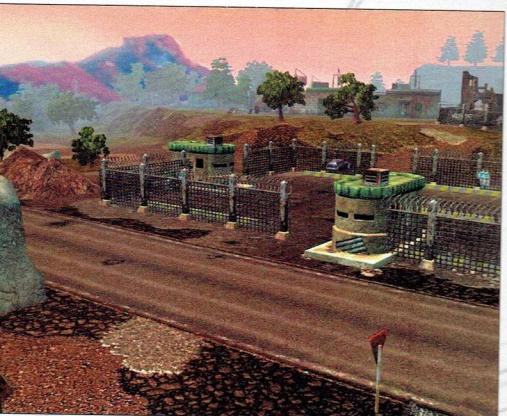
не по брага. Звучи лъбопитно на хартия, дано само *Auto Assault* в крайна сметка не се окаже никакъв опит за фейлинг игра с ролеви елементи.

Както остават на страна цялата тази вербална диария, *NetDevil* правят едно обещание, което заслужава малко повече внимание. А именно – играта да може да се играе и на малки порции, като няма да е нужно да прекараш дни пред монитора, докато изградиш силен персонаж. Ако прибъда да съм честен, това най-много ме притеснява в този род игри – страхът ме е, че ще се заруби до болестно състояние, ще сегна пред компютъра с един ден, а два месеца по-късно ще видя кръвлящи очи и ще си окаже, че гардюто ме е зарязал и са ме скъсали на всички членове. Фанатичният поглед на феновете на тези игри, докато с пъна на уста ми разсяняват колко им била вълнителна гигията, също не ме прави по-доверчив относно приказките, че подобни заслабвания са форма на заблъдение, а не заместват на живот.

Основната идея на *Auto Assault* е явно да опрости начина на игра, като това привлече по-голям брой от колебаещите се като мен играчи. В никакъв случай не мога да се ангажирам с прогнози или това ще е успешен ход, само времето ще покаже дали изчисленият и насочен към бързия екшън геймплей ще спечели съвсите поддръжници или наложени от заглавия като *EverQuest*, *Eve Online*, *WoW* стил на игра, която запази властта над Мечечника Такса.

Във всеки случай прочуването, което направих, показва, че играта се разва на огромно внимание и интерес от страна на всяка възможна сайтове и списания. Представянето ѝ на E3 също може да се определи като много успешно. *Auto Assault* изглежда респектираща и на снимките. В това представяне съм спечели много от слуховете, които се носят за нея, защото побеждено ми изглеждат недостатъчно достоверни, но ако само половината от тях се окажат истини, то това ще е игра, която може един ден да ме накара да ребизирам позицията си.

Мисля си... Ако месечните такси не съпътстват бъдещето ми... ами, никога не е късно човек да опита нещо ново.





Star Wars Republic Commando

SWAT в свема на Star Wars?

Автор: Mrak

Hоша година, ноб къммет – и нова игра от Вселената на Star Wars. Тема, преексплоатирана почти както Втората световна война. Този път Lucas Arts обещават (а показват) нещо по-различно, при това с по-тенциал да задържи прег мониторите и принципно неподвластните Star Wars мъръчнадза, какътво в частност съм за.

На пръв поглед – класически екшън. Това, което го прави по-различен, наред с други някои неща, за които ще стане дума по-натуру, е силно застъпеният тактически елемент. Играчът ще има възможност да се изживее като „командос от редупубликата“ или „републикански командос“, или както там се наричат въпросните специални части. Още първото рекламирано филче, което се появява преди време, запечатва в съзнанието ми една напомняща се фраза: „*The squad is your weapon!*“. Говорейки за тактика обаче, не оставайт сълнечните, че ще станем съдители на нещо като ню прочит на Rainbow Six или Ghost Recon в Star Wars вариант.

Star Wars: Republic Commando предлага нова система за управление на отряда, включваща както чисто инфирсийни решения, така и сериозни концептуални различия. Къмстена от

маркетинговия отбор „One Touch Squad“, системата – Както посказва и името ѝ – ще позволя на игрчана да насочи и дава заповеди на всеки член от отряда си буквально с едно напискане на клавиш. Оцаква се това да допринесе в огромна степен за по-бързане динамичността на играта и обаянието на геймплея. Филмчетата демонстрират ясно с каква лекота тя се избръска контролите и управлението на компютърните ви съветници. Пример: играчът посочва част от срутена скала, там се визуализира нещо като холограма къде точно ще застане съборният му, ако му бъде запоядано. Заповедта е дадена, след секунди командосът вече е заг укритието, зареди е прелико снайдър, блокар го е употреби и прочиства терена от лошите.

Ако искате хората от екипа ѝ да изпълнят нещо друго, освен команда на по подразбиране, можете да комбинирате специални клавиши с някои от функционалните клавиши. Това ще ѝ позволи да ползвате с набор от – нека ги наречем „брзи“ – команди (като „Иди там“, „Следбай ме“ или любимата на всички изкарали новобрански период 8 квадратна „Остануви!“), които не са съврзани с манипуляции на обекти. Освен в комбинация

със специалния клавиш, функционалните ѝ могат да се използват и самостоително, като тогава те ще задават поведение на отряда ѝ за момента.

Take a minute to think about it...

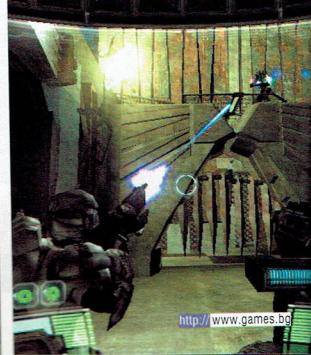
„Ще е безупречно“, „ще действа адекватно“, „играчът ще може да разчита напълно на него“ – в такъв общицо дух са фразите, с които се спекулира около ИИ. Тим Лонго, директор в Lucas Arts каза: „Разработчикът на Изкуствения Интелект ни увери, че докато вие се сражавате и настапите време да зададете ню скайлайн или команда, съветниците ѝ ще няма да бездействат и ще разиграт напълно адекватни съобразявайки действията си с конкретната ситуация. Те ще бъдат там, до вас, пазейки ѝ задника, точно както в истиинският свят.“

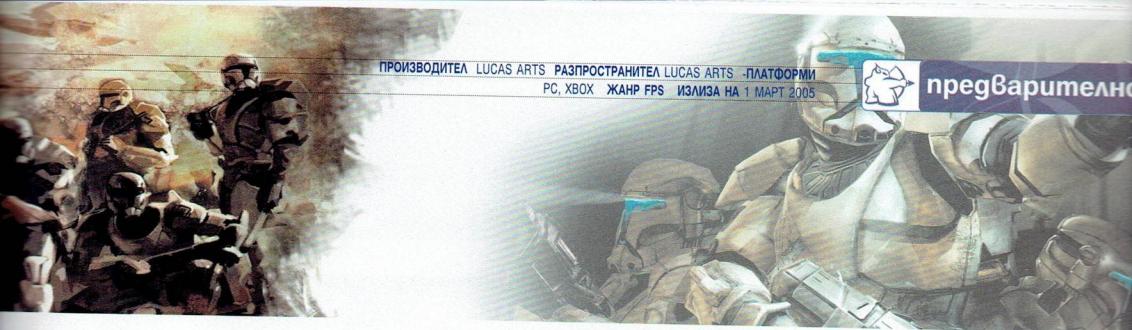
In-game филмчетата като че ли покрепят големите обещания. Силно ми впечатлява една ситуация, при която играчът стреляше интензивно по някакъв противник, давайки същевременно заповед на свой съветник да заеме по-изгодна позиция. Първото тръгна, но трабаше да пресече огневата линия и познайте какът – той се налезе, за да не го улучат куршумите и да не кара игрчана да

спре огъня. Не съм видял подобно нещо в коя да е игра до момента.

Let me see

Трудно е да се каже дали по времето, когато се появя на пазара, играчът ще предложи в графично отношение стандарт, който да ни остави без дар слобода. Ендъксън в Unreal Warfare, а какъто и да си говорим, това е една графична платформа от старо поколение вече, така че по-скоро не. Шо се отнася до околната среда, имам предвид. Можелите обаче да наистина впечатляват – като с детайлността, таќа ѝ с индивидуалността си. Светлинните ефекти и движението изглеждат респектиращо близо до реалните. Действието ѝ ще ѝ прекара през много добри локации (няколко различни планети), за които добри ности ще научите от Revenge of the Siths. Играчът възможност се развива малко преди събитията в предстоящия епизод на Star Wars и се явява нещо като обврътър към него. Ще се насладите както на големи открити пространства, така и на сражения в темни коридори и затворени зали. Аналогично на Rainbow Six 4, и тук визията е преучена пред шлема на командоса. Винаги имате малка отрязана част от външните страни на екрана и отгору. Но докато в Дъгата това някак си изглежда добре и ограни-





чава, то тук ефектът е реализиран прекрасно и - предполагам - ще допринесе много за същинското изживяване. Още побече, че цялата нюанза на информация е интегрирана в шлема по един много учен начин, за разлика от този на анти-терористите от *Rainbow*. Много интересен е начинът, по който се изчислява възможна на шлема ви след като го нацелите с кръв, кал или масло – минава едно тънко лазерче и оставя стъклото като чисто ново, като по този начин губите биномостта си само за 1-2 секунди – време като цяло малко, но достатъчно, за да загубите от кратко ориентирането си в някое сериозно място.

To the game

Геймплейят от прочетено и видяно – ако трябва да си спести върбалините прилагаш – може да се опише скромно, с една дума: *блекатъшъв!* Иерархията на настинка е адски динамична като тактически екип. Це получавате непрекъсната информация от хората си за това къде се намират спрямо Вас, какъв бързина в момента, къде са враговете, освен това пускат и по някой лад.

Концепцията за оръжиета се гради около базовото пушкало, наречено

DC-17m Repeating Blaster Rifle. С няколко прости пристапки ще можете да го превърнете в снайпер или бронебойно оръжие. Ще разполагате и с познатите от филмите и други шари от *Star Wars* Вселената *DC-15s Blaster Pistol*, поразяваща граната, ЕМП граната – особено ефективна среду бойните групи и още една граната за заслепяване и безориентираща на противника, наречена *sonic detonator*. Разбира се, ще можете да се използвате и от някои от оръжията на противника, ако решите че този арсенал не ви достига или тък просто не е бил напада. Говори се за няколко пушкала – първото е пушка, особено ефективна на близки разстояния, но с прогресивно намаляване на поражението в зависимост от далечината на целта. Ще ви се откаже шанс да се покопате и до нещо подобно на UZI, с висока скорост на стрелба, но големя разсейка и ниска точност.

По-интересните оръжия са *Wookie Bowcaster*, който ще трябва да го е познат от филмите (на мен лично нищо не ми говори), стреля с лазерни лъчи, а изстрелят може да граби рикошет. Има и ракетомет с възможност за прихвашане на цели и изстреливане на 6 ракети едновременно (UT, аупоне?). И накрая най-интересното – *Genosian Beam Weapon* оръжие, носено от елинитите Войници на една от расите, което се заранва от енергията им и прави моменен разрязващ лъч.

Сега малко за близите. На един зададен сайт излезе подробна информация за това от какви раси ще са те и тъй като не знам как се превеждат на български, тук ще ги спомена с английските им имена и ще ви разкажа с във-три думи какво може да очаквате от тях.

очеквания

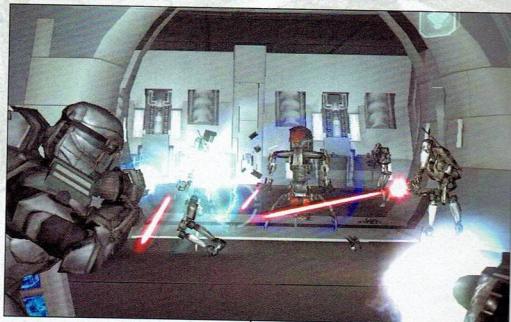
средни | високи | зверски

зашо очакваме?

Издадено на *Star Wars* Basisnai се очаква. Прибавим и препомеженето, че тази ще е може да най-нестандартната от всички.

примеснения

Примеснения: Дали баланси между екип и тийкало все пак ще бъде учен начин, че да не разочароват никой от почитателите на своя жанр?



Know Your Enemy

Geonosians – инсекти, които строят бойни роботи (тези в Епизод 2 са тяхно дело). Въпреки това, сами по себе си, *geonosians* са много добри бойци. Делят се на три основни класи: *Drones, Warriors и Elites*.

Trandoshans – гущеробразни луди на гладъв. Можете да видите представители на тази раса в *Empire Strikes Back*. Те също са няколко класа: *Slaver, Mercenary и Scavenger Droid Separatist* (Търговската Федерация) – механични групи, служили на всички за защита на търговската фе-

дерация, но в последствие се отбедили, след като Федерацията не успяла да завладее Naboo. Тий като не се боим от разнообразието, и тук ще срещнем няколко вида противници: *Battle Droid, Super Battle Droid, Droidka, и Advanced Spider Droid*.

Talk the talk, can you walk the walk?

В заключение ще оставя само да се наядваме, че всичко това, което звучи толкова интригуващо, ще бъде поне толкова добро и на мониторите ни. Ще разберем през март.

F.E.A.R.

Автор: Alex III

Страхът изва в средата на годината.

Kръб – река от кръб и разкъсаните тела на мъртви команоси. Червени ленти по стенните в луксозната лаборатория. Разпилени оръжия по пода, но нико една изстреляна газа. Какво, по гълъбите, е ставало тук?

Отговора ще научим към средата на годината – тогава излиза F.E.A.R., новата разработка на Monolith. Какво га очакваме от авторите на игри като Blood, No One Lives Forever, Aliens vs Predator и Tron 2.0? Възнуващи триизмерен екшън, много адреналин, крачота и едно малко момиченце. Не от

симпатична вид обаче – по-скоро от вид, който ще ти среже сънната артерия с поглед. Бубанло.

F.E.A.R. (First Encounter Assault and Recon) е назъбието на специална бойна част, съставена от хора със специални таланти. Играта смесва реалното с паранормалното и резултатът (според звортите и според това, което може да си види от демонстрационните филмчета) е коктейл от стремелини престрелки, брутален ръкопашен бой и изпъващ нервите хорър. За разлика от id в последния Doom обаче, Monolith запагат

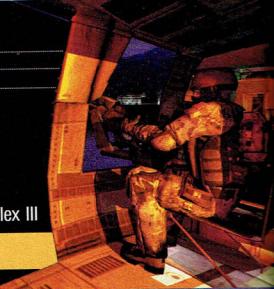
по-скоро на общата атмосфера на преглазибост и страх от неизвестното, отколкото на шока пред внесано изскочилото от тъмнината чудовище. Дизайнерите черпят въвхновение от холивудските екшъни, азиатските хоръри и хонконгските кунг-фу филми. Целта им е органично да съвършат жанробите в уникатно преживяване с акцент върху боя в ограничени пространства, но да избегнат повтаряемостта на геймплея и в крайна сметка да постигнат максимално интересна и забавна игра. Предвидят се открити нива, различни типове интериори и екстериори и много видове противници. За разлика от предходните си заглавия, този път дизайнерите работят чрез постепенно подобряване на направено то до момента – даже в тази далеч не окончателна фаза на разработката F.E.A.R. притежава начален вариант на кампания, която екшън постоянно играе. Симулаторите на играта получават необходимия акции, а славостите могат да бъдат свидетелствено забелязани и отстъпени. На въпросите за играта в мрежа и онлайн засега Monolith мълчат. Политиците дават ще позволят на играча да управлява превозни средства в ново-

то им заглавие, отговарят, че никой не пречи на хората да играят F.E.A.R. на портативен компютър, докато се возят в колата си, но че това ще бъде единственият досега на продукта им с механизирана транспорт. Да се надяваме, че средата на 2005-а няма да донесе вънна от пътноптранспортни произшествия по вина на притежатели на ноутбук компютри.

Този път Monolith работят не с възрастния LithTech, а с нов, специално създаден за F.E.A.R. енрик. Бързина, лесно реализиране на нови ефекти, удобно боравене с оригинални материали и графични техники – това са ключовите черти на новата софтуерна платформа. Играта е въвхновяна на специалните ефекти – като започнем от стандартните искири и пушещи, минем през по-екзотично изглеждащите релефни стъклъ и стигнем до обемните взривове в забавен каданс, които съкаш изкривяват пространството, разкъсватки нещастните жертвии в радиус на експозицията. Физиката на играта е изградена около ядро на Naovk, а всички знаем добре от Half-life както означава това, когато бъде приложено умело от програмистите.

Действието се развиба в близкото бъдеще. Небостъргачът на компания, която се занимава с разработка на въздушни и космически транспорти, е нападнат от неизвестна военизирана организация. Правителството (американското, разбира се) праща екип на Delta Force да върне ситуацията под контрол, но командосите са мистериозно избити. На сцената излиза F.E.A.R., и по-конкретно ти, който в тази мисия получаваш бойното си кръщене. Спускат те на покрива на небостъргача със задачата да разунаш какво е станало с Delta Force.

Трите основни елемента на арена-



ла в началото са гладкоцевната помпа, картечния пистолет и гранатите. Във фирмата прави впечатление, че никой от тях (с изключение може би на гранатите, но те вероятно ще бъдат първите ограничени ресурси) не представляват ултимативно средство за унищожаване на Браза. Шетите, които насилат за единца време, са по-скоро ниски и човек трябва да госта дълго да концентрира огъня си по конкретна мишена, за да я порази. Не апелсва към традиционното за хората



ожидания

зашо очакваме?

примеснения

и гриите примишвашо фенерче, макар че за разлика от Doom във F.E.A.R. то не изключва възможността човек да стреля, докато си свети.

Битките са кървави, но не много бързи. Изратма залага не толкова на принципа „стремът пръб“, колкото на правилното пласиране зад прикритията и използването на врага с времето. Противниците си разбират от работата – прикриват се, използват същите страни на Вторжението – си когато могат или прибягват

го ръкопашен бой, ако е по-погодящо. Действията в екип – разнемяни си запаси, синхронизират се и си осигуряват прикритие. Според дизайнерите играта на побежението им е не толкова да изграждат оптимално, колкото да бъдат непредвидими и да пренуждават играта да използва различна тактика за всяка отмена ситуация.

Като оставим настрана паранормалното, основната на играта е реалистична. Оръжиета, обикновеното и физуката предизвикват асоциации за съсъм познат свят. Визуалът се плъзга отпъм реалната страна на границата между истина и фантазия и затова няма да е никак трупо човек да побърва на Бисчко, кое то F.E.A.R. показва на екрана. Вражебните командоси иззелдват убийствени – а засега с тях и облечението в актичен камуфлаж ала на Хищника Войници, които изгват малко по-късно. Съдържанието със кръвбад по, пъна с обезобразени тела. И записът на камерите с Войниците ала малкото моничение, кое то се промъкба след тях и след малко те умират без никак да ги е гокосана.

Уникалните черти на играта са системата за ръкопашен бой и паранормалните таланти на главния герой и съекипниците му. В зависимост от положението на тялото на играта (т.е. къекнал, изправен или в скок), мястото на меренка бързо



противника и посоката на движение, ще може с натискането на един-
ствен клавиш да се изпълняват раз-
лични удари и техники – ломачни,
скобе, подсичания и т.н. Проспират
интерфейс позволява интуитивно и
бързо да се постигат разнообразни
ефекти по време на битка.

За паранормалното засега не се знае много. Ясна е една от основните способности на главния герой – тази да забавя събектното си време и да близат в своеобразен bullet time. При какви ограничения ще го прави, засега е неизвестно – знае се обаче, че това ще биде основен аспект на геймплея. Поне един от колегите ми ще усеща аурата на сълни емоции, съврзани с някое място или предмет – макар че в случая с Кърбабата спас от умирелите войници не е нужно да си екстрасенс, за да успеши назненетата бъдьвоздуха агресия – сцената е ясна сама за себе си.

За природата на извънфизичните опоненти не се знае почти нищо. Зловещото момиченце от филмчето действа доста впечатляващо за годините си, но какво е мястото му в общата картина, не е ясно.

Казаното допук постава **F.E.A.R.** В членото на списъка с най-очаквани заглавия от Жанра за 2005-та. Силна, тежка атмосфера, спиряща въхтя визия и забавен, неомръзващ геймплей – това са целиите на дизайнерите. Като се време предвид богоизпитието опит на *Monolith*, за **F.E.A.R.** можем да очакваме 100% покритие между резултат и намерение – а то-ва значи много радост за нас през 2005-та.

Act of War: Direct Action

„Ще имаме ли по-добрия C&C: Generals или Все същата претоплена Вечеря?“



Автор: Sunder

Ш е започна с няколко думи, като саечи литературамата. В по- следно време наблизо възбуждам на тъй наречените „хай-тек политически трилъри“. В случай, че не сте ослепени от това тъло издателски клише, искате бързо за малки романчета в меки корици - обикновено на такъв има нарисуван оптически приказ на снайдър и некадърен колаж от подводница и разкрадена кучка. Но необяснимо за мен причини келини като Дейл Браун и Дан Браун (лашвештото е, че не са обозрани) са решили, че том Кланси го може, значи го могат и те. По-лъшото в случая е, че са им повървали и издателите и ето как се стига до там, че съм при нужден да прекъсвам литератураните полюси от сортма на Кодбън да Да Винчи и прочее.

Заштото, приятели, Act of War: Direct Action в почерила вътърънение именно от гореспоменатите абтори.

Историята проследява геймбъята на пич с фамилия Рихтер, която е много куул - или поне така ни карат да върваме - и която, въпреки леко буйния си характер и нестандардният методи на работа, е прибикан от американското

правителство, за да оправди... ами съвета, общо време. Международната обстановка е критична - бензинът е по седем долара галона, терористи организират мятежи направо на улиците в американски градове. Руснаци, либанци и иранци са прогабват и разменят ядрени оръжия срещу химически такива съкаш са картички от търъки Турбо.

Гореспоменатият протагонист ще е водач на Task Force Talon, които изпълняват мисии в най-разнообразни точки на света. Очаква се действието да се развиба според вече установените канони на жанра - добив на ресурси, строеж на сгради, произвеждането на войски, ютгрейди... На разположение на играча ще бъдат огорожен брои реални единици - като са започне от изтребители, бомбардировачи Стелт, танкове и естествено - лъбумите ни хепонити. За да се оправдае „хай-тек“ частта от клишието, ще има и определен брой измислени единици, но автогорите си мъчат за движилите.

Дотук като че ли нищо по-различно от Command & Conquer: Generals. Да, ами не. Разпробочищите от Eugen са решени да спестят на играча в максимална степен зрителите по микромениджънта на ресурсите и строежа на сгради и да му позволят да се концентрира върху управлението на единици и историята. Разбираете по-математически ориентирана стратегия.

Играта още побече се отдалечава от



посестрите си по жанр, тъй като са предвидени мисии с битки в големи мащаб и използването на много техника и човешки единици, но също и операции с малък брой хора от типа „Спаси заложниките“ или „Взриви комуникационната станция“.

От свидетелски показания можем да съдим и за реболюционно ниво на интеграциите и реализъм: всяка част от терена ба можга да се използва тактически, всяка сграда, ютроба, пейка и улична лампа да бъде унищожена или употребена, за да даде преимущество на играча.

Абторите правят реверанс към RTS-ите от старата школа - и по-специално споменатата C&C серия - и са занесли почти час видео в стила на старите FMV кът-сцени. Eugen страшно се гордеят с тези сценки и разчитат, че

те не само ще „буатам“ историята, но и допълнително ще

стимулират играта да залепне за компютъра. Западни колеги, имали удоволствието да се наслаждат игралните карти, потвърждават абсолютно революционни



онкото ниво на реализъм, и търсят, че нямат нищо общо с наивните и изкуствени FMV-та от миналото.

Играта ще бъде визуализирана от - по скромното ми мнение - изключително на графична платформа и ще е геймълски красива. Не може да се отрече, че някои от моделите изглеждат роботи и опростени, но всек пак тук говорим за стартизи в реално време, когато се съчкат големи масови и падащо на фреймрейт в неприметно следствие.

Както е очевидно напоследък, разработчиците си трагат по последно за по-конкретни и богата информация, но направените изказвания на гейм-журналисти, присъствали на демонстрации, водят към заключението, че ни чака стратегия с ново поколение - запазила елементи от класическите си представители, но прибавила и нов прюит на много други. Още побече акоядо Коледа пак е забравил да воне нова машина - това е играта за Вас, тъй като цялата графична феерия, която ни очаква ще трябва да върви и на неизвестни браки.



очаквания

средни
съвремени
звърски

зашо очакваме?

Обещава да разбие каноните на жарна с неизброяни опростени и екшън ориентирани геймбъри. Ще бъде неизвроято скромна за ресурси.

примеснения

Да са оакже первоично копие на професии по-бъдни заглавия. Нищо не се знае за мулти-плейър.



The Punisher

Автор: Krasleto

За Всички фенове на наказателя, показателя и превъзпитателя

Авехиляйпета... хъц... се очаква да бъде кофти година. Пището посълваш, шагарите посълваш, женити... те ток кога са били ейтни. Отгоре на всичкото от THQ лансират 8 игра поредния комиксов гроб на MARVEL и очакват от мен да го превъюрам положително, доколко играчката на *The Incredibles* за миналия брой.

Като оставям настрана превъзъпът за игрите по филмови и комиксови лицензи обаче, изнесената в мейнстримното пространство информация подъл уся да заинтригува. При това – по няколко паралела:

Производителите – Volition Inc. Проучвайки портфолиото на компанията, реобявят геймърът би Възможна, че те просто лоша игра нямат – като започнат от беспоредните хитове *Freespace* и *Freespace 2* (космически симулатори, ако не се сещаш), през наследствено преberезавания ро-леби *Summoner* и за канак *Red Faction*

1 и 2, в които се пускаше от второ лице [това е търдите личностни мнения на колегата; фрийспейсбоя са си окей, но съмонара смучеще зловещо, а единственото хубаво нещо Ѹвъв факшъните бе гласът на Джейсън Стейтъм

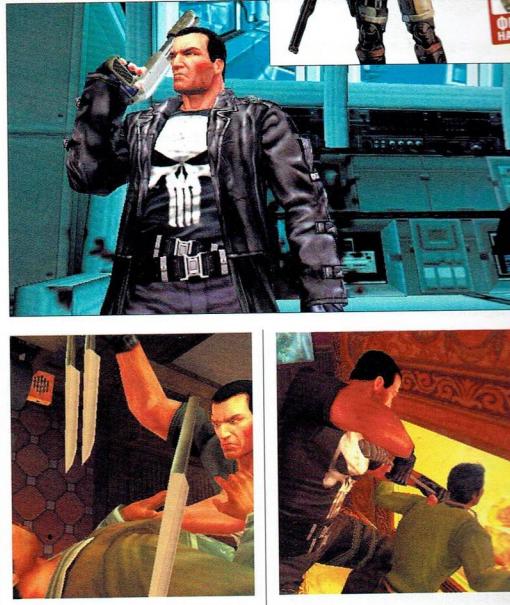
във Втория – бел. *Snake*]. Volition очевидно не се ограничават само в един жанр и са решили съмно да преминат през всички налични, като на ред са търпурърите.

Сценарият на играта пък, се пише от Джими Палмиоти и Гарт Енис – създателите на култовия комикс. То не че консултантите на Стан Ли спасиха гвата Spider-Man филма от злостно осирание, ами карај.

Концепцията. С една сума – кървана. Наказателят (така преведоха филма, сори, и на мен ми е тешко да го пиша) се слави като един от най-бруталните и мрачни комикси, така че повечето пиксели в играта ще са оцветени в червено. Очаква ни кърване във въздушния, сръблив само с *Manhunt*, като ударенето ще пада във въздух разчленяването на редовите Ню Йоркски отрепки по всяка възможен начин. А най-милитът жест ще противнищите ще е просто да ги заръмняш и отървиш от мъката. Ами та-ка ще е – кой ги е карал да ти замръзват семейството? А вторите на

играри гори мислят да използват Тарантиновския способ от *Kill Bill* с черно-белия филм от по-консервативната публика (ще има и европейска „натуранка“ Версия, слаба болез), защото ESRB се гласят да им лепнат AO рейтинг (adults only – лепенка, които би очаквали от залябие като „Punish Her“, примерно).

Фаталите. Mortal Kombat паси да яде. Освен стандартната огненострелен арсенал – абомлатични пистолети, карабини, огненбръзки, помпи и пропче (естествено, с комбо mouг – по едно в ръка). Наказателят ще може да хвърля противниците си и да изпъльни т. нар. „dismill kills“ или по нашуму – фатали. Презелайджи спасъка с извращения, които са били демонстрирани на западните колеги, аз лично съмнавах до „избождането на коса с нож и последващото го „обелвание“ на очната кухина с острите на ножа“ и просто затворих страницата. Общият



брой на Ѹвърпръстните „операции“ надбишава стотина, като в бойката се включват интеракциите с околната среда – срещащите се в Ню Йорк басейни с пирани, дъскорезици и пободни, които играча усълужиха ще обселятъва, за да не ги пропуснем в покет-вицата.

Обсен да предава хорицата в ръцете Божии, втората олимпийска черта на Франк Касър (наказателят, с други думи) ще са не по-малко миролюбивите му методи за разпят под формата на мини-игри. Конзолните притежатели най-вероятно ще се насладят на много по-добър контрол Ѹвърху разпятите, заради наличните им тъмбистикова, докато PC феновете ще имат да поплатят клавиатурата до несъвест. Както и да е – идейта на занятието е да се балансира „натуранка“ Ѹвърху жервите, така че хем да снася информациите, която нито тряб-

ва, хем да не предаде духу дух предизвикателно. Както и при фаталите, освен стандартните „пистолетно дуло в уста/нос/задник“ и душенето с голи ръце, околната среда ще предизвиква към по-креативни методи за разпяти. Нямам да липсва и „frenzy mode“, когато времето ще се разтегне, осуетвайки няколкото секунди неуязвимост за прочистване на екрана.

От скрийнбоят се вижда, че едножътът нямам да е Source, но все пак играта излъжда причини. Ключовият момент е, че ще предлага достащично възможности за интеракция с околната среда, благодарение на Навок-подобната физика, но за съжаление нямам да видим един поборен GeoMod (онова, когато в *Red Faction*, ти позоваваш го да рушши нивата и да го проправиш пътища).

Очаквай до гв-три месеца, ако няма забавления.

очаквания

зашо очакваме?

Единствената комиксова игра с рейтинг M (нар. 17 години) – очакваме се да покаже наистина в най-потребничата му форма.

примеснения

увлекателността. При положение, че игра Ѹвърху Max Payne, на Volition ще им трябва нещо повече от хагансово престрели, за да те залепят пред монитора.

Battlefield 2

Конзолният хит за PC в ново облекло!



Автор: Snake

По-добрият отборен мултиплъйер екшън е на път да се завърши не по хардвеър, но по хардвеър на игната година. При това след заглавието този път е поставена своята агенция във война, намеси съвместно със съществуващите във времето отвеждана на към последния експанжън, запазващ практически същата играна схема под известни количества косметични иновации. Което се е побор като за рабост, така и за един кратичко, надъхашо пребъл, възхъбено от ранната алфа версия на **Battlefield 2**, видяла блясък през ноември.

Както вече ти споделихме преди няколко броя, второто Бойно поле е оставило на мира германците и криещите се из джунглите юзлутюковци и ни засилиха няколко години напред в бъдещето наследство (но съвързан с неприятно реалистичен начин със съвременни политическа обстановка) Вечен конфликт в Средния Изток. Схемата на черно/бледо гъвтомбриве е запазена, като добирате се представяйзани от безстраниците американски солдати, а ролята на лошите се е паднала на кръвожадните наемници от Средноизточната коалиция и добирате същи катишви, породени устоите на капитализма с военна техника и некачествени анизи. Бойката на класовете вече е скочила до седем (+един) и ще можеш да избирам между инженер, снайперист, базукаджия, картечарче, юнит от спешните части, мегик и оръжеен съпорт. Последните въвава хубавиш, прочее, се оказват едни от най-важните опорни точки за всеки отбор, защото в **Battlefield 2** по картите вече няма лечебни шкафове и кашони с мумии. Лекуването и арсеналното презареждане стават основно чрез пряк контакт с мегика и оръжеен съпорт, които тук, по свое усмотрение, могат и да ръсят кутийки с патрони и медикамента на избрани места по терена.

Отборният елемент е допълнително засилен, като координацията на действията в гореописаната пасмина може да бъде

осъществявана с помощта на осмия бъзможен клас – командирите. Те са тактическите ръководители на отборите, за чийто избор всеки от играчите трябва да глъушва в демократично проведени избори в началото на бойните дейстията. Народните избраници имат да могат да участват в екипън, но наблюдават същите тактическата карта и комуникативното непрекъснато със събогите хора с помощта на добрия стар текстмодчат или по-съвременно – с микрофонче. Не е нужно да ти обяснявам, че от стратегическите им умения в голяма степен зависи изходът от битките. Още повече, че производителите са ги натоварили с приятен набор от четири божествени функции, представени на лежко по-долу:

Възможност за създаване на снимки на терена, показваща точното местоположение на всичките налични войници и бойна техника по картата. Проблемът е в закъснението при пристигането на снимките, които реално показват локациите

щите на горните отряди няколко секунди.

Артилерийски огън. Помощник всичко на предварително указано място от картата.

Контрол над летящо слайд-ботче с камера, което е невидимо за играчите и респектично не може да бъде отстреляно. Командирът може да го разложда на всички, юните пояде и да информира хората си за попадналите им във въздуха му подливи вражески планобе.

Сълпай кашончета с мегиките и амуниции, които се спускат с парашут на бойните групи в напечени ситуациями.

В **Battlefield 2** е раздигнена и система за набиране на точки, които наместят за обичайните убийства и заблагяване на бази вече се присъдват за готово-по-дynamично звучашо „бодни успехи и агенциите използвани на характеристиките на героя ти“. С други думи, едно добро миниране от страна на инженера или самоотвержено лекуване на

закъсните групи от мегика вече струват колкото един хедшот. Което трайно реабилитира съмнлив класовете в играта и ти дава шанс да групаш фрагове гори и да не ти се играе с картмачар или снайперист. Между другото на трупаните точки се отразяват директно на нашивките ти – особено в едни обещаващи мащабни онлайн класации, които ще бъдат надлежно поддържани от EA – а с покачването в ранг ще ти бъдат откликани нови умения, оргажия и гори превозни средства. Въпреки че нашивки ще бъдат перманентно показвани над главата ти, за да знаят враговете и групите с каква мечка си имат работата.

Какво още?

Впечатляващ енジн, висок десктъп-тичен потенциал на всичко по екрана и агенция курсумша пробиващостта на всеки отменен материал, така че можеш да забравиш за криенето от танк в клозет. Разнообразен оръжеен избор с всичките му съвременни лазерни и топлинни помощицища в приключението и присъствието на превозни средства, значително по-бързи, маневрени и динамични от антиките в **Battlefield 1942** и Вариантите му. Поддръжка на стапици за карта.

С други думи – първата агенция причина да привлече курсора на мишката си към опцията „мултиплъйър“ в менюто избра през март. Чакам.

очаквания

средни големи зверски

зашо очакваме?

Добро количество иновации към и без това перфектната играна схема на може да най-добрият отборен мултиплъйър екшън във.

примеснения

Усложняването на геймлейната формула може да се окаже минус в бъдещите заси. Където по-комплексните захвати доказано не виреят добре. Да спръвка, вие кога се изправихте в Tribes 3 и Pandora Tomorrow.





Lego Star Wars

Звездният конструктор!

Автор: Duffer



Лукас, батика, се оля. И за да е пълно фиаско, *Eidos* в комбинация с небезизвестните LEGO са решили съклик да попълнилително да си направят гардера с него, пускати куки за гладиофи, обект на дневното крамко преди. Защото аз не мозга да възприема въпросната **LEGO: Star Wars** по никакъв друг начин, освен като един приятен майстор, ориентиран предимно към публиката от невърствни хлатки и щетици по-възрастни.

Противно на очакванията ти обаче, може че да именадам, съобщавайки ти, че играта Въсъностите се очертава като доста забавна. Знаеш - хубавото на подобни непретенциозни игрички е, че подхождаш към тях без излишни предубеждения - ерго няма какво да ти сръчи кеф от гейминза - ти просто си ги пускаш, за да се забавляваш, не да ги теглиш на алтернативна Везна.

За какво иде реч? Ами за ни побече, ни по-малко от първите три епизода на легендарния sci-fi кино франчайз

(Епизоди от I до III - т.нр. прикул), пресъздадени по едни хипер-забавен начин с фигури, моделирани от LEGO конструктор! Жанробо играта се води еквиън-агънъръ - разбирай „следва утъпканието пътища на *Shark Tale*: *The Game*, *Finding Nemo: The Game*, *Shrek 2: The Game* и прочее неангажиращи игрички по филмови франчайзи..

Строго статистически заглавището Въключва неща като над 30 достъпни за игра персонажа (от Кийт Гон Джин до Боба Фет); изобилие от оригинално моделиран LEGO предизвикани средство от филмите (POD-ръбъри, спийдъри, Naboo-изтребители); няколко режими на игра: разнообразни нива, за фон на които служат по-малко или повече познати локации, като корабите на Търговската федерация, клонинг платформите на Kamino и гори мистериозната Kashyyyk (родният свят на Укумата), която ще се появя в EIII: *Revenge of the Sith*.

По-любопитните акценти, които

ще открият **LEGO: Star Wars** от изобилието SW игри ща съвъзможностите за отключване на различни персонажи в процеса на игра. В интригуващия режим „free play“ играта ще има възможност да се бори си да преиграва вече преобрътени нива с новооткритите герои. Всеки от героите ще има уникални умения (извън класическата базова атака) - т.нр. „специални движения“. Джедаите - Каий Гон, Оби Уан, Анаakin Скайуокър например, разполагат (логично) със светодиодни мечове, с помощта на които да отразяват блестящи изстрели и ще могат да използват Силата за манипулиране на обекти по нивата. Амигала ще разполага с метателна кука, с която да се захваща и да се катери по високи, недостъпни места (като близките пилони на онази извършена гладиаторска аrena в E2, предполагам). Персонажи като Джар Джар пък ще могат да скчат по-далеч и по-

високо от останалите. Уникалните характеристики, съчетани с възможността за преиграване на нивата, съответно ще променят коренно експирънса при повторното му преобрътане с друг персонаж.

По време на мисиите играчът ще бъде придружен от компютърно управляван персонаж (сайдкул), което респективно ще позволява втори играч да се включи по всяко време в режим на кооперативна игра. При това многообразието лъжици, които ще се решават по нивата, са така преубедени, че да изискват именно кооперативно решение (това защо ли му напомнява огласно на кражба от *Shrek 2: The Game*?).

Друга интригуваща подробност за това заглавие е, че звукът ще е демо на мащабните от Skywalker Studios. Това говори за високо качество, потенциално добър ъйтън и музикални теми от оригиналната филмова продукция. Както в традиционно напоследък, играта амбициозно ще се опита да покре практически всички достъпни в момента игрални платформи: PC, PS2, Xbox, GBA. Обявената дата за „старт“, на гладиаторско езеро в април 2005 - малко след есенмуленския релиз на *Knights of the Old Republic II*. Да видим какво ще излезе от сравнението... Бухахаха... Упс, извинявай, не се съвржах просто.



очаквания

средни
домакини
зверски

зашо очакваме?

Игра тип гъвка „Huba Huba“ - забавна, цветна, вкусна!

примеснения

Ако не си възприем Star Wars юк, какво удромствие ще намериш 8 това да млатиш LEGO кукички с пластмасови лазерни мечетата?



Age Of Empires III

Навлизаме в следващата епоха

Автор: Mrak

И Мето Age Of Empires е емблема. На цяло едно поколение играчи, у които тази игра възпита усещ към доброма стратегия. Колаборацията между Ensemble Studios и Microsoft днешните RTS-и досега. АоЕ създаде цял едн нов поджар в RTS-ите и се наложи по тозовка безкомпромисен начин, че тя и наследниците ѝ все още са обект на пограждане. Поради всичко това, когато Ensemble Studios обявиха, че вече гъв години работят над Age Of Empires 3 и са почти готови, в средите на почитателите на реалновремените стратегии настъпи истиински фурор. Ние, естествено се опитахме да се докопаме до възможност на най-интересната и изчерпателна информация за играта – уби, без успеха, на който се наядахме. На този етап единствените източници на каквото и да било инфо се оказват гълъбнат газайнер на проекта Greg Street и Dave Pottinger, който пък е гълъбнат програмист. Пестеливите им анонси и отговорите им на николко бълропса са пак разкриват някои интересуващи подробности, които ни карат да тръгнем в очакване.

Като начало, времевият диапазон, който ще покрива новият АоЕ, ще за-

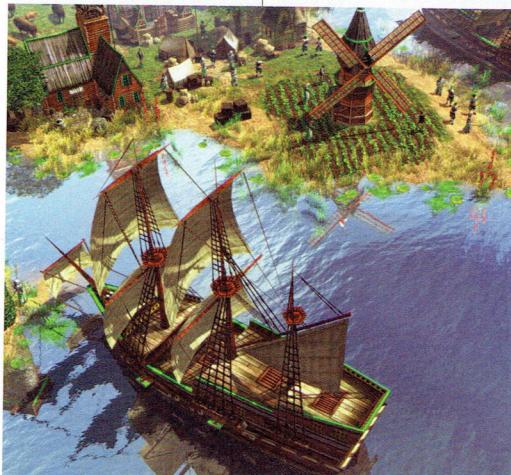
почва от края на Age Of Kings и ще завърши до индустриалната ера. Това са епохите на Великите географски открития и колонизирането на Новия Свет. Този темпорален отрязък ще предостави на играча доста нови възможности, които обещават да внесат осезателни промени в геймплея. На първо място, в значителна степен ще бъдат застъпени огнестрелните оръдия. Ако досега оръдията се използваха само за обсадни действия и рушение на сгради, то в АоЕ ще може да ги употребите и на бойното поле, спечуши единиците на противника. Авторите обещават, че тяхното присъствие няма да измести акцента в играта по посока на бъдещето на артилерия. В началото, разбира се, изобщо няма да имате достъп до нея, както и до единици, които стрелят. Дори в процеса на развитие на играта основните бойни единици ще са съставнати тези за близък бой. Пехота, хусари, кавалерия и т.н. Но присъ-

ствието на сериозна стрелкова сила все пак ще внесе някои промени и ще възка нов тактически елемент в битките. Нескромното твърдение на разработчиците е, че Age of Empires III прави за битките в реалновремените стратегии това, което Age of Mythology направи с въвеждането на движението във формация. "Аз не си спомням нещата като баш Age of Mythology за пръв път да видя формации в стратегии, но нейse. По-нататък в изложенията се упоменава, че битките щели да бъдат "съвърхи и оригинални". Да, твърде обобщаващо звучи – и ние си помислихме същото. Без подробности остава единствено да гадаем относно това, в което ще се изразят въпросните оригиналност и съвърхес. Аерозолен флаcon с миризма на борова гора, бървящ като промоция в опаковката на залявянето също идвайло се бърза с определението. Ensemble Studios твърдят, че многото

упреши, които били получили за несъответствието между играта и реалните епохи ги накарали да обрънат големо внимание на този детайл.

"Приемаме историческата достоверност много наseriozno в нашата игра, но все пак тя е направена основно и преди всичко за забавление, затова си позволихме несъответствия с историческия период само и единствено в името на геймплея."

Ще има осем цивилизации, с които ще можете да играете. Досега разработчиците са разкрили само три от тях, а именно – Франция, Британия и Испания. Естествено, можем да очакваме различни бонуси към всяка една. Французиите например имат съвета Мускатери, една от екстремите на които е, че ще могат да стрелят заедно в залп и това ще нанася маса поражение на бранобете. Предишите на филмовия Колумб Депардуо освен това ще могат да установят дипло-



очаквания

средни голями здрави

зашо очакваме?

Играта е изключително ценна за жанра. Не едно и две нововъведения са тръгнали от АоЕ.

примеснения

За пръв път АоЕ игра ще се наблюдава на огнестрелни оръдия. Дали са успели да се справят достатъчно добре с това?



матически отношения с коренните жители на Америка по-лесно. Испанците тък ще получават по-голяма подкрепа от Европа (каквато и да значи това, вероятно – подкрепление). При всички случаи, играчът ще усеща значителна разлика в начин и стила на игра с различните цивилизации, или поне такива ще обещават.

Кампанията в AoEIII ще приича на тази в Age of Mythology. С други думи, в зависимост от избраната цивилизация, ще бъде изградена около историята на определен герой. Споменава се и няколко – все още с неясни контури – приключенически елементи (тук производителите намесват и името на Индиана Джонс, кое то ме хърля във фъбъко нещоумение, но тък допълнително подхранва любопитството ми). Освен измислените случаи около霸王ния герой, ще можете да изигравате и някои реални исторически събития – няколко Войни и революции, в Южна Америка например.

Най-важното на графиката е забележително, както сами може да се убедите от снимките наоколо. Още по-интересно е търсенията за подобренето, направени в механиката на движение и детайлността в картата. В интересът се споменава, че при един оръдие зал поразените единици ще се разхърчат във въздуха, че при сражение между два кораба ще се виждат пораженията, които те си нанасят – трески от бордовете, сунки по платната и прочее детали. Разработката на заглавието е започнала с енджина в Age of Mythology, но в последствие Ensemble Studios са ре-

шили да го пообработят отмук-отмук и малко по малко са написали един почти изцяло нов енджин. Въпросното творение е използвало DirectX9. Shader 3.0 съвместимо с - по сумите на Dave Pottinger – „пъвично графични експри от който и да било енджин на компютърна игра до този момент“. Разработчиците се хвърлят, че играта визуално е близка побежи до 3D Shooter, отколкото до реално време стратегии. За разпръсването на единиците при взрив е използван ragdoll модел, са разработват според физичните закони, като се разпагат на парчета и горят докато са обстреляни части от тях се разхърчат, като когато се сриват няма да е необичайно да заптурват и убиват работници, които са останали под

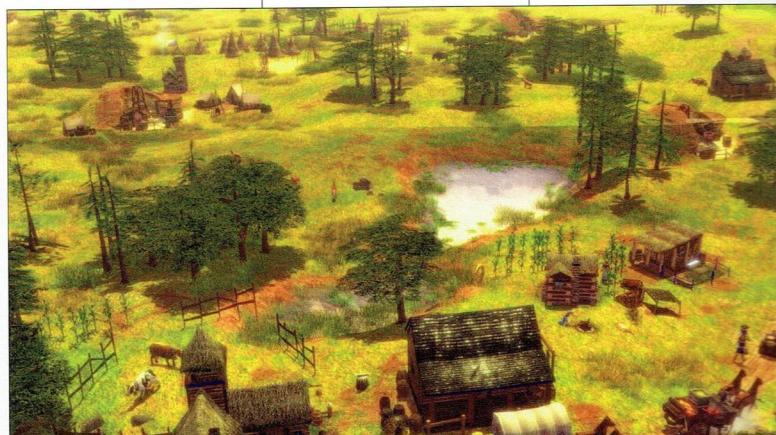
тях. Склонен съм да повярвам на това, смята да са верни и слуховете, че по графичния енджин работят повече програмисти, отколкото са работили по цялата игра Age of Kings.

По мултплейъра, който е традиционно силен елемент в поредицата, също е мислено обстоино. Ensemble Studios твърдят, че са направили някои нововъведения, които ща изменят игралите (не се уточнява приятно или неприятно, затова можем да си позволим да сме и саркастични), но още не са готови да говорят за тях. Мултплейърът се разработва изцяло от студиото и няма да се разчита на външни фирми – както беше напоследък – „за да е сигурно качеството на крайния продукт“. Кой-

то обаче е неясно кога ще видим в крайна сметка. Ensemble се ограничават единствено с репликата: „Ние сме на етап, на който ние е ясна концепцията на технологията, геймплея и характеристиките на играта.

Остава ни само да хвамам отдельните части и да ги слободим.“ Според официалния сайт това ще стане през втората половина на 2005-а година, кое то не е чак толкова далеч.

Да обобщим информационната основа: Невиждана графика, интересна епоха, познат и същевременно иновативен геймлей. Колко красибо звуци на картата. Като мечтите – и те все са красиви. Но пребърнат ли се в трупове – винаги са зрони. Да-то това не се случи с новия „Едър“. Като фен, се надявам силно.



Stronghold 2

Издигнах си замък неръкотворен (и бутнах тоя на съседа)

Автор: Broko



Впечатления(и)

рябва да призна, че съм впечатлен! Макар първият **Stronghold** да не беше никак лоша стратегия, тя в никой случай не може да се нарече явление. Една доста добра игра и толкова. Последните 2 дни обаче – през които доста устроено се рових за всяко късче информация относно задаващото се продължение – ме накараха да си мисля, че може да е **Stronghold 2** ще промени стапата на това заглавие и ще го бъка директно във високите ешелони на жанра.

Разработчик отново е *Firefly Studios*, която включва побежено членове на *Impressions* – типовете, отговорни за създаването на *Caesar*-ите и *Lords Of The Realms*.

Много е трудно да се прогнозира доколко даден разработчик ще реализира щедрите си обещания. Превътната винаги кратки рисъци да настороят читателя към търгъре големи очаквания, а доста често нещата на картата зучат превъзходно, а в последствие се установяват, че – макар и наистина реализирани – въсъщност не се вписват как толкова добре в баланса на съдимия, колкото сми си мислили.

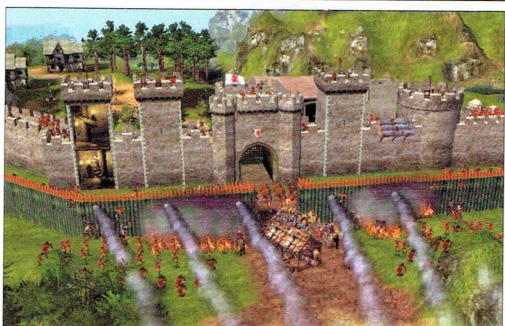
Така че имайте все пак едно на ум. Тези, които са играли оригиналата, ще

открият в следващите редове информация, която може би в голяма степен ще приоприе със спомените им за него, но все пак алгоритиме са внесли редица изменения и допълнения, както и промени в баланса и интерфейса, които – според мях – от една страна би трябвало да обогатят концепцията с пунктовете, което тя има нужда от това, а от друга – да ошифрат ръбовете и премахнат излишното.

Това, което обещава да предложи **Stronghold 2** е интуитивна система за управление на средновековен замък – която в случая означава, че ще се покрие огромна част от аспекти на живота по онова време, военното и духовно дело, при това – при съръжайки се достоверностю на начин, който да предъврне заглавието в приятно и забавно за игра. За реализацията се използва изцяло нов 3D движън (*DragonFly*), позволяващ изображения с висока детайлност, различни по вид и рагбищески мерки, участващи активно в геймплея, както и интериори и екстериори на сградите, които ще оказват сигурно влияние при битките.

Ще разгледаме с три различни гелдини точки – една, побудена на изометричните перспективи в губузмерните заглавия (в нея ще прекарвате по-вечето от времето); една от птичи поглед (помага на бъ-виче при спровод на нови сгради); и не на последно място – „зелната точка на Лорда“ – шефът застава на най-високата кула, а пред ѝ се открива 360° панорамна гледка към околността (пред или по време на бойните действия поизвършва да се ориентирате по-добре за бойските и трактирата на противника).

Да последнем към замъка. На първо място ще ви се предостави избор къде да го построите. След което ще



можете да определите от какви материали да е изработен и дизайнерът му – разположението на стени, на сградите вътре и около него – абсолютно всичко! Създаването на тесни проходи и укрепени позиции вътре в мях, както и определянето на външен и вътрешен защищен периметър ще са от решаващо значение за ефективността на защитата ви. Ако попаднете под обсадата на непосилен противник, трябва да можете поне да го удръжите докато пристигнат поискачите от ваш съюзник подкрепления.

За чистите ръце, чистите, честта, начетеността и чи(й)тавият Изкуствен Интелект

Първоначалният етап на строеж и развитие ще наподобява концепцията

на *Settlers* – добив на разнообразни ресурси, извършвани от своя страна различни сгради, побеждане от които си разменят продукция за изработването на различни стоки, сечива, единици и т.н.

Любопитен факт е, че важна роля ще играе хигиената – през средните векове хората са изхвърляли боклука си директно през прозорците или въхната врати. Ако не звемете никакви мерки, ще се забърят разнасящи зарази плъхове, населението ще се разболее и ще измре. Предвидена е специална единица (*pong farmer*), която ще ходи по улиците с количка и ще събира мизерията на останашите, както и соколар, чиито птици ще се разправят с плъховете. За да работи, строи и плаща данъци, населението има нужда от храна, която ще трябва да му

очаквания

средни | общими | зверски

зашо очакваме?

Беше игра с огромен потенциал, останала нереализирана. Може би също така ще успее да го раздържи. А и да си средновековен корд е готов!

примеснения

Кой е този разпространител, за боя? Дали това никма да е перфектна никобъдженка изцяло?



осигурявате. Независимо от това, ако щигнете прекалено дълъг времето, селянинът може да започне да краде от вас или да се разбунтува. И в двата случаи на помощ има градската стража (полицията по онова време), която ще има грижата да изправи виновните пред правоохраните.

И тук има голямият фен – ще разполагате с над 10 различни уреда и начина за мачене, които да прилагате над пробините се за назидание на останалиите. Никога от тях ще водят до летален край, но това не бива да има пристрасна, тъй като на мястото на убиството ще се появят нови-новенички поданици. Отношението ще еднакво към дополнителни директно ще взедейства върху един друг аспект от играта – системата на честта (honor). Грижите за народа ще имат влияние, което ще определи период от време свещен-

юзници, Васари и Врагове ще добавят или отнемат точки чест. Благотворно на баланса на честта влияят и нещата като даването на преми, големите пати на бийците и т.к. (които ще забавят от броя на манастирите; респективно – монасите, чиято основна дейност са преписване на книги), организирането и участието в рицарски турове и т.н.

В лордските ще забължения и приблизиши се към класа и женихата, както и „осигуряването“ на наследник.

За да е още по-разнообразна и превъзбудителна игра, *FireFly* са възможили на Изкуствения Интелект от време на време по свое усмотрение да прерязвика събитията, върху които имат контрол, но са съврзани и произтичат от действията ѝ. Например, ако имате църква и свещеници, на определени периоди от време свещен-

нициите ще организират тържествена меса и ако благословите да я устроите със същичашето си присъствие, ще поишвате шастие на поданиците си и точките си чест. Ако се случат две събития едновременно, ИИ ще види подсказка кое е с по-голям приоритет. Така разработчиците са се погрижили за създаването на по-плътна и реалистична атмосфера в играта.

В мелето

Както своя предшественик, така и **Stronghold 2** ще акцентира много сериозно върху моментите, в които – както се каза – нещата загрябват. Битките, разработчиците призовават, ще баланси ще е изместен леко в полза на икономиката, но тя никога да заема повече от 60% от играта, оставяйки достатъчно и за войната. Ше разполагате с вече познати бойни единици – всяка с бонус спрямо определен ред войска и уязвима от друга. При сраженията в градската обстановка ще можете да се бъдете и в сердите, като разположите и формирате на бойските ще са определящи за ефективността. Така например малък брой конникоси, които имат промекията на няколко стрелци ще могат да се разправят със сериозно количество враги, преди да се огънат. Наредете няколко души един зад друг на стълбището на кулата и, подпомогнати от стрелите ѝ, те ще удръжат атаката

на чувствително по-многообройно противник, кадафи ще достатъчно време да отреагирате адекватно. Според него разработчиците са съвсем уверени, че във времето на тончите чести ще е създадено на мястото на могъщи воини-рицари, облагодетелствани с бонуси останалите бойци и помагащи им да мляят още по-яко противника. За разлика от оригиналата, в **Stronghold 2** единствено ственобитните машини като катапулти и трибуши ще могат да пробиват стенните на замъците. Предвидъда се легионите ще се движат във времето между приятел и враг, така че докато обстреляват стенната не е добра идея наистина да се млят и вашият съюзници да не са останали никой, който да нахлуе през отвора.

Отново ще станем участници в епични сражения, ще имаме възможността да прилагаме различни тактики, ще разполагаме със свободата да използваме хитрост, да поставяме капани и т.н. Без интерфейса, патфайндинга и ИИ да ни спъват на всяка крака, както беше в оригиналата, надявам се. Зашпото ако проблемите в тези три елемента на геймплея не са отстранени, както ни обещават, всичко останало ще е без особено значение.

Тънката история на Средни-вековие

Нека вие информация, извън тази, че към сюжета е подхождено с огромно внимание, не е разкрита към настоящия момент. Споменават се Викингски нашествия, борба за кралската корона, съюзи и предателства – пълната средновековна програма. Синхельт щял да предлага специален режим, преливащ от информация за всички компоненти в играта, историческото им значение и как точно се отразяват на геймплея. Предвидъд е мултплейър до осем души през LAN или интернет. Ще може да се играе и кооперативно.

В заключение? Както казах и в началото – на картния всичко звучи прекрасно. Засега ще преплатите съмненията си и ще почкам, надявайки се след няколко месеца наистина да получите една чудесна и комплексна стратегия-симуляция на средновековния живот.





Tom Clancy's Rainbow Six 4

Кланси отново в действие!

Автор: Mrak

Rодина и половина след излизането на *Rainbow Six: Raven Shield* от *Ubisoft* обявиха, че щом бъде официално продължение на превърнатия се в еталон тактически шутър.

Информацията за новия *Rainbow Six 4* засега е доста малко и се базира върху едно демо от две мисии, показано пред някои западни колеги и дежурните обещания на самите разработчици. Демото е показвало Xbox и PS2 версии на играта, така че за PC нещата може и да се различават от това, което ще прочетете по-долу.

Сега по същество. Двата б в международен отряг за борба с организираната престъпност и тероризъм. Бойците в него, разбира се, са най-добре обучените, най-добре Въоръжените, най-добре подгответните тактически... Абе, мечки. В новата част обаче тези

лейбънти ще се превърнат от ловци в добеч. Историята, по думите на *Ubisoft*, ще бъде пободабаша заплетена и ще се завърта около някакъв супер- mega лош тип, който е на път да унищожи самото подразделение *Rainbow*. В хода на действието играчот ще обиколи много реали локации, сред които - Амстердам, Южна Африка, Марсилия. Разнообразието на сраженията и бързите преход от битка на открито в прочистване и сражения в сгради, познат ни от *Raven Shield*, присъства и тук.

Новобъдението, които обещават *Ubisoft*, не са малко. Като начало очакваме персонализиране на войниците, с които сте в екип. Тези от Вас, които са играли предишните версии на *R6* знаят, че там войниците са имаха имена и различно развити умения, но никој повече. Започнет ли *Веднъж ми-*

сията, бе много трудно да разпознаеш този до теб и този отпред. Вече няма да е така. Отделните бойци си имат отличителни знаци, собствени гласове и различни телосложения. Целта е да бъдете съпричастни към всеки един инцидент от екипа ви и да не ви е безразлично дали някой ще бъде побален в боя.

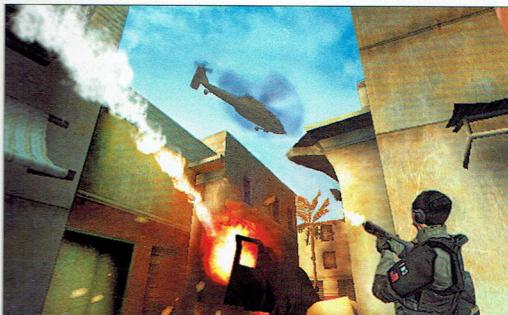
Другата новост е, че в определени мисии ще можете единично да докопвате снайпер рабифла. Досега в екипа имаше снайперист, който Вие можете да поставяте на позиции от която да го прикриба. Е, сега ще можете да влезете в недобата роля и да пазите конашите, докато те се борят за родината или за каквото там повеляват търговският. Мисията в играта ще са общо 16, като все още не е ясно колко от тях ще бъдат sniper cover.

Порадищо е и върху широка коментирания Изыкусен Интелект от предишните части. В тях войниците ще реагират адекватно в повечето случаи и замахват добри позиции, а терористите действат като слабоумни и често сами застават на пътя на куршумите. В четвъртата част няма да видите нищо такова. ИИ-то ще е разделено на три основни нива, като ще бъде различно в зависимост от това срещу

какъв противник се изправяте. Ако влезете в бой с бунтовническа милиция в Могадишо, примерно, ще ви е лесно, тъй като ще си имате работа с непрофесионали и необучени противници. Но тръгнете ли да обезвреждате организирани терористи или нечия частна армия, ще видите зор, тъй като противникът ще бъде действа грубо и нападателно – ще се опитва да ви притисне, ще ви заслепява с flash гранати и прочее. От друга страна, Вашите екипи ще в поумия и членовете му ще изпълняват доста повече действия от стандартните „Иди там и опукай гадовете“ или „Разбий Вратата и връхли с кръстък“. Ще можете да задавате задания от срока на „Отброя Вратата, хърли flashbang, после влез и разчисти ако има някой и накрай докладвай“. С други думи командите ще бъдат доста динамични и съобразени със ситуацията.

По отношение на графиката, поне от снимките, не се забелязва драстична промяна. Пипнати са текстурите, Укарани са появяват съветлини и сенки, но никој особено драстично. Порадищо е и върху интерактивността. Вече, примерно, няма да е задължително да носите експлозиви, за да разбърдите някоя кълчалка, просто изстреля със SPAS 12 ще сътвори работа. Най-иско забележимата графична разлика в сравнение с предишната част е във визюала, през които гледате. За по-голяма реалистичност от *Ubisoft Montreal* са решили визуалите да ви е камо през очи, като ще се запомнят, дълъгът ще се стича по тя и ще ви пречи, те ще се издръжат при удари, ако сме опасно близо до съмртта – ще се напукват.

След всичко това и предвид факта, че *R6* винаги се е отличавал с високо качество и вълнобращ геймплей, няма как да не очакваме това заглавие с огромно нетърпение.



очаквания

специалисти

Все пак това е класика, не можем да не очакваме?

примеснения

Нямам, но все пак да не може да не е претенция факта, че това е първия *Rainbow Six*, която се разработва паралелно и за конзолите платформи





Stolen

Стелт игрите никога не са били толкова... грозни като съмртва!

Stole е ултра-реалистична стелт-екшън игра от трето лице, в която играете секси хайд-тек крадла. Това гласи официалният сайт на играта. Два неизвестни проплясъка Ваѓат очите от раз: самото изречение е тъжно клише, а на Всичко отгоре глажният герой в жена. Инфото за бъдещи заглавия, разпространявано напоследък от него, е толкова енакво, че е достатъчно само да смениш името на играта и разработчика! Особен това една мацка, особено гладко действашо лице, е нок с две остриета – ако стане търсъба секси, всички ще кажат „Иши пак ли чакате сексът да ви програде играта“; ако я нападаш по-обикновена, обвинението се трансформира на какво добро мога да очаквам от игра, чиято героиня има по-голяма задница от тая на Джей Ло! Впрочем, относно непримитивната размерна амплитуда между гъза (искамте да кажете седалището, нали колекќе – бел. ред.) и щиците (имате предвид количеството мастна тъкан, излизящаща ролката на буфер между млечните жлези и околната среда – в повечето случаи разбира сутенера, 8 по-редки – нечии плаяди прости, предполагам – бел. същия), директорът на проекта в Blue52 казва: „Причината за асоциациите с Лара Крофт е просто фактът, че няма много запомнящи се женски роли в игралната индустрия; ще се раздаде, ако нашата Аня стане икона като Лара“. Абе наядвай се бе, нищо пощо на ма.

Да видим с какво се занимава въпросната Аня. Крадла. Браво. Логично. Така се получава като си търсите грозна за проститутка... Шегата настъпана, мащето е „профессионален“ крадец, служеж си с високо-технологични ръждви, дело на Луи Палмер – неин помощник и „менеджър“, осигуряващ клиентите. Реномето и класата ѝ позволяват

да избира само големи, трудни удари, които да са на първа страница по Всемирните. Освен това делничаната ѝ, човеколюбива натура не ѝ позволява да взима невинни жертви при обирите си и да оставя трупове след себе си, поради което заглавието е рейтната 12+.

Колкото до вълнорисите „удари“ – те ще са разнообразни, като във всяка локация ще има една или няколко основни цели, разбити на маки задачи, които ще изпълняваш със съ и без ред. Ще има и множество второстепенни куестове, които ще ги дават бонуси като допълнителни муниции или достъп до нови местности. Тези развикири на максимум съвсом клептомански наклонности, тий като в играта ще може да обираш Всичко, попаднало пред погледа – като започнат с предобаждането на пазачите, докато си въртиш, Всичките си фейбое, заключени шкафчета на бора и тн.

Тъй като Аня очевидно няма да си слухи с огнестрелно оръжие, изненада Въпросът какво ще сътвори ранищата ѝ. Ще разполагаш с „шумялки“ – устройство, чиято цел е да издават разсейвачи охраната звук. Те могат да прилепват към Всичката подвърхност, да се изстрелят и активират при разстояние. Освен това ще можеш и да приближиш някой пазач към себе си (като самостоятелно ще определяш силената на пръстищелните си звуци), да го отпушь с отстъпство и да му го защеметиш инцидивуално. След като поблизи нещастника, ще се налага да го скриеш в някоя тъмна синка, за да не се задейства алармата и да продължиш незадобренено да бородиш извънто, помагайки си с ионно въздушане, бинокъл и уничковна функция, наречена „звуково въздушане“, благодарение на което ще имаш обзоримост и през прози (но не и стени). Всичко, което изда-

Автор: Manna



ва някакъв звук, ще се появи като изображение пред теб – подобно на способността на главния герой от филма Daredevil геймърът картини, обрисувани от звуките на околните предмети и лица. С други думи, ще можеш не просто да си криеш в сенките и безпомощно да засичаш кога да се измучиш между пазачите (макар че и това е опция), а единично ще ги разсеиваш, защемтяваш и тн.

Проблемът, инспириран от факта, че на ти е позволено да се отпадаш на разлиздана касапница, възможно – на никаква касапница, е, че все по никакво време пазачите ще започнат да се събудят. Изкуственият Интелект, който се грижи за побеженчески им модели, позволява да реагират адекватно, без да чийтваш, т.е. ако не са бидели, няма да алармират никого, макар че там същите ще съчуват конфузно и ще бъдат нащрек. Ако обаче са усетили да те засекат възулно, първата им работа ще бъде да алармирят приятелчетата си по радиото. Все още имаш време да поправиш белата, като ги ценеш с парализиращата си ръждка, преди да си съобщиш за теб. Инак чибъто на трунност в играта няма да може да бъде променено, но авторите разчитат на ИИ-то да ги заборовят. Е, поне дано заборови Аня! ...Както и да е. Очакваме. Ще разберем през март!



очаквания

средни годими здравски

зашо очакваме?

Опитва се да копира Лара Крофт, но с побече задник и по-малко щии. Грешно!

примеснения

Опитва се да копира и Гарет, макар че място за вторите в историята няма. Потенциал за забавен геймплей.

Stubbs the Zombie in "Rebel without a Pulse"

Zombies strikes back

Автор: Koralsky

Yчастата на зомбистата в компютърните игри не е никак лека. Обикновено бедните заражени приятел си размазват безконечно от главния персонаж в съответното заглавие, а възможността да демонстрира интелекта си се изразява единствено в спорадично мучене. Е зомби-лобешо, мукубай – слънчево изгря и на теб ето гробище. Този път ти ще си този, който ще размазва – хора, естествено. Новият продукт от *Alex Seropian (Halo)* ще предложи кристално отпостена концепция за игра, от която обаче спират иновациите в количеството, които не би открил в плеве утвърдени оригинални заглавия от 2004.

Историята в *Stubbs the Zombie in "Rebel without a Pulse"* (няма такова заглавие, копеле!!!) разказва за пътуващият тързър Стъбс. Неговото прizание е да разпръсва по земя свят най-различни вътрешни боклуци, опитвайки се по между другото да прекийде Голямата Депресия. Жизненият му път обаче приключва без време – той бива зверски убит на територията на дамечките Пенсилвански полета. Това – през 1933 г.

Действието на играта се развива 26 години по-късно. Милиардерът-плейбой-индустриалец Андрю Монди решава да начне едно си, постройки града на

същите мястоти. Графът Punchbowl, зает на бъдещето, граби, на който той ще биде водач. За зла участ на плейбойчето обаче се оказва, че Пънчбоя е построен върху тленните останки на Стъбс (вероятно граби с *Гробище за домашни любимици*). Когато тези останки се надигнат по времето на откриването на индустритния град, бад Пънко нито знае кой точно в неговият убиец, нито тък как по гробовите го е възкресил. Всичко, което му е известно, е, че странният граб и високите сгради, кръкните светлинни и огромните машини, с които е изострен, не са били в наличност по-негово време... и че похапвани от нечий мозък, ще се почувства доносата добре. В своята коинча Стъбс най-накрая отваря пътя към голямата сила (намираща се в гроба с Жената-Комка), която показва нюкоза не е притежавал, докато е бил, ххим, малко по-пълтен – и той не вижда причина да не превърне всичко живо в Punchbowl в също насладници. Естествено, плейбоят има друго видяне по въпроса...

Победе подготвени от около склоненията хиляди мисловат, но според *Wideload Games* красавецът ще си има ясно изразена инвидуалност, а присъствието на историята не ще бъде само за отбиване на номера. Действието ще се развива в Punchbowl, но игращата ще може да се премине по накъкко различни начина, което, както се сещам, разбира се широко франшиза на преиздаването. Стъбс, разбира се, в крайна сметка приключната на наперене зомбърът га си заслужават.

Бъркъти физическите си недъзи на шоунт добър приятел от отпътваното наима да бъде освободен от физическо. Стъбс, моя ѝ, е *el protagonista* в екшън заглавие с интензитета на *Halo 2*. За разлика от повечето заглавия от жанра, обаче, той никма да изстреля и един куршум. Пичът просто ще хапе, ама здръбата – белите акули пасти (за



зъби) да ядат. Човешите ще бъдат не-зомб обекти на ужаждане, а целита на наш Пънко е да създават армия от неких приятелчета, с помощта на които да се бори за общото благо на целокупния зомбинощен народ. Начините, по които играчът ще изброява своята инверсия, са разнообразни. Накоц от тях са типичните за едно зомби хапане, дране и, разбира се, посръбване на мозък. Други, като стомашната граната, тук показват креативността на Пънчбоят създаватели и опитват им да бъдат себе си (а не тънко) в тези така комерсиални за индустрията времена. В концепцията на сломенатаата в убоди иновативностът влизат и неща като синийване зад противниците на Стъбс, използвани на части от своято тяло за заразяване на човеци, контрол върху съвкупнищите му и използване на противникови оръжия. Възможността обаче, Стъбс няма да хвърле пърбото срещането узи и в стил бат' Арии в Командо да

окоси градинката пред себе си. Заразеният човек, преминал под контрола на зомби-тързърца, може да бъде командван от играча, която се предоставя възможността да използва и оръжето на жертвата. Според *Seropian* контролът ще бъде побден на този от *Halo*. Друг съществен елемент, използван от *Halo*, е графичният ефект на играта, която е силно модифицирана версия на творчеството на *Unreal*. А това от своя страна означава, че Стъбс ще може да контролира и превъзник срещу съмба. Прият, който не е покерен от *Halo*, е перспективата, която в настоящото заглавие в отримо лице.

очаквания

средни	важни	зверски
--------	-------	---------

▲ **зашо очакваме?**

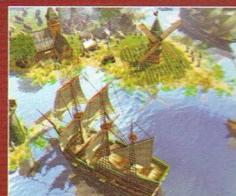
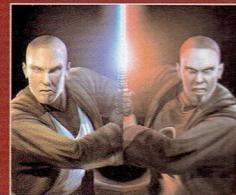
Свежа игравана концепция и глабен герой. Ду-хът от *Halo* е замесен.

▼ **примеснения**

Иновационните концепции често биват тързър иновационни.

Review

Суки месец! Уж сме зима, а на вън – сухо. И откъм игроби материал бяха тачки бригадите дни, през които подготвихме настоящия брой. Поникога, обаче, точно 8 тачки периода от време се раждат легенди. А така-ва не минуемо в *The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay - Developer's Cut*. Може би най-добрият конзолен порт до момента, на една от най-добрията конзолни игри от последна генерация. Възледайки се 8 заглавията, които сме представили в GW 04, забелязвам превождания тенденция – липса на свежест. От десет представени заглавия, цели пет са портове от недостатъчни качествени конзолни продукти. *Riddick* е единственият качествен тачъв, а останалите са заглавия, изградени въз основа на познати до болка концепции. Къде остана възможността, господа разработчици? Къде са свежите концепции? Нима всичко в тази индустрия се върти около финансиите? Глас 8 пустиня... И все пак, на новогодишната на всички разработчици на този свят ще появява през януари 2005-та да открият шаблоните от *Sabretooth*. Всичко останало е баш-лаф история...



КАКВО ОЧАКВАМЕ

Chronicles of Riddick

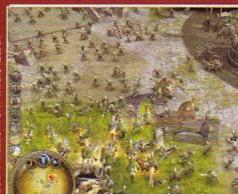


НАЙ-ИГРАНО В РЕДАКЦИЯТА

Armies of Exodus



LoR: Battle from Middle Earth



Heroes III



Речник

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

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

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

CG - Компютърно генерирана графика

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

Dept of Field - Ефект, който разфокусира изображението във възобноваща създаваща илюзия за дистанция

Draw Distance - В какъв дълбочина видяхаш терена

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

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

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

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

RPG - Role Playing Game. Игрови жанр, в който главна

роля заема разбището на Вашият герой/герои

ISP - Internet Service Provider. Фирма, която ти осу-зрява достъп до интернет

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

Minigame - Малка, в повечето случаи простоматна игра, която може да се отключи в процеса на изграждане при даде-ни изграждания

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

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

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

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

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

RTS - Real Time Strategy. Игрови жанр, обединяващ игри като *Command&Conquer*, *Age of Empires*, *Warcraft* (1,2,3)

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

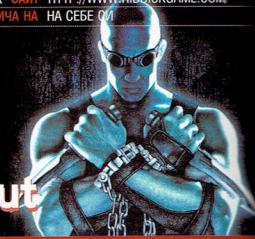
Third-party - Софтуер създаден за дадена конзола от компания различна от производителя на конзолата



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

"You can't escape your destiny, Riddick.../ I can escape anything..."

Автор:Duffer



„Тъмнина...“ тихо каза Puguk.

Пазачът се озърна уплашено. Накъде в мрака се промочи ниско, сърдено ръмжено, последвано от ужасяващ писък.

„Страх ли те е?“ - подсмихна се фюрианецет - „Зашото аз не се страхувам от тъмнината. Мракът се страхува от мен...“

He вярвам да си изпуснал едно от екшън sci-fi кино-събитията на миналата година, появило се под името *The Chronicles of Riddick*. Тъй като е Вероятно обаче да си подминала прикуyla на това заглавие - *Pitch Black* - филмът, който през

2000г. за пръв път запозна свете с Puguk - магнетичен анти-герой, изурган виртуозно от тюгава все още не особено популярния Vin Diesel.

След това кратко бъдещите подозирани както точно ми хрумва: „Олааа - игра по фим!“, след което shit-демократорът ми започва да съвети в ярко-червено. Този път обаче, за разнообразие, те съветват да не му се доберяващ. Защото играта, носеща изморително дългото име: *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay - Developer's Cut*. . хм, такъ цара, мой човек... ато, че не напират правилните думи за нея. Та Е! Тя просто Е! Позовали ми да те убера.

Затворът

Историята в **TCOR:EFBB** говори за събитията, предшестващи тези в *Pitch Black*. Централната фигура - Ричард Б. Ридик, е заляжен от лобеца на глади Уилям Джоунс и доставен директно в Butcher's Bay - най-енigmaticният и респектирано най-строго охраняван затвор в системата, от който, казват, било невъзможно да се избяга. Както самият Puguk ще сподели с теб още в началото на играта: „Да, но това е заточението не са си имали работа с мен!“ Продължението на тази, на пръв поглед не особено оригинална фабула, е кодирано в самото заглавие на играта - един вид, гостеща се какво следва.

Хрониките на Puguk са дело на печально известната шведска компания *Starbreeze Studios*, чийто последен продукт, с който имах „привилегията“ да се сблъскам, *Knights of the Temple* - едният многоплатформен хайкънг слаш с фентъзи тематика - ми остави след себе си единствено лош вкус в устата.

Любопитна подробност е, че тогава *Starbreeze* извиниха никога каченето си на „Рицарите“ с фактъ, че рабо-

тят усмено върху друго заглавие с по-висок приоритет - опръждане, което сме чували търде често, за да го приемем за чиста момента. Невероятно, но фактът - този път тя се оказа точно такава. Казано другояче - след **TCOR:EFBB** съм склонен да прости всички прежни грехове на тия пичове.

С погледа на тръбите шофое от играча в онлайн-пространството се разбихих куп спекулации относно това как, видите ли, „Хрониките“ били правени с *Doom 3* ефекти. Явно! Те се забъркаха от ентузијски собствена разработка. В основата на която стои (колкото и да не е за върбоване) обрамата стара платформа на вече позабравения *Enclave* - заглавието, с кое то струваше преби на пазара.

Единствен по рода си

„Какво е уникалното в това заглавие?“ - ето го въпросът, който неотменно ме преследваше, докато Puguk се промъкваше по мрачните коридори на Butcher Bay. Накаква много странна aura се излъчва от тази игра. Попадна в пипалата ѝ още с начиннатите карти, от търбия горе с



меньшата. Усещането за неизмерима маса те удря като тобарен блок, докато бъдешаш нико си и нагласиш настроите. Още тогава, докато попиваш жадно първите си впечатления, покрай свалените барieri на скептицизма въз съзнанието ти се пропълва и трайно настанива онова специфично чувство, че с теб се случва нещо много спешано, че имаш унисъната възможност да се докоснеш до нещо изключително и трябва да благоговееш пред всеки миг, в който можеш да му се наслаждаваш.

Сега, когато пред очите ми текат финансите написи... мисля си, че всеч знае оттого. Заключен в една единствена сума – реализация. Това е, кое то открива така ясно „Хрониките“ на фона на десетките знани и възнати екини/специализи, излезли през изминалата година. Ше казах „Че то и Doom 3 и Half-Life 2 могат да се похвълят с реализация“. Безспорен факт, но става сума за реализация на различни концепции. И ако попаш мен, тази на „Хрониките“ е по-правилната. А реализацията ѝ удря в земята тази на Doom 3, за Half-Life

2 не съм сигурен. Искаш аргументи?
Дадено. Но откъде ли да започна?

Добре, ето какво. Веднага ти казам, че ще е огромна грешка да причислиши приори TCor:EFBB към графата „поредното безсмислен екини“. Да я нарека така би било също толкова обидно, колкото да охарактеризираш Тихия океан като канала локва. Жанровото категоризиране на това заглавие е философки трудно. В него са си сели срещу елементи от приключенския, от екини и от стилът Жанра, а гори и някои минорни ролеви забежки. За хибрид TCor:EFBB е уникален с това, че екини разнопосочни геймплеини компоненти в него са съвършено напаснати, така подредени, че вместо да създават впечатление за механичен сбор от неизбрани части, внушават чувството за идеално по-лиран продукт, без грозди кръпки и сътрациращ ръбове. Темпот на геймплея също е подчинен на хибридния характер на играта. Той плавно и адски точно преценен преди от един жанр в друг – много преди да те е довел до границата на отвеждането. Затова играта се играе на един ъх,

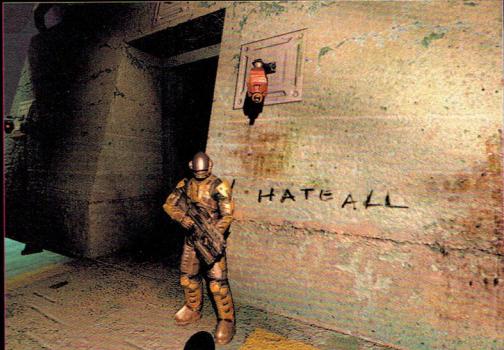
постоянната смяна на ритъма, редуването на екини с кусет елементи, брилянтно подплатено от един феноменно, абсолютно и безпрецедентно култов диалог, те заковава пред монитора с безапелационна категоричност. Действието те въсмуква още от самото начало – белзано от един... (хайде, нямам да разбляям кефа) крайно оригинален тутюриал – до самия „гранд финал“, когато Pugik тегли една маина на бившия носител на пътната „Най-строг охраняван затвор в галактиката“. В него един момент тази игра нямам да те остави да скучаш, винаги ще ти поднеси нещо ново и бълнуващо, и винаги – на рабно премерени дози, за да не ти нагарчи.

В повечето праволинейни пулталки от търълъ ми например, директната награда за претерване на противник е заграбването на неизвестни оръжия и амуниции. Тук нещата стоят малко

по-иначе. Автоматичните оръжия на пазачите са ДНК-кодирани, което значи, че ако до тях се докосне друг, а не притежателят им, нарушиште ще получи съдържащия порция електрошок, което приба 95% от тези оръжия неизползваеми. Така че Pugik ще е принужден доста често да търси алтернативни пътища за свещен на съмърт. Понякога те ще се заключават в тихо промъкнати в мрака, друг път ще бъкнат върху ръкопашни схватки – особено наскрещиращи елемент, когато знаеш, че единственият начин да оцелееш е да събереш смелост и да скочиш с голи ръце на солидно брониран и Българън с атоматски паз.

Още първият синематик ще прикове вниманието ти с напълнената ярост и експлозивна динамика, така характерна за начин, по който Pugik убива. Първично е онова, което кийшето именована *„natural born killer“* и съответно игратата смело му дава възмож-





Richard B. Riddick – info file

ност да упражнява на Воля смъртносното си изкуство. Тъкнат момент е, че „Хрониките“ не е просто игра. Но е **само** игра. Това в хибрид от ново поколение, използва нов вид ентузиазъм - инспиративен филм, в който героят си *ти*, умелата режисорска ръка си *намеси* само тук-там, колкото да те орентира какво съледва, без да направи непременно личната си визия.

Още пристигащето ти и настапя-
ването в негостопримния хотел
Butcher Bay е реализирано с толкова
естествен и същевременно типично
холифудски размах, че ще ти отвии-
ти глазата. Обръщайки се назад към
играта, в спомените ми съкани про-
блъсък усещането за един национал-
нобр филм, а не за поредния шутър

Обожавам начин, по който обръзът на героя никак непринудено се описва в ставащото на екрана – едно жив животът в замъора си тече, а бясността просто се случва на фона на всичко това. Както каза един от замворнишите „Знает ли какво намерим за наш-невидимото в теб Pugik? Удобният начин, по който се възстановява всичко това – искам да га-жа Butcher Bay“. Отмоечорът на Pugik беше побеже от кумтуб – мой сви размене и каза: „Просто разиграх ръбата, която ми беше разделена... А после излезах...“

Кино-геймплей

Хърото Вълните на чисто холм-
Буски кино похвани и поставянето
им в услуга на геймплея – ето я ма-
зията, влеметка от *Starbreeze* в тази
бездокументална игра! В **TCSR: EFBB** ще се
събърскаш с побеждени залигаващи и изо-
стрици нервите чуството за кинемато-
графичност, откликните бъв всички
сай-фай екшън кино продукции за по-
следните 2 десетилетия! Пичовете са се
постарали да щарят геймъра **Вътре**
в царата, да превратят един временно
в един врем приключие, традиционно
използвани и от кинаджитите, и от
гейм дизайнерите, за да те накарат
да се чустваш съпричастен. Да при-
коват вниманието ти. Да те моти-
ват да пробължиш напред – гори и
историята да не е основният ти объ-
ект стимул.

Макар фабулата да се дълги, пичът, отговорен за гилоза, трябва да бъде обожествлен на място. Почти всяка от фразите, които Puig произнася съдържат, легко гръзва и напълно ашиен от емоции глас на Вин Дизън, незадобро приобщава култът спасуващ. Още към средата на Хрониките Вече бих изгубил брои и чен на моментите. В която поредната реплика ме захвърляше като хербари на олтара на абсолютния кеф. До здрави стапени съвържатата и пълността на образа на Puig се обляжки именно на тази



непотвърдима комбинация от пестеливите, правищи реплики, изречени на правилното място с правилния глас. На, разбира се, правилния актър. Уверено заповядам, че тук и сега Pugik е първият екъйон персонаж, който не само, че не ме избрани с плоски тъпизми, а напротив – доведе ме до там да си видя записки на „умозерниятата му“ (които лично кръстих „Pugik-ами“). И да щипарам час по час по различни побори. Колегата Коралски е прав – това определено е най-добрата роля на Вин Дийзъ до момента. Може би защото участва в нея пряко единствено с гласа си, но така или иначе – не съществува по-породящ лич за тази роля. И при все тоююнете мускули, които демонстрира на големия екран, именно **TCOR: EFBB** е мястото, където моите на Pugik не е само загипнати, а просто изтъпъват по предел всеки инч на монитора. Като се започне от способността му да вижда във тъмното (с която се събдиба някъде в средата на играта) и се стисне до флуидната мъсичност, благодарение на която в един определен

момент отриваща настъблата се в него прост, пребърдайки се в истински берсерк, помилица жаждите пазачи, дръзвали да се изпречат на пътя му.

Наслаждавах се на всяка наносекунда, в която Pugik се промъкваше към поредния нищо не подозиращ пазач, на пружинната мощ, с която се мяташе като зър от трака и трошиеш братата му с небрежно дъвчене, а после го отблъскваш със себе си с жест, който сякаш каза: „*I'm through with you!*“. Трябва да се съблъскаш с жестоката близост на бруталните кърчущи боеве, докато Pugik се показваше на арената, да набългаваш от сантиметри как лицето на врага се скапва под тежките удари на метатния бокс, а кръвта му плиска по грехите и пода. Нужно е да усетиш как, скочил се в битка на хъбът и съмрът с никакви пазачи, бавно и неумолимо, като машина надеялащ над паникобсаната нещастенник и му пръвъваш мозъка със собствената му карафина, след като си избил ръцете му и си му я забръя под брадата. Тогава ще разбериш какво е

да управляваш тъмната мощ на един истински фюрианец...

Интересно тук е и друго – ролята, която изиграва DVD римюза. От известно време насам се нарока куп игри – кол от кол от кои по-лични за дисково

пространство – но Хрониките на Riddick го първото по рода си гейм-заглавие, което наистина се възползва на 100% от титаничните 4.37 GB. Една CD-версия неминуемо би наложила компромис с качеството – както на

Starbreeze Studios

Компанията е основана през прошлата на 1998г. Началото е скромно – разработка на PC заслания в малък масаж. След издаването на играта им *The Outforce* през 2000г. ентузиазирани започват да тръгват ново предизвикателство. Създават се едни легендарните Starbreeze Studios. Две компании върху устанака, че обединяват потенциала си да постигнат много и през есента на 2001г. се сливат в една фирма – преименувана на Starbreeze 8 късната 2002г.

С пълното си екип дизайнери и художници от подграждана стабилен Starbreeze е разработвала на един и обективиз-екшън заглавие (*Enclave*). Все още наименование се във фирмата ранен спад по време на обединението. През лятото на 2002г. играта излиза ексклузивно за Xbox, а малко по-късно – и за PC. *Enclave* има успех и приближава вниманието на редица големи разпространителски компании. В резултат Vivendi Universal им побе-

рят разработката на *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*, излязка относно ексклузивно за Xbox. Starbreeze работят заведено с *Tigerv Studios* – компания, основана през 2002г. от самия Вин Дийзъ.

Мекръзвено част от екипа успява да запиши и същ едно многоплатформено заглавие – *Knights of the Temple*, която за съжаление остави проблемите си с напиране на разпространителят спряда и от подчертана по-редоменност.

Понастоящем Starbreeze са едно от най-перспективните и бързо развиващи се славиращи гейм-студии с център в Уиска, Швеция.

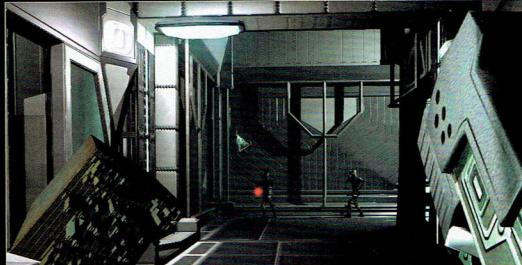
Наскоро изнесена информация (базирана върху прес-ризор на *Мајеско Game*) гласи, че следващото заглавие на компанията ще се нарече *Darkness*, ще се опира на мотиви от едноименния комикс и ще използва технология за динамично обсветяване от *The Chronicles of Riddick*.



Видоето, така и на аудиото в играта – нещо, което би я лишило в громна степен от очарованието ѝ. В края сметка именно Висококачественият бојс актьор и музикант, достойна за многомилионен кино-блокбастър са дада от основните функции, върху които е стъпила уникатно мрачната и таинства атмосфера на един типично maximum security prison.

Starbreeze обаче са отишли и по-далеч – напълнили са гицка с куп отгълнати материали, които се отключват (забележки ненормалното хрумване) посредством напиране на оригинални кутии шагари из нивата. И като че ли това не е им същано – добавили са и спасителен поддърж – след пръвто предбрътане на играта се юнкъва спасителен режим (commentary mode). Тези, които са падат по гледане на DVD филми, вече се досещат за какъв става гума – при игра в този режим из нивата са разпръснати спасителни иконки. След като ги активираш, ще можеш да чуеш коментар на някой от разработчиците относно това как е правена **TGOR: EFBB**, какви трудности са срещаха при изработката, интересни случаи, събрани с нея, гори и по някои ѝ вид!

Измежду другите екстри, запазени само за PC феновете, са възможността да откриаш тежката роботизирана броня на практически неунищожими с конвенционални оръжия riot-guard обе, както и да га се порадбаш на 1-2 нюта нива в *Butcher Bay*, невшадани от Xbox йозърите.



Credits

Лично за мен „Хрониките на Pugik“ е уникална в още едно отношение – остави ме почти безъмълвън, ще се отнеса до критики. *Starbreeze* са се спрявили без забележки по Всеки един параграф – геймплей, звуци, графична платформа. Дявол го взел, чичовете са изпарили гори в такъвъд летател, като лъчо горещи дулки от куруумите по споменатите стени, които – ако се влезеша – ще забележиш как бавно изстиват и потъмняват. Когато то съз в стил мои (Близък в него, когато героят ти прикачи), освен че екрани са оцветява синьо (белег, че си небудим за момента) ще забележиш как въглите помързнато ти се мерджелят малки храстовидни образувания, които не може да си ищо друго освен кръвоподобните съдове, прозиращи в югите на ригукоите очи арбъки.

Същевременно не очаквай изобилие от фрагменти в лъбът дизайна – не знам дали пародии ограничението възможности на платформата или заради

Единомислието прави силата

„Хрониките“ са явление в бранша на компютърните игри. Твърдят го убедено. Вече гори не помни кога за последен път заглавие ме е спрясало с подобна смазаваща клас. *Half-Life 2* го пропускаше, за него се знаеше предварително и бях подгответен.

Кои са основните атракции?

Ултимативен главен герой. Ригук е сред най-въздействащите персонажи, в чиято кожа съм имал удоволствието да се намърка. Пестелив на суми, култиви безизразен, непрекъснат, здравословно егоистичен, безкруплен и

свои собствени закони и нрави, действащ безотказно. Малък свят, разделен на обособени зони в зависимост от степента на сигурност, в която обиждането ти, макар и зорко наблюдавано от десетки камери, стрелкови кули и тежкоборъжни пазачи, не е ограничено от решетки и камери. Так че се сблъскващ са с изолацията на килията, а с едно затворническо общество, в което властят законите на фуналната. Бълчър Бей е зерникън. Охраната е единствено, за да не позволи на бесните пестеливи, които бродят от нега да напускат пределите му и да съблудват да се самоизяскат само в определени за целта места.

Нейната досуга – поне от мен – персонификация същества общата тъгостна пътническа атмосфера. Лица на глобове – прорязани от белези, гръб, тъбър, исчезни от шиньон, никој обезобразяване – блечи по едно колято. Тела на съмртоносни биологични машини – покрити с матуровки, извяни от изтнали до пръсване коката мускули. Нито едно лице не се боятари, нито една на матуровка. Поклон пред добобен перфекционизъм. Наркомани и дилъри, „търговщ“, които ще те сиабят със саморучно изработени боксче и ножче; Ветерани, пропити с чинчина затворническа мъдрост: дребни и ери тартори, на които ще сбършиш по някоя услуга (в отплатата ще те възнаграждат с нещо ценно) по тухашните стапандри – кеч, шагари, информация, оръжие) или ще им влезеш душата: корумпирани пазачи, бабашти, откачали: дори уредник на ръкопашни боеве до съмрт, благодарение на които ще си извършиш репутация на на-стрижана хищник в околността – Всъквъв измена ще срещнеш в „Залива на Касапина“. Предателства, лицемерие, омраза, страх и агресия са се бълквали в момента кулите на въздуха тук, попали са в стените и са раздърфали като карбони петни и мръсни, неприлични надписи.

Ще почувствуаш Бълчър Бей, приятел. Ще почувствуши съсика пора на вътрешното създане.

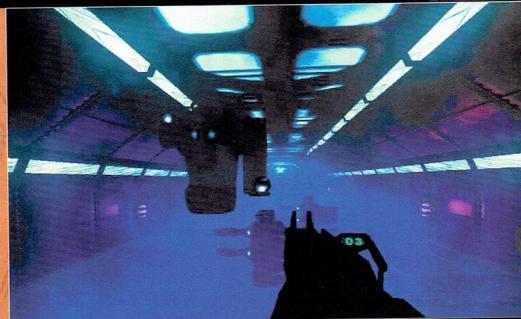
Дизайн и Геймплей. Едно от пръвните неща, които забелязаха човек, е лип-

grub. От него се изъчва мускусната магнетичност на неопитомен хищник, леността и презрението към бродещите наоколу опасности, присъщи на добър, чието превъзходство не подлежи на никакво съмнение. Как да го кака поясно – кафе те да си Pugik, бе копе! Агски те кафе просто. Ако мъжката същност е галактика, която си пресовал по размерите на каменен блок, Ригук е излязъл от него. Точка.

Затворът. Във всяка една игра околната дейностите, средата, в която е ситуирано действието, е атомистична стойка, форкаща в леклайти си ръце кристалната решетка на атмосферата. Голяма част от обаянието си „Хрониките“ възниква на тежката, студенокръвна и мрачна затворническа дейностименост, предадена и винущена на играча по брутален и безкоруен начин. Бълчър Бей не е точно затворът, които може би си представлява. Сам по себе си той представлява една забършена, изолирана от външния свят екосистема – като кръжническа колония със



сама на каквото и га е интерфейсни панели. Брутално! Екранът е изчленен – нищо не Възпрепятства външнинето, че си участник в кинематографична творба, а не в игра. Адски добро решение и смазваща реализация – Въпреки интерфейсната пустота не срещаш трудности нито със смяната на оръжиета, нито с информирането за броя амуниции, количеството здради и т.н. Не си толкова наивен да очакваш от дизайна на нивата в едни затвори чудеса, предполагаш. Действително промича предимно в затворени пространства – сървитечно месни, от „коридорче“ тип, тук-там разтуши с по-широки пространства – в това отношение концептуалното сходство с Doom 3 се напръчка забележимо. Разнообразие внасят обичайни елементи като про-мъкване през вентилационни шахти, асансьори и пр. Предбог, че за мен лъбъл дизайнът винаги е бил сред приоритетните компоненти в изграждането на оценката ми за една игра и му отговаря спешно. Вниманието, намират за доста странно, че си давам сметка за това чак сега – като се замисля. Факт, който означава, че той просто се вписва в общата идея на играта и перфектно покрива нуждите на геймплея. Говорещи за последните трибага от отбележа и друга интересна особеност – Хрониките са типичен пример за това как някои съборят в много повече от съставните си части. Играта е изключително хомогенна (ако обича да се изразява Коралски – нека и аз да спомена Венник в тази статия). В случаи са Визира фактически, че ако се опиташ, ще ти е трудно да дефинириш защо точно играта кефи толкова зверски. Всички елементи са напаснати и балансирани по начин, че да са в услуга един на друг, а не да доминират откровено се. Уместното редуване на екшън, спектъл и диалогови сцени изграждаат единично изключително игрално преживяване, откровяващо се с наистина колосален коэффициент на увлекателност. И още нещо – възможност (отново като се замисли чак сега) екипътът е типично конзолен. Колкото, според личната ми терминология, означава, че не искам някакви по-специални умения. Не се налага да си миною добор на Куейк, например, да имаш 300-400 часа напрениран реийлън, рефлекси,



придвижваш към динамика и бърза смяна на целиете, добре придвижване от нивото и т.н. Тук просто забелязваш врема и напискаш спуска до момента падне. В ръкопашния бой е същото – никакви сложни клавишни комбинации – уклони в страни и скок, съчетани с ляв/дясни на мишката. Водят до няколко различни удари. И въпреки това играта е разкошна. Създадена за чисто удобството – да се попопши в нея, да я изиграеш на един тъх и да се кефиш на всяка една секунда.

За атмосферата колегата е говорил достатъчно, така че нямам какво да добавя, освен да се присъединя към възторга му. Единствената ми забележка, точно както и този правдиво отбележана в експертата – десетчината часа разред геймплея са просто нищожни на фона на увлекателността. Докато се усетиш – играта е свършила, а ти просто изпиташ непреродима нужда от още. За разлика от Duffer, аз съм тъкмо благословен към този нетривиален факт. „Хрониките“ ми оставяха усещането за прекъсвани еякуляция. Разочароването, че единствената игра от години насам, успяла да ме привлече нон-стоп пред екрана, някога приключи точно когато според мен трябва да приближава да влезе в предкумилионната си фаза, нанесе сериозен удар върху крайното ми впечатление.

И все пак – винаги трябва да внимаваш и да си наясно кой стои задълбътът, приятел. Обърни се, обещавам, че срещаш ли си Ригук ще е съвършено. След нея ти няма същия. Нито кримитрите ти за качествата на игра.

Freeman

ди нарочно търсен минимализъм при обрисуването на една хладна, мръсна и мрачна затворническа атмосфера, нивата са никак стерилини, изчленени, лишиени от излишни детайли. Във въръзка с това – детайлът липсва гори в традиционния за first person шутърите HUD – боят на оставащите мумии се отбележава от датчик върху самото оръжие, а „згребато“ ти е маркирано от поредца бележници били квадратчета в горния ляв ъгъл на дисплея. Те мозат да се ыграйват между другото, но тоба и сам ще откриеш.

Физичният модел е примиитивен, макар това по никакъв начин да не се напръчка. Динамичните сени и игра на светлината обаче просто кърят. TCor: EFBB ненапразно е сървивана именно с Doom 3 – ефектите, постигнати в нея (динамично освещаване, шефъри, вътръ mapping), до голяма степен дубиратътърсентите от Кармак, но при по-примитивни условия от тези на id. Системните изисквания на играта в никой случай не са сред най-екстремни, но определено са по-благосклонни от тези на Doom 3. Нев



ка изтъкнем и друг интересен и важен факт – играта се появя преди отрочето на Кармак, така че ако ще се правят аналогии между заглавията е спорен въпросът дали посоката трябва да е от Doom 3 към TCor: EFBB или обратно.

И най-вече – там където Doom 3 се проваля с гръм и тръсък (в най-бълезнената част – геймплей), Pugik тържествува.

Единствената ми по-съществена забележка към играта е съврзана с дължината на игра. Въпреки наличието на силен рилей стимул под формата на commentary mode, тя е прекалено кратка и се минава на medium трудност за във неанагиращи следователи. Липсва и мултимедий. От друга страна, подобна проблематичност има като че ли подкрепя тезата, че „Хрониките“ е по-скоро забавление от филмов тип – кратко, но съвържателно.

Присъдата ми? Тази игра е безапелационен шеъръф!

Съветът ми? Прибabi я задължително към колекциите си с предброяни във външнинето и глагави, няма да съжалиш и със секунда!

графика

Динамичен светлиносърп, подобряван със светъци – вътръ mapping – като всичко търза високотехнологичните модели идват като безплатни експрес.

звук

Всички актнини отбъбващи звуци! Музиката е еднаквична, избръкана предимно в стил кард-кор рок, находка за хреб и екивък.

увлекателност

Играе се на един гръх – както се слега към атмосферни фими или се чете интресна книга.

дизайн

Леко стерилини нива, лишиени от детайли, жизнест и отнасящи от разнообразие. Направлени са лиска на големи отворени пространства

9
шеъръфър
+ Уникални развлечателни хайди, като че не се наемат за дефиниции с място
+ Прекрасни звучни музикални композиции
+ Уникални системи за издаване
+ Най-мъжкият и кумиден анти-герой на всички

плъсните

+ Уникални развлечателни хайди, като че не се наемат за дефиниции с място
+ Прекрасни звучни музикални композиции
+ Уникални системи за издаване
+ Най-мъжкият и кумиден анти-герой на всички

МИНУСИ

- Разочарование кратка



The Lord of the Rings

The Battle for Middle-earth

Битката за средната земя е тук. А ти готов ли си?

Автор: BigBadWolf

Mного игри по филми за тържестващото кратко време ми се събраха на напоследък. Е, ше кажеш, тази не е по филм, а по книга. Глупости, спри десет произволни ложе на умциата и ги питай за Властелина, да видим колко от тях ще се сетят за книжата и колко - за филма. Освен това, в случаи, че не си чел предишното в едното от миналията броеве, EA държат правата за филмовата версия, тези върху книгата са в ръцете на Vivendi. Не се оплаквам. Филм с филм не си прилича, игра с игра - също. Това последното го констатирам с особено огромно задоволство - след Alexander, която представят в миналия брой - и за която вече не искам да се сещам, нито да споменавам - за мен не е свещинско облекчение да установя, че по филми, дразни ми читателите, можело да се правят и страховити игри. Всъщност, започнах състремата с друга мисъл. Напоследък игралната индустрия все по-малко разчита на оригинални концепции и все повече захожда към вече развити франшизи и филмови сюжети. Бих искал много по темата, но не му е тук мястото, а и подобни задържани анализи са запазена марка на любимица ни главен редактор.

Властелина като Властелин и като стратегия

Проблемът с голяма част от игри те, реализирани на базата на хитови филмови завладявания, е, че търбите ридко успяват - ако изобщо успяват - да предадат наистина атмосферата на лентата. Прег нас този път имаме едно изключение. Въпреки че не е най-добратата стратегия на всички времена, LotR: BOME компенсира с пребъзгданото интерпретиране на филмовата интерпретация на света на Толкин в играта. Само последната мащабна карта, която ще планираща съдържанието си ход, е доста тъчен, за да

се префърне това тържество в очевиден факт. А добре ли време и за реалновременната стратегическа част, в случаи, че си и фен на франшиза, има достатъчно вероятност да съвршиш нещо от кеф. Нямам това предвид. Но всъщност може и него.

Иерата, както казахме, не е перфектна - тя притежава някои слабости, за които ще стане дума (никой разумен човек не би могъл да ги нарече сериозни, но, разбира се, RTS гайдхард фонетично не се включват в групата на "разумните"), но въпреки това битката за Средната земя, по начина, по който е интерпретирана тук, е едно великолепно игрално преживяване. Разработчици - естествено, ние много добре ги знаем - са хората, отговорни за Command & Conquer (преди известното време бих купени от EA). Затова ако нещо тип харесало в последната им игра - като самостоятелна компания - Generals, шансът то да присъства и в LotR: BOME е голям.

Кой иска да убие няколко хобита?

Със сигурност елементът, който е най-кардинално реализиран, е развитието на съжетната линия. Тя, разбира се, е в пътче до известния. Любопитното тук е, че след като си избереш страна в самото начало на кампанията - добра или лоша (пръва червена точка), че имаш възможност да я промениш. Например с пощите, както подсказва и подзаглавието, ще можеш с удоволствие да избиеш някой и друг хобит, да спасиш Саруман и Айенгар, да заблъдееш Шлемово Уое и т.н. Това, което ми предстои да избереш после е коя армия искаш да придвижиш и коя зона да атакуваш тя. В някои случаи - на възки съжетни точки - ще те задължават да изиграеш определена битка с определена армия точно в даден момент. Тези мисии по подразбиране са и много по-интересни и добре замислени. Но тук, лично аз, се напътвам и на един от малкото гравиращи ме моменти в заглавието. Въпрос на собствено усещане е и може



би на теб това няма да ти направи неприятно впечатление, но на фона на тези - както споменах - много интересни мисии, останалите съставят лошо чувство за пълнеж. За работа, която трябва да отмениш, преди да бъдешъвзаграден с някоя карта, сякаш извадена от филма. Защото обикновено докато стигнеш до нея, ще трябва да отмениш поне няколко "убий бичи бразове" тип задачи. Разбира се, това са бели какъв и то най-вече за хора, които не си падат много по стратегиите. Виж, ако си фен, малко повече предизвикателства виждаши си добре дошли.

Но да се върнем на стратегическата карта и зоните. При успешно изпълнение на дадена мисия в някоя от



так, изграчът задължително се събива с определен бонус, включещ на следващите му мисии. Може да спечели power точка (за тях – малко по-нататък), процентно увличение на скоростта на събиране на ресурси или ко- мандни точки (тук така се нарича то- ва, която в други стратегии сме съвикнали да именуваме като „контрол“ или „къчи“ – колкото побеже от тези точки имаш, толкова повече неша можеш да строиш) и т.н.

Друго, ако не точно иновативно, то поне интересно решение, е на- чинът, по който се генерира един- ственият ресурс в играта. Това състо- ва посредством сен на фермера (съответно за лошите) и строеж на ферми (за добите) или чрез събиране на златото при разрушаване на укреплени зони – тролски юрцички, гоблински ле- гиони и т.н. Всъщност, като се за- мисля, не би следвало да съм изнена- ган – както казах, EA *Los Angeles* те факто са пичовете, правили *Command & Conquer* серията.

Армии, Герои и „Сили“

Покрай скорошните ми „забавления“ с едно залезие, която си обещах да не споменавам побеже (съжалявам, просто паралелът се набива на очи) бях понищази георите и тяхната обща безопасност. Добре, че добре *Bat- tle for Middle Earth* га ме подсети кол-

ко приятно е да си имаш един-гвама под ръка. Всеки от героите тук, освен че поема чутовни количества пораже-ния преди да помириси трапа, прите- жава и по няколко специфични нему умения, с които – в общия случаи – се превръща за противниките армии в това, която е възможност за карто- фената нива. Държа да отбележа, че Гандalf, например, е доста по-полезен, отколкото във филмите! Тук поне раз- полага и с няколко магии, с които же- ли лишиште. Вместо само да размазва някаква била тояжка, крешейки с па- тос „възхънвайаш“ слова. Един от склоновете на Леголас... мдам, съгласен съм, логично звучи, но противно на всекакви очаквания, не е скейтбор- дистко умение, а ръкопашна атака с дъга меч и ръба – добре познатата ни от филмовете му избъв. Сред малан- тите на Гимли е една много ефектна атака със скок, при която приземявай- ки се, възпроизвежда толкова мощен удар с чука по земята, че браздите в радиус от няколко метра се разделят като парцалени кукли, или като мравки от слонска пръ... е, да – няма как да не преглътна тупка, Глъбният не обича шиназимите в стапищите. Та, да не изброявам всеки от основните пер-сонажи и присъщите му воински дар-би, мисля, че съвсема картинаката като шоа.

Както Вероятно се досещаш, геро-

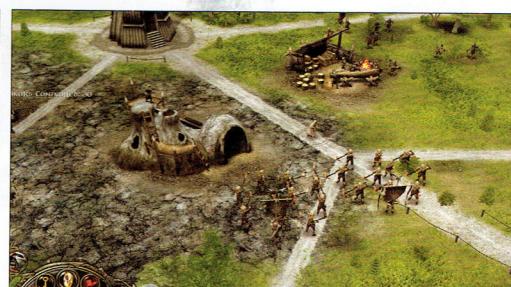


ите троупат опит с битките и види- гат нива (максималното е десето), отключвайки по този начин нови умения. Единственото им проблем на тези пичове е, че – явно прихванали от зарата на Гимли и Леголас – съкаш са забравили инстинкта за самосъ- хранение и напират неустръжко към всичко месо с единичка идя да ока- чат побече скалопе на колана. Лошото е, че в борбите понякога е аз- ски трудно да реагираш на време и да ги измъкнеш, преди иначе будещата им възторг с мечест да ги отбъде на 2 метра под земята. Впрочем играта успяващо води статистика всеки ге- рой на колко рази е разбил вървачи- та на живота – в конкретната мисия и за кампанията като цяло – и трябва да ти кажа, че ако във филма Гимли може да имаш няколко основание да

се надува, то в играта Леголас направо го отвърва. Всъщност, въфът – по-не в мой случай – се оказа най-резул-татният играч за отбора на добри- те.

Разбира се, битките не се изнасят само на пещищите на героите – накъде без склонките, безизменни Войскари, за които никой бард не съчинява песни и никой Толкин не пише роман? „Про- извъзбодството“ на армии, обаче, отне- ма време. Рейтът, с който се „раждат“ е позабавен, но тук излизат на грани – по 5 до зборите и по 10 за ло- шите. Разликата тук е в класическата – качеството срещу количеството. Със си- лите на доброто трябва да се мисли малко побече, докато се игра и по възможност да се избягват боевете, докато не се направи побече армия; играта с последователите на Саурон тук малко напомня на геймплея със зергите от Starcraft – Вигиши масов- ките и ги запращат горе-долу по по- сока на брана. Единствите на Гандalf и компания са вариации на темата пе- шащи, конница, стрелци и обсад- ни машини, докато лоши- те има малко побече разно- образие – орки, троли, огромните слонове от филмите (сега вече никой не може да ме обвини, че съм азък, даже не знам как се каз- ват) и още до- ста други. Някои от юнитите могат да се комбинират – на- пример uruk-hai пешащи- те и стрелците могат





да се преъбрнат в един общ юнит. Подобно на героите, простиете Войничета щигат нива, отново с табан на десетото, като ще можете да блачиш ветераните от предните мисии в следващите и ако имаш желание, да

им даваш и имена (което може да е доста забавно – например „Елинтните Погазители на Шлемово Усое, пред стенините на Минас Тирит“). Ако имаш нерви и желание, можеш да си спремеш цяла армия от Ветерани, която да избезеш чак до края. Аз, например, нямах – мляхах Всичко в менето, пък каквото очел – олеве. Орките са затвоба 8 крайна сметка – га умират, за да ги донесат ВЛАСТ. СРЕДНАТА ЗЕМЯ ЩЕ Е МОЯ. МУХАХАХА...

/Fade to black и звуци от кашлица/

Един от елементите, в които игратата сияе, са *Cinrite*, които ще можете да използваш по време на мисии-

те. Те струват определени „Power“ точки и са разпределени в „дърво“, като някои са задължителни предпоставки за достигането на други (подобно на Skill树 в *Diablo*). Всичка от двете фракции – добриете и лошияте – разполагат с различни *Cini*, като по една от тях е средна (например „Eye of Sauron“ за лошите) и една е ултимативна – например призоваването на Balrog-а за лошата страна. Истината за тези *Cini* е, че те са разлика между победата и позорното, безславно поражение. Ако успееш да ги използваш косато и където трябва – победата ти е сигурна.

Технологии

LOTR: ВИМЕ е използо 8 3D и изглежда повече от впечатляващо. Дори при максимален зум, в никак битка единичните запазят детайлността си, а анимациите са преъвходни. Всъщност, започвам да се замислям нужно ли е изобщо да съществува информация за графиката на играта в една статия. Не помня кога за последен път съм спомнал графичен ендъж с лоши и цари като тази – често име-общеща-да-не-споменавам изглеждат най-малкото прилично. Иначе в *Битката за Средната земя* има и чудесно реализирани към сцени, които изпол-

От тази игра очакваш нещо съвсем приблизено, но това, което получих, ме остави с отворена уста! Бих се подгответил за клиника на *MuW* в света на Токкин, но да се срещнеш с която е в постигнатият от *LOTR: ВИМЕ* създаден стратегия 8 реално време би било чисто светопатството! Може единствено да се опиташ да ги обясни какво ме кара да нарека „незабравима“ семинарата, която прекарах с това загадка.

LoR: *ВИМЕ* предлагаша страхотно динамичен и интуитивен геймплей както 8 съюза, така и 8 мрежова игра. Стремежът към него е постигнатият абиторитет да опростит максимално всички детайли, които бих го претрупах. Игратата ти оставя да се концентрираш върху глажното – абсолютно непрекъснатото сражение, водени от почвенията Волни, издаващи се в неспирен поток от превъзходни ти. Именно тук, на бойното поле, се решава Битката за Средната Земя, а не в бастионите, които изглеждат само с няколко клика на мишката след унищожаването или завземането на някои колоночни позиции, не при занятачийнически, осциуриращи ваши поборници (upgrades) на единиците ти направо на фронта и не на блокадата карта, където указаш как територия ще премажеш следващата мисия. Дори могъщите заклинания, престорани с помощта на Единствения престън или Вечерницата, са предназначени основно за употреба по време на битка...

Усещането, което Всички от четирите фракции (употребявам този термин, защото се случва няколко

толкова раси да воюват под един флаг) предоставя на поематата на славата, е уникално:

Rohan – конницата им е като Бълна, която бърхиши та неприметни. След преминаването в остават едното самотни карета от колиеноси, които на свободата си положени в практика от конните стрели. Тази фракция практически никма стационарна защита, освен на най-злонечите си гардии, но тук египетските на рокуришите са еднакво добри в нападение и отбрана.

Gondor – притежават най-ефективните защитни съоръжения и най-мощната пехота. Игратата с тях е основно дефанзивна, но като Пазителите на Кулата бавно но постепенно с тежко бронирана конница по фланговете, готови да разпърсят и унищожат противниковите стрели и балисти, всеки непрятел ще попадне!

Isguard – силата на тази фракция е в сформирането на многообразни мултифункционални подразделения, които са еднакво удобни срещу почти всички рода войска. Те оказват постоянно напрежение върху Вражеската армия, като същевременно са взаимозависими и лесни за попълване. Когато е необходимо, тази фракция може бързо да формираща радиена позиция и там за кратко време да масира наистина могъща армия, за да прогълчи почти неизпринатата окопанция.

Mordor – орди безсемеи орки като море заливат врага. Умират със спомни, но нови заемат местата им преди противникът да е попълнил засубите си.

Лагата на мрачния Властиelin е в количеството – и той го притежава в изобилие. А когато само то не е достатъчно, сред настъпващите тълпи като обсадни куки се влизат могъщите пророве и Мумаки. Те ще въвхойнат орките, ще разбият Вражеските формификации и ще газят Войници, коне и машини с еднаква легота – докато орките добровршват оцелялите и прискита на нови и нови Вълни. За поберените има пощада – само позорна смърт и забрана.

Критикуват ми по адрес на играта съм към системите ѝ изисквания, особено в мрежа. Също така останах с впечатлението, че колаборативната кампания от страната на Саурон е много попръдана.

В заключение искам да споделя, че не съм видял досега човек, който е поиграл *LoR: ВИМЕ* поне половин час и да не я е харесал. Тази игра не е преразяд на Токкиновата история, тя никма такава игра. Погрешено е известното бръхковище по филмите, но единствено за да почертае атмосферата – и тя е страхотна. По неуловим начин *Battle for Middle-earth* успява да върхува характерът на схематичните образи на фракциите от филма и докато човек играе, НАСТИНА се изобилства в Средната земя – сред войната, благородните рицари и могъщите злодеи. Пребъдява огромна порция концентрирано, неслънко забавление – а в крайна сметка това е Бърхоната цел на всяка компютърна игра.



зват енджина на играта. От Време на Време в менюто на играта и в прозреща на минимална доку в ясно в някой ключов за мисията момент се появяват и кинематографични сцени от трите филма - великолепно интегрирани, а не просто висящи, все едно изрязани от някое нещо, които нямат нищо общо с играта.

За збъз имам как тра буки - THX. Можем само да се радваме, че все побече иди използват технологията на чичо Лукас, защото звучите в Средната земя са пир за слуха. Когато към това се добавят и извършване от оригиналните актьори - Кристофер Лий и Инь МакКелън, нами да се намери нито разочарован фен, нито разочарован геймър.

Значителни и незначителни проблемчета

Според мен един от по-съществените проблеми е прекалената опростеност на играта. Външността много трудно може да се нарече стратегия в реално време в класич-

ския смисъл на понятието. Добив на ресурси практически няма, микроманипулът почти отсъства. *Битката за Средна земя* е повече тактическа игра. Това, апарат, е явление, което все по-често наблюдаваме – опростяване, или хайде, нека го наречем олекотяване на икономическата и строителна част за сметка на тактиката и чистия екшън. Изригне все побече с правят за широката публика и все по-малко за hardcore геймъри. Въпреки че мисии са доста, заключените спрегази ще трябва да играят на Hard и гори възможни случаи няма да срещнат кой знае колко сериозна опозиция.

ИИ понякога (подчертавам - понякога) е леко глупав и върши неща, които спокойно могат да упоменем второто „И“, като това по никакъв начин не би следвало да го обижда. Е ние вече сме съвършили, когато няколко брата на замък заброяват да се затворят и пропусне войските му вътреше да се забавляват с плячкосване и убиране, докато милиони орки, понесли един огромен пън се почесват по гла-



вата с глуповати изражения и се чувстват безплезни. Понякога в битка че се случва определени единици да сеят и да лежат, докато другарите им се движат на 5-10 метра от мях, но и това се справя с прост десен клик. И поседно – но не и по важност – моята машина, макар и не от най-мощните, определено покрива препоръчителните изисквания, но въпреки това в големи битки FPS-ите пропадаха главоломно и макар да можех да играя, определено беше доста изнервиращо.

По минимум и, дори и да не си запален стратекс, а новак, си заслужава да изградиши тази игра. Туториалът, който е преставен не чрез мисии, а чрез няколко обучаващи филмчета, със сигурност ще те подзови добре. Надявам се за също съм помогнал със статията си. Варфам, че колегата SAA също ще дава своя принос.

И така, в заключение – една от по-добритите игри в най-силната на гейминг индустрията година – задължително заглавие!

Заслужава ли си?

Чудя се, възможно ли е ми зададеш подобен въпрос след всичко казано? В случай, че все пак питаш – разбира се, че си заслужава! Наистина не се сещам за скро-рошка



графика

Напълно в 3D и със възползва от това по най-добрия възможен начин. Детайли и текстури и превъзходно излекващо меню

звук

THX. Тонка

увлекателност

Ако си фен на поредицата, ше те грабне и няма да те пусне покато не я изиграеш. Ако обаче не си, разбираш че мисии ще те карат често да си съмняваш във играта. Ше се броиши обаче, мнението ми

дизайн

Същите реалномиембъри стратегически геймплей. Прекалената опростеност, обаче, е леко обидна на места.

8
отлична

положение

- + За трети път 8 рамките на 3 страници, 3 в куб - THX
- + чудесна графика
- + Lord of the Rings

МИНИСУ

- опростена
- FPS-те падат значително по време на битка

игра (изключая „Хрониките на Ригул“, но не съм я играл), която толкова добре да се възползва от франчайза, на която е посветена. Факторът „нерви“ е сведен



ARMIES OF EXIGO

Автор: Duffer

("Blizzard са мъртви – да живеят Blizzard! ")

ФИЧЕР
НА ДИСКА

Mдаам, право казва колегата Голям/шоуърък (tm) – преписвали са пичовете. Наистина, по един доста забавно-оригинален – на места дори грамотен! – начин, но... фанатите това си остават претпълнени. *Armies of Exigo* не била поредната стандартна реално-времева стратегия, стига преди повече от две години да не беше излязъл *Warcraft 3*, а прегу повече от шест – *StarCraft*. И все пак, както правдично отбеляза *Fleemot*: „Абе има някакво странно очарование в тази играца.“

Не бих могъл да бъда по-съгласен.

Имала едно време...

Нямам да ти занимавам с историите, послужила за ектор на поредната фентъзи сапунка. Ще започна с търбото, което те посреща в играта – синематиште. Дори само зариди така си струва да изглеждаш „Армиите“. Защото те, друже, спират дъха просто. Подобно като често въвеждат очаквания за види от една друга компания – всички ѝ знаят името. И ако оттук насетим се заговори за кинематографичност, режисорски усес и майсторско пресъздаване на драматични сцени, преливащи от външности, към етапола Blizzard Entertainment с чиста съвест ще побоявам и *Digital Pictures* – виртуозите, отговорни за общо над 10-те минути синематики в играта.

Иначе склонността към фундамент се драгуи върху пребърнатата се вече в класическа формула на трите раси, борещи се за надмощие. От едната страна на барикадата са представителите на „аристократията“ – *The Empire* (Империята) – амагамата от рицари, магьосници и елфи. От другата – „Войнствените плебес“ – *The Beasts* (Зверовете) – пълчища орки, троли, гоблини и гущероподобни хуманоиди. Накрая, мистериозните *The Fallen* – извънземна раса, събрала чеरтите както на *Forgotten Realms*-ските drow (тъмни елфи), така и на „дървените“ от „Звездните редици“ на

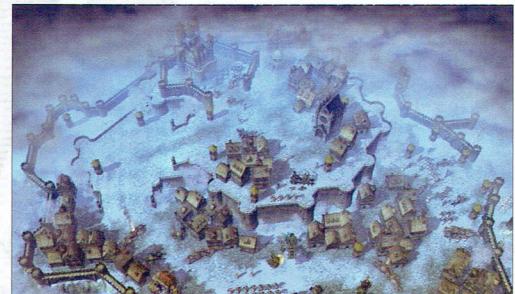
Хайндайн.

Играта започва тъкмо когато поредният кървав конфликт между двете Вечни бражкуващи фракции („Империята“ и „Зверовете“) е приключил (война смъртта избухнала като *The Rage*). В периода на затишье в историята се назовават *The Fallen*, заплашвайки едновременно съществуването и на хора и на зверове.

„Една битка...

Самостоятелната кампания е разделена на 3 части (по една за всяка от Бражкуващите раси), с 12 мисии всяка. Какво може да се каже за тях? Илишно умложени. Но неизвестни за мен причини Black Hole са решили, че колкото повече време отнема изгравирането на една мисия, толкова повече ще се забавлява играчът. Първото, което ми направи впечатление бе, че в „Армиите“ откровено лесни мисии нямам. Класическата схема на развитие на синънъ кампанията гласи: стартърам с 1-2 лесни карти и напредваме базно, с постепенно нарасване на тружеността. Но докато са траели уроците по „Гейм-дизайн и структуриране на мисии“, бъдещите блекохици ясно са изследвали черните дупки на носовете си, старателно пручайки добърчините им с пръст. Дизайнът на картите е така замислен и браздите са толкова и така разположени по картите, че да ги осигурят максимално разтъкане и затруднение.

Разбира се, тук не говорим за някакви невижданни върхохе на компютърния ИИ и „зенитните“ му ходове се изчертват с гора болка познатата ни стратегия, включваща силен търъвчаничен нападък – почти „ръч“, последван от нескончаеми – на ради интервали от Време и по-малобройни – бражески разливи към базата ти. Този безсмислен поток започва буквально минути след старта на всяка мисия и продължава до последния момент на конкретния сценарий. С малки



изключения повечето мисии противчат именно по този начин. Задачите, които ще изпълняваш в рамките на кампанията, са добърко стандартизи – варират от ескортиране на спешни единици през картата, до типично то: „строй бълбъл-унициджакай“.

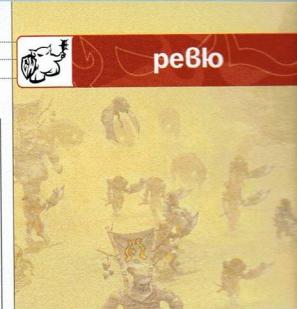
„Служища се в едно друго място...

Микромениджърът не предлага нищо ново. „Армиите“ са поредната „неон“-базирана игра, в която шайка неуморно снощици селяни ще захранват базата ти с трите основни ресурса – злато, дърво и скъпоценни камъни. Едва ли някога ще ти се наложи да замислиш (респективно да осъществи) тънки стратегии, целищи да те поставят в доминантна позиция от гледна точка на владеене на максимален брой експанжи-

ни, както това е в *Warcraft* и *StarCraft* да речем. Тук говори за синънъ кампанията, разбира се – в мултиплейър нещата стоят много по-иначе.

Цялата тази проста схема се материализира в средно 15-на стандартизи постройки за всяка раса и около 15-на различни единици, които ще можеш да произвеждаш и употребяваш с тяхна помощ. Ще можеш да обединяваш последните 8 групи от по 15 юнита, а самите групи – и това в едно от хитрите хрумвания в играта – да обединяваш в мега-формации (от общо до 200 единици).

На теория ИИ-то на отдалените единици организира автоматично всяка формация така, че тежките меле единици да заемат позиции в авангарда, а ма-
гьосниците, стрелците и въобще юнти



тите с рейндж атака ще подгряят за тях. Добрата идея, обаче, рухва щом опре по придвижване на бойските. Обикновено по-бързите единици са отстанционна атака хукбат напрег, а тежко бъоръженияте пешаци подгиват бавно подире им. В резултат, при среща с враг, много често става така, че първи в сблъсък с него влизат стрелите. Това не е никош побече от неубийството, защото инферийтът предлага достатъчно решения, така че хем да придвижва общата маса от бойци, хем да ги раздели по вид и да ги комбинира самостоително, но все пак го отчитам като пропуск и излишно наполовине.

Балансиран на расите също няма да те хърчи бъв възторга. Говорейки за тях, макар да са заимствали съпътни шепи от споменатите вече 2 заслания на

BiZaRd, признавам, че Black Hole са опитали да не пренесват съсъм ослободено, а са вкарали и някои доста интересни промени. Например Възможността „стриоуплетите“ на The Fallen (раса, повтаряща много от чертите на Немътвите и Зергите) да се чългарят в единици, способни на временно метаморфоза. Единиците на Империята и Зверовете пък по време на играта трябат опин и бъгаша нива. Юнитите на The Fallen правят същото, но механиката е по-различна – за целта те „улавят душу“, които се натрупват в специална сграда – „SouL Trap“ („Капан за душу“). Кокото побече душа са уловени в „Капана“ толкова по-добре са бият единици. Забелязват се и начинът на Age of Empires – структуриране на единиците, когато един определен клас юнити е най-ефективен срещу конкретен про-

тивников клас. Този елемент обаче не е достатъчно добре развит – след един определен момент от развитието на базата, когато станат достъпни по-серийните единици от еволюционното дърво, създаването на смесени групи от юнити почти се обезсмысли.

Като цяло имам ситуацията стил „ранен Starcraft“, при която най-екстравагантната фракция (The Fallen), разчитаща основно на произвеждането на много добрийни, бързи и ефтини единици има видим пребес. Дори и след промените в баланса, които внася последната версия на 1.2b патча, все още болнинството хора смятат The Fallen за най-сихнатата раса и я преобичат в мутилъйър мащабите.

...и едно друго време.

Накрая няколко думи за единственото съществено нововъведение – подземните карти. Иска ми се да моля да така, как наличето на алтернативни достъп до критични точки на картата през подземните тунели е есенциално имплементирано в общата структура на геймплея. Да призная с ръка на сърцето, че наличето на находища разположени въходове към подземните проходи е предпоставка за разчленване на игралната стратегия и подтиква към използване на алтернативни тактики за изпълнение на задачите в мисии. Но не моля. Подземните карти имат предимно козметичен характер и потенциалът

графика

Феерия от цветове, прекрасно моделиране и раздвижени единици, набор от спечелни ефекти, доблестни иконки и пр. Продукцията на Blizzard е безспорна.

звук

Посредством, неко казано, Black Hole можеха да се пострадат и побече ...

увлекателност

„Абе има очарование в тая игрица...“ -

дизайн

Съвсем работи. На побежето карти кхищите възле. Подземните карти са интригантни като хрумване, но са неизползвани потенциал.

на юните им не е разширена и опозицията.

Ако има нещо, което да е с безкомпромисно качество, то това е графиката. Наистина великолепна! „Армите“ са артистика красива игра, правена с почерта на чувството към детайл (и към най-дребния детайл, бих казал). Но от друга страна – вече сме 2005г. Чудесните графични ефекти принципно вече са стандарти. Визуалната прелест на играта не изкува доста постъпна зъбук обаче. Озвучаването на единиците едри с често повторящи се, еднотипни реплики, които активността не е на нужното ниво за фентъзи сага с претенции за грандиозност и мащаба, а музиката е безлична.

Присъдата?

Сама по себе си Armies of Exigo не е лоша игра. В нея има достатъчно качество, за да си струва човек да я изиграе. Проблемът е друг – днес стратегиите са от линса идейност и новаторство, хандрит изживява криза и вече не е боещ с гейм-индустрията за РС. Просто поредната средносъститиическа стратегия, ставаща за игра без да предлага нищо към коеva какъв, което да запомниши, не помага на каязата за скъбъдяването му. Или ако траббба със съм-по-локончен: „Абеев, има някакво странно очарование в тази игрица...“, но само толкова.

откроява се

плоскост

Забавни стратегии с типично Blizzard прикус на душ от същество.

Визуално рагба. Доста при това не е знача за ресурси...

МИНУСИ

Послен клонинг на неподражаем оригинал. Изкуствено завишена трудност на мисии.

Расите:

The Empire

Расата, с която се играят най-лесно. Докажува наявна асоциация за сълване на Ефи и Хора от Warcraft 3. Сградите са спирит от един работник (със спешен възаре – и от по-вече), а максималният брой единици, които можеш да спрости са определяни от броя на построени ферми. Играемата формация за начините етапи е билкова менюнос и копиенос отпред, защо твършеници, а най-отпред – елф-стремици.

Легионните единици зверски наподобяват Ез-дичите на Грифони от знае какъв друга стратегия. Същото възхи и ту макарини са възникнали на Дриадите. Най-текущите юнити на Империята са коннически.

Единиците трябват опин в битките, като максималното им ниво е пето.

The Beasts

Подобна на Империята раса. Сградите ще си строят от един работник. Сградите се и ферми, но не те определят директно обема на популацията, а произвеждат говедоподобни звери, събиращи базата с храна (меню). Благо на проръзените звери определя популационна лимит. Стрелите (забърни с бурканци) могат да взят този добитък



Forgotten Realms: Demon Stone

Автор: Sunder

AD&D For Dummies

Hзпускането на пара чрез бензинови спорове е един от любимите ни методи, както приематите имат съмнителното удобство – да знам. Една от предпочитаните теми е – естествено! – „конюхи срещу ПиСи“. Следната мизансцена: Столично заведение, имало нещастство да е единственото със свободна маса за десетина години за бира и картофи гайдове. Последните се зарекат като танкери с нащенско пиво и започват да раздават мнения като бонбонки на върхът на леда. Сега, на всички му е ясно, че подобен начин на разтоварване влияе доста деструктивно върху гласните струни. Е, рабостен съм да съобщя на всички вас, които бихте могли здраве, че вие не е нужно да се дера като Мак Кабамера, за да наложа гледната си точка. От сега на татък, щом подобен спор се зароди, просто че подавам на опонентите си дължовете на *Forgotten Realms: Demon Stone*.

Откъде ли да започна? Хайде от историята – гърбнакът на всъко добро

RPG. Фабулата е случая се забърта около Ygor! – Водач на Slaad-ите и Sereka, която

се явява генерал на Githyanki-те. Въпросните, в резултат на кръвопролитието си стъпковиения, са били затворени в тъй наречените Demon Stone от магьосника Blackstaff. Сега, аз не съм никакъв авторитетен пич – поне не във всички области – но ако това е най-доброто, което Р.А. Салваторе, спрягат от „Тайм“ за бест-селинг автор, може да изходи, то и мой, и „Тайм“, и *Stormfront*, и *Atari* могат дружно да отидат да си презлегат гладите.

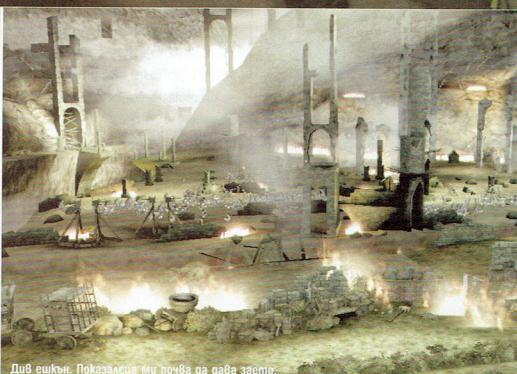
Съвсем оправданите – както се оказа и в последствието – побозрения, че развилието и „неочекваните обрати“ в историята ще са тънко фиско, се засилха след като геройт ми, без каквото и да било предупреждение, бе изсанан наред на каквото типично момче. В следващите десет минути, в които амортизираща мишаката си побече, отколкото за цялото *Diablo*, играча успя – без предисловие! – да ме събере с другите гвама персонажи. Предполагам можеш да усетиш пла-менния ми ентузиазъм. Клишето е готово: Боец с тънко минало и избити роднини, но голям меч за компенсация;

Rouge – в ролата *Drow-ка* (емфа с черна кожа – за всички, които не са наблюдре във *Forgotten Realms*) и хиляд Маг с далекобойна атака. Въпреки че групичката се е събрала случайно, оказва се, че всички персонажи са предопределени да съчетат събития си и да прекъснат много приключения заедно. Под „приключението“ имам предвид всичко, което се случва след като случайно отварят гореспоменатия Demon stone, освобождават гвамата лошкобици и след това се налага да си оправят кашите. Ако това ми се възкаже уважателно, на! Вероятно съм ти и историята в *Quake* за велика, само дето... може би диагнозът е малко наизлен, а?

Та, както стана дума, героите са прими. Още в самото начало ще ти замериш на фърм-енг-рън този в стил *Lost Vikings*; в последствие ще се докаже – обвинявам те че не е изъзгано. Във всеки момент държиш управлението на един от персонажите си, а компютърът поема другите гвама, стараешки се да не ти се пречика и да не ги затрие. На първо време

играта ще те запознае с боеца – здрав и кораб, носи голям меч и удря за страх – с него се изрази най-лесно и най-трудно се умира. Zhai: черна кожа, големи зъби, способна да умара! Хм, и аз си мисля същото, приятел, абсолютно същото. Ако прегълтнеш факта, че майка ѝ е Drow и вероятно не е възможна сълзя, нападаща във „Дър-Вен“ Еф (и вероятно беззаричен), можеш да я блъзчи направо към олтара. На Maga гори не искаш да му знаеш историята – достатъчно е да запомниш, че е от семейство на бойци, но решил да зареке бокса за скъпия магазин.

Всеки от тримата е снабден с набор от общи движени: една нормална и една специална атака; специален удар, който можеш да изпълниш, когато ти се напълни него-метър-а (няма да го превърнеш в това); и една атака с френско име, изразяваша се в добър въртане на врага, когато е свален на земята. В комплексът към това добавяме и атака от разстояние, като от тримата Maga ѝ е най-облагодетелстван в това отношение. Боецът е най-балансиран от всичките класо-



Тиха вечер край камината.





Вс. За Rouge-a остава традиционната дроуска способност да се слъвя със сенките. Зоните, в които Zhai може да стане невидима, са покрити с блещукащ прах и скрибането става автоматично. От прикрита позиция крадлата ти може да извърши доста ефектна стимп-атака, която винаги е фатална за врага. Магьосникът – помниш, че е потомък от биткааркия, нали – през голяма част от времето налага гадовете с пастирската си гега, а сама атаката му от разстояние и „разчиствато“ движение са магически. Тук вероятно трябва да спомена възможността да изчакаш и тричата героя да запълният hero-meter-а (твърди се докато извършиш група физическа интервенция с леплен изход върху някои враг) и след това да пуснеш отборна разчистватща магия, при която тримата практически измитат терена от всички признати на живот.

Всичко това не звучи чак толкова зле на хартия и може би няняше да е и в действителност, ако обирите насисимо не те взорвачаха живо, а кардите те да използваш и тримата си персонажи, при положение, че гъвама от тях са хронично безполезни на фона на босса. Не, не мога да се съдържа просто – забележи само елегантния начин, по който вместивам с едно изречение гъва основни недостатъци на играта: фактът, че има излишни персонажи (разбира ли недостатъчно добре обяснил умения и липса на баланс между тях и предизвикателствата, които да изискват прилагането им) и че, въпреки това, гори няня правото да ги изкориш, а се налага да ги ползваш (ех, много мярза да го видя това в една игра!). Но, че едното не следва от другото, като се замисля, а може би и първото от второто... – уф, няма значение, обръжих се и аз вече... но... За какво същност говорех? А, да! Абе гениален съм си, на мама умното момче то!

Както и да е. Нали помниш какво споменах в началото – от онеzi „тичайд-и-скочи“ глупости „ака Lost Vikings“ – ами има ги. Това е то разнообразен геймплей, шо не се радваш? Може би защото в момента, в които се нало-



Кристалните паяци. Нищо необичайно.



The village! Crush all resistance! You general has returned!

жи да използваш точно определен персонаж, останалите гъвама огуляват като мулета? Пример: Трета „глава“ от сагата – лошата мафа с тълпово име от втория параграф напада елфско сградче. Юрвша се да сасиаш. Целта е да не позволиш на лошките да отворят портала към подкрепленията си, като използваш единствено дългобойната си атака. Което значи Мага. Контрол над останалите поема ИИ. В резултат на което от отчаяно помпам от разстояние, а гъвамата чоплят семки някъде извън екрана. Пълните наскоро гадове ме претрепват за норматив. Отине ми около десет презареджания (и изглеждане на към-сцена) да накарам някак „сияната агитка“ да брани стрелящия маг.

Да оставим това обаче. Един от основните аргументи в защитата на Вярата ми, че е по-добре да подминеш играта като Ферари – болска каруца е, че – поне за мен – е обидно да ми се сервира преправена от конзола ролева игра с опростена до маломумене Forgotten Realms Вселена. Базавата история и екипът ориентирането геймплей са си направо храчки в лицето. Само виж системата за разбитие на персонажите – след всяко нюбо, според златото, което си напурах и която трябва да поделиш между геройите – можеш да си купиш нови движеници (атаки), брони и оръжия. И гори подобна деградация на иначе компликована и ублекателна AD&D система за разбитие да не те отвръща, то със сигурност ще ти писне около четвъртата мисия, когато

то вече ще си видял ВСИЧКИТЕ нови скинове, брони и оръжия.

Stormfront явно са решили, че щом конзолните геймъзи се кефат на възможността да потрошат един геймплей в игра с побеже удачи да минута от геймъте части на *Diablo II* добавят ките, взети заедно, то това непременно прибяга да се хареса и на нас. Ама на! В *Diablo* поне персонажът ти се развива до последния кук в играта, и продължава и при преобръщането ѝ, и при следващото, и при следващото, и т.н.

Иначе играта е естетически изографирана – както личи и от шотите. Звукът също е сносен. Проблемът е в повторения геймплей, който писва бързо. Орги елементарни гадове и босове, безумни задачи за изпълнение, втрешаваща линейност и предвидимост в развитието на историята.

Ако наистина, ама наистина няма какво да правиш с живота си, мога да разбера защо това заглавие е още на харда ти и защо допринасяш за паденето на AD&D и Forgotten Realms.



графика

Играта е красива, Макар и конзолнен начин. Обезпокоено играт на максимум детали и поне на 1024x768. Не е особено тежка.

звук

В руните на THX и 5.1 системи, подобно отбиване на номера просто не минава. Покрай минимални стандарти.

ублекателност

Играта е хинейд, еднообразна и със зле балансиран здравим. Преобръщането е гароцтво, да не говорим за превързане.

дизайн

По конзоло му опростени и интуитивни менюта и управление. Доста залудена камера в некои моменти.

7

5

4

5

5

средна работба

далосове

+ Красива и не особено нала за ресурси. Не е труда и става за убива на час-гъба.

—

МИНИУСИ

- Опорочава РПГ жанра с екзеси ориентирани геймплеи, елементарни и антични куестове. Просто не е романова игра!



Sonic Heroes

Тръниливият път на едни таралеж

Автор: Korals

От последния ни разговор мина почти година и половина. Бяхме се разбрали – някакви издръжки повече или скъсваме всяка каква взаимоотношения. Ти обаче, Соник, явно не тачиш същите олд-скиу почтатели и отново разчиташ само и единствено на името си. Аха, и на портите също. Има нещо, което не ми е ясно и това е – как успяваш В свето осирание да прадаеш милиони копия, докато като критиката те пръвзгласи за дупка? Не очакваш отговор – ту си *Sonic* все пак, редно е да се прогабаш. Обаче, приятелю, ту си и *Fifa*-та на платформените заглавия! Малко забаваши, много вземаш. И точно като спортивната поредица на EA, от етапа на жанра си се преброява 8 кешоизсмуквачка от най-високо ниво. Гледам, засилни си се отново към комутата, В коят конкуренцията не е особено ожесточена. Лесен кеш съзираш в нея, а? Лесни пари с посрещнатено заглавие, какво повече му трябва на едни *Sonic*? Според мен ти трябва осирание, но от финансова гледна точка. В съмисъл, те поптурите му са придобили канификация отменят от доста време насам, но след като прогабаш добре стоката си, не ти и цвага на уда за използваш някой добър перилен препарат. Не знам дали знаеш,

но той действително притежава способността да осъбяваш. Навремето го използваша госта често и резултатите бяха повече от доболими. Днес, те просто понамишваш. Да не те мъчи никаква склероза?

Сега да видим какво си стъпкиши за него Величеството РС играча. Или казано другояче, как си ти портили последната посрещдана 3D роля, на която ти толкова много залагаше. Нека започнем с хубавото – техническият портът е добре изтъркан, играта изглежда най-добре на РС, а системните изисквания са подсъдими ниски. Тича като гламаф дори на машина от студентските ми години (Pentium 3 на 800 MHz и GeForce 2), а това означава, че всеки, който има желание да изпробва шо за стоката си, може да го направи без особени притеснения. Постройката на нивата е относително добра, но това така или иначе е очаквано, съдържи ли предизвикателства творенията на госта малатилийто в миниалото студио *Sonic Team*. Разбаш и при бързите проби, нещо повече – все още не се е родил героят, който да те засанчи по параграфа скоростта, а и в скоро време ме съмнявя да се намери място.

Знаеш ли,

замисляйки се 8 момента, стигам до заключението, че основната ти притегателна сила произлиза от там, където бинага скоростта играе главна роля. Там където последът на играча става разноглас и където от него се изисква просто бърз рефлекс. В тези моменти първосингулантата ми животинска реакция предизвиква мяукане като на разсенен котарак. Именно с пристрастият, но азки пристрастявящ геймъл спечели набретом огромна каса от играчи, половината от която все още те тачи върху тежките удари, които ѝ причини в последните години. Друго приятното впечатление, което можеш да оставиш на шепата останали твои поклонници от старо време са никои нива, които се препоръчат с тези от *Hedgehog*-ите. Любимото ми „Казино“ от *Sonic The Hedgehog 2* е напълно репродуцирано в Героите и разбира се повече, отколкото всички опити за поиздяна иновация, които си опитал да прокараши в последното си приключение. По мое мнение, именно в нея се крие най-големият ти проблем. Опитайте ли твоите настийници да се опитат да те отгелят от същността ти поклонява бързоизноготи

ходила във все по-тълбоката яма на посредствеността, която руша със страшна сила Всичко, което успя да създадеш по времето на *Media Drive*. Кому са нужни банди посредствено изглеждащи животинчета, игровото време на които в *Heroes*-а е равно на твоето? Няма идва, приятелю, в края на краишата ту си звездата, ту си този, който хората обичат, или по-скоро – обичаха. Хайде, съвихнахме с ли-сика и ехигната. Тия пичове в крайна сметка са идущи, но господин „аз съм карък-рибарин“, „Бат незнам кой си“, онова оранжевото, което донякъде прилича на жена ти – тия персонажи, приятелю, съброят по-лошо и от одрисканите ту гащата. Че и в отбора си се разделиахи, а принципно едвала ли ще намери човек, който ще играе с тим различен от този, който пребвождаши ти. Но виж, бих ти прости това, ако самият геймъл, този опит за замазване на очите с много-гото герои и различните шимове, беше добре реализиран. Както споменах и по-горе – когато нещата се оставят в твои ръце, всичко си върви по мег и масло, но включват ли се останалите, мангджата с грозе е най-леко-



ФИЛМЧЕ
НА ДИСКА



то определение, което бих използвал, за да охарактеризирам случващото се на екрана. Единият копае и разбива, другият лети, третият тича – еми, както би казал. В случая дружари Вълк – this is not fun, my friend! Спешните абиулити, получени от общите усилия на целия отбор са смехотворни, но ако не друго, то поне ефектът им е поразителен. Колепе, хората купуват твояте продукти, за да играят с теб, не разбра ли? Почти никой не го е еня за малоумните абиулити и останалите персонажи, пак повтарям – ти си важният. А в *Sonic Heroes*, това за съжаление не може да си промъчи. Друг съсипаш проблем, тормозещ те от първото ти 3D приключение насам, е пияната камера. Честно, имам чувство, че с всеки следващ триизмерен *Sonic*, ти не само не изоставяш ракията, но и смесваш обикновено с мастишка. Определено ѝ е трудно – дори когато нещата работят така, както са предвидени, само за част от секундата. Високодраздигнатият й синичкин подход прекрива всякаакво желание за игра у всеки, който не е на същото дерекърд. Въобще, това е генерален проблем за всички 3D продукти на твойя настийник, но трябва ли да ми пукна на мен за това?

А да отворя ли дума за графичните ти неръждай? Неминуемо е приятелко, ти си под скапел, не аз. Въпреки похвалите, които ти отпращах, безузаната ти полиробка е далеч от перфектната. Нещо повече – тя синю наподобява на онази от първото ти 3D приключение от 1998 г. за *Dreamcast*. Дори не смей да ми се търчи с тен *Renderware* – Виждал съм не едно и гве за-

глабия, които се възползват от неговите ресурси несръдно по-добре. А ще ми кажеш ли нещо за клипинга? Мися си, че при желание от твоя страна за месеците, които делят PC премиерата на *Sonic Heroes* от конзолите версии можеш да се научиш да не потъваш в стени, прав ли съм? И трето, ясно ми е, че ми предлагаш директен порт от Xbox варианта на играта, но можеш поне да смениш бутоните! Интерфейсът твоято има ли смисъл да го коментирам? За конзола платформа – става, но когато се оптимизаш за пребиен на PC територия приятелко, той и неговият приятел безумци са глобицата, която никой PC играч не желае да срещне. Ще критикувам и звука ти, сини ми таралеже, на ма. Как. Един мой познат на времето беше казал: „Короле, да знавеш как искаш да чуеш музиката на *Sonic*-ите, когато се появят CD базираните конзоли!“ Повъртай ми, братче – не искаш. Псевдо тийн-рокът, лещ се от *Sonic Heroes*, няма нищо общо със свежите пицканки от времето на първия *Doom*, а уникано дебилните актьори, озвучаващи всеки един персонаж, бих те нареди на мисълта, че по-добре да си пуснеш „Камъните падат“, отколкото да продължаваш да тормозиш слуховия си апарат с ритмите и гласобите, кънтиящи в последните за момента.

Има ли смисъл да потретвам, че отново ме разочара? За пореден път ме принуди да изпитам на сърба си мъките Сизифови. За пореден път и аз не ти останах дълъжник, влизайки редом, по всички праща на ръчване – то под кръста. Но нали знаеш, какво-



то си постреми, на него и ще спиш. И все пак, да направя ли поредния компромис към теб и да те препоръчам на PC играчите, тък те да преценят какво да те правят? Така да бъде – при все, че си пълна тогая, на PC фронта по-добър представител от теб за този жанр в скоро време ще бъда ли ще се пръкне, освен ако *Tom Shaffr* не изненада всички и пусне своя *Pixsahar* в бъдещите обръби. Дайте му шанс, ако желаете да опитате един позаден герой, който все още бържи и на кой друг коз по съботи борби. Обявление не му липсва, просто го гони сила и липса на съвестки. В

края на зластната ми дисекция, приятелко *Sonic*, ще ти кажа само едно – истината боли, знам го от личен опит, но предпочитам да бъда честен с теб и да не те залязгвам (същевременно залязгвайки и себе си), че със *Sonic Heroes* си се завър-



нал като корените си. Ако позволиш, ще ти предложа праблиния (по мое мнение) перилен препарат, който е крайно време да използваш – Сенждинг Ту Ди Пурспектив. Повърбрай ми, ще помогне...



графика

Портят е добър, но сама по себе си, графичната обработка не е нищо особено. Плюс камера пизанд!

звук

Кояде ми е старото звучене?!

ублекамленост

Коати всички фигури е таралежът, всичко е OK, прас останалото време е кофти...

дизайн

Никой от нивата са арки красици, други тък напомнят на тачка от оригиналните игри. Трети са бъзби и кишени от обединеността на първите

5 средна работа

на лосове

- + Соник сам по себе си е пълос
- + Ниски системни изисквания
- + Добре оптимизирана

МИНУСИ

- Бъзби
- Камера алкохолик
- Тромав геймплей
- Нека бърко озвучаване



Future Tactics: The Uprising

Автор: Sunder



Как да оплескаме игра в три лесни стъпки.

Kогато за първи път зърнах снимков материал от играта, която ще ми представя, си помислих, че колегата Коралски си прави някаква пост-нободогодишна ебака с фудуметровата ми и стомина килограмова персона. Чудех се дали да не му щитирам Rukig с нещо от рода: „Ама ти наистина нямаш идея с кого се ебаш, колем“, но размислих. Скрийшоутът, който видях, достоверно пресъздаваше изкривените сънци на японски аниме дизайнер, шмъркчи прах за пране (респект, Т. Пратчет). Панически се добрах до дома си и заредих блъскавата пластина с надеждата, снимката да не е показателен за качеството на играта. В крайна сметка отговарях е – и да, и не. Ето какво имам предвид.

Действието във *Future Tactics: The Uprising* се развива в относително близкото бъдеще, когато Земята е западнала от извънземни, наречани про-

стичко „Съществата“. На теб се пада частта да спасиш планетата от карикатурната злена наласт, като за целта разполагаш със същинствено голям набор от тийнейши с разнообразни и също толкова карикатурни способности. Рисуваните ти герои са събит на брой и са малко или много вече срещани в други игри. Това, което оставя положително впечатление, са добре записаните им гласове – било то в кът-сцени или по време на рунда. При все това, играта не оставя с чувството, че зад анимираните човечета стоят зверски добри извънчители, на които просто не им се бачка или не им е платено. Предполагам това да известства степен се дълъги на факта, че играта спрада от безпощадна сценарна имплементност. Разбираша за какво говоря – онова чубство, че играеш без да имаш ясна представа каква ти е целта и мотивите.

Картинката се допълва от желание

то на автортите да създават някаква интересна история около всеки от гейрите – любов, омраза и тъй нападък. Всичко се омешава в един момент и аз поне спрям да обръщам вниманието на разговори, кът-сцени и прочее.

Битките – и изобщо действието на играта – са задължени, по мое мнение, от една от най-комплексните системи за водене на бой. Екипътът е походоб, като една примерна битка се развива по следния начин: имат газ в покъзрение – то и си на ход. Един същинствено голям периметър около героя ти е ограден от съветска лазероподобна линия, която ограничава полето ти за действие. В границите на тази линия можеш свободно да се движиш колкото туши иска. Шом избереш оръжие, на екрана ти ще има нещо като оптически приел. Подобно на раадар през него преминават последователно гъбе бели линии, които можеш да застопориш по своя желание. Пресечната точка на тези две линии в мястото, където ще попадне снаряда. След като изпълниш изстrelа си – имаш нов, по-малък район, описан около персонажа ти и възможност да пребъди по някое прикрепление.

Всичко дотук зучи много интересно, още побече, че са заложени 9 персонажа,

които можеш да експлоатираш и разделяш в една сносна ролева система, и всеки от тях има разнообразни

оръжия, звучение и способности. Всички описани елементи, както и графиката (която впрочем, ако не виждаш от скрийншота, е традиционно постна като за конзолен port), би трябвало заедно да градят цялостното усещане от играта. Е, тук именно **FTU** се предава. Имаш тактическа игра с новаторска и пръничка система за разбиране на персонажите, а последните са кухи карикатури. Имаш добра система за водене на бой и най-доброто управление, което съм виждал от години. Конфигурирането на контролите уса да ми избие пяна на устата още в менюто – нов личен рекорд. Всичко това е опаковано в история, която не води на никъде и не ме мотивира да продължъз.

Ако трябва да съм изцяло честен, не знам какво точно се е оплескало в разработката на играта. Не мисля, че е един определен факт или момент от създаването ѝ. Чисто и просто, не е обръщано внимание на елементите, които споменах и никой не е имал ясна представа за гонения разулмат. В крайна сметка това, което ни се сервира е игра, която може да те изгони още в обучаващата мисия, а такъв в нея определено има достатъчно.

графика

Грозна и пластмасова. Въпреки рушимия темпер. Смехотворни ефекти.

звук

Озвучаването на героите на места е много добро, но като цяло на разработчиците просто им липсва желание.

увлекателност

Повечето тактически приходи са излишини, искривени са губи, почти нищо не те държи пред монитора.

дизайн

Управляването общо взето обезсмисля игралето. Менюто е като управлението – извънка съзли на безсилие.

5

средна
работка

5

5
пълосове

+ Пълос – Имперска и смокна система за развитие на персонажите и за водене на бой. Сносно извънчане.

4

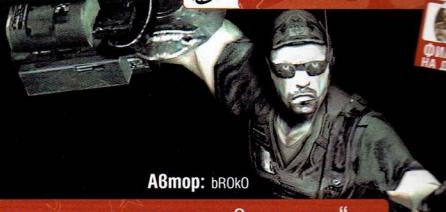
МИНУСИ

- Скучна, объркана, неизграема поради управлението. Грознища.





peBio



BlowOut

Гаден майор тип „Мръсния Хари“ трепе гадни извънземни тип „гадни извънземни“

Kойто не се учи от грешките на историята, е обречен да ги повторя, ния казва една мъдрост. Еволюцията обича търсещи много неща на забавление и смърт. Никој от тях – за добър, други – за зло. Нама как медалят има где страни. На никој неща просто им избяга времето да отстъпват място на новото. Учудват се на хора, които – независимо от многобройните печали примери – продължават да упорстват, опитвайки се да убедят себе си и останаха, че нещо все още дишаш, когато то е отгдана мъртво. В случаите говори за жанра на side-scroller action-типи. Когато вие виртуалната Вселена наизглед мозъци снаги тихтани от сорт на HL 2, Prince of Persia и много други, да напривши игра като Blowout е подгризка със самия себе си. При това играт съм не на коя е, а на Terminal Reality – пичевите, стоящи зад залавия като Blood Rayne и Monster Truck Madness. Ще се опитам да съхраня Жълчната нотка, така характерна за стапиците, попадащи доскоро в крачната рубрика, независимо, че нея вече я нима.

Веднага ти казах – това е заглавие, което има смисъл да си пуснеш, единствено ако те е налегнал на постаментия или пък ако, ефира или друга причина, не ти се пипа нищо по-сложно и се чушиш как да прахосаш никой и друг час. Ако беше Java игра, щеше да е просто перфектна, ама не е.

И тъй, в ролата на майор Джон „The Dutch“ Кейн, в рамките на цели 18 мисии, ще трепеш извънземни папач из клоакстрофобичните коридори на никаква космическа станция. Всъщност, за да разбера предисторията, се наложи да поровя из непа и това, мисля, добстично красноречие говори за уменето на авторите да ти я предлагат вътрешно 8 игра. Очевидно „търчащият холандец“ е командир на никаква мега-

секретна хилер-елита военна част, която е толкова кула, че даже си няма име. Не че скръстът има никакво значение на фонда на изпръскания им от помпана върху клавиша за стрелбата пръст, което явно е и замисълът на архитектурата. С други думи – много стрела и никој пощече. Оръжието не са възможното най-лодиште, но никој иновативно – започваш с абстракт с безкрайни амуниции, който обаче от време на време прегрява и се налага да му се даде кратка почивка. После избуташ пушка, нейнък (в бъдещето обичат да спретнат с пирони, яйца), огнеправска, гори моторна резака (по времето, когато се добереш до нея, вече никма да ти е особено полезна) и картечница. Тук-там по забутаните къщички се миркат ънгрейди за хардуера ти, както и за теб – барят със забавето постепенно ще се увеличава; некви шипчета, неква невъзимост, бързина и темп подобни екстри

ще ти се забират в краката периодично.

Извънземните... Абе къде да ти кажа, в днесното време май трябва да си японец, за да измислиш нещо наистина оригинално, стане ли сума за монстри. Рояш са газини, наподобяващи летящи камари, ята от скакачки създавани с претенции да са нещо средно между куче и дълбокодобна риба с фенер, стага от очи с големината на коне, очевидно отстъпаш от разпознаване на личността и мислеши се за пегас и т.н. С други думи всички те добре се спрарат с използването на здравето ти и това наистина било проблем, ако играта лобезно не те сблъскваше фронтално с атлети във всеки втори кашон и със станици за регенериране на здравето – обикновено по две-три на ниво. Останалото в играта са глабобълсаници от сорт на „тази брама откъде се отваря“ и коя стена да гръмна, за да

продължа напред. Съществуват и разнотайн стапички с „авантаж“.

На края на всичко ниво те пресреща никакъв бос и именно съсътъните шефовете е съврзана золяма част от досадата. При пропълването на играта прицелът с помощта на мишка е реализиран плачебно, когото при спривнянето с обикновените уродчета не е кой знае какъв проблем, но с големите ядовете са зомби.

Сейфобе, разбира се, има само между нивата, но за частите ако гущиши зломбъла, докато се маршиш с боса, играта те връща точно в момента преди него (застрахова живот, бате – поизяд нещо). Иначе управлението е елементарно – кликане, подсок, джептак за преходърчане на кратки разстояния, стрелба.

И това е то – непрепречимозна, никособена, аркадна залъгалка, опитваша се да излезе доколкото може съвременно. Безупречно.



графика

Нишо особено красибо, въпреки 3-D-то, освен никоя от моделите на палмачта, ама не е добстично...

звук

Безумно склонни реликви на пича, които ти водят по радиото от време на време, музиката не е чисто бодено, оръжието зучи сънгардно...

увлекателност

Просто писа бързо, особен ако не си падаш много по тих игрички

дизайн

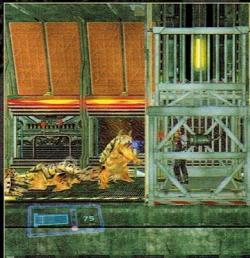
Нищата не са особено оригинални – шахти, асансьори, лазери, брами, ръчки

5

средна работба

+ арт на Yasushi Nirasawa (Soul Calibur, Men In Black, Final Fantasy)

6



4

- монотонност, трудно управление

полесове



Sentinel: Descendants in Time

Постновогодишният подарък за твоите небръстни роднини.

Автор: Manna

B 2001 година, когато излезе играта *Schizm*, атмосферитетните IGN ѝ дадоха 31 Зареди трудни пъзели. Това са хора, от чийто матерен език е взета сума, която и ние използваме – puzzle, което според речника означава „мистерия, загадка, мъчен въпрос“. Продължението (с американско заглавие *Mysterious Journey* ѝà: *Chameleon*) същите увесои са 6.8 защото, шипрам: „хубава история, но е игра, която се играе веднък“. Ти, читателю, колко куест със здрава преизгражданост си виждал? Като решиш веднък загадките, можеш ли после да ги забравиш и да изпиташ повторно същата тръпка от мяк?

Както и да е. Та, мисълта ми е, че хората имат странини разбирали за хубава игра понякога. Оставам с бле-чаптиви, че американците се забавляват повече на – да речем – зъбкови загадки, защото в *Sentinel: Descendants in Time* те са доминиращи – също както и попресилените положителни оченки, които презокеанските ни колеги дават на играта.

Ако вземем предвид факта, че производителят, сценаристът и инженърът същите като на *Mysterious Journey: Chameleon*, гори и без изобщо да сме виждали игра, спокойно бихме могли да предположим, че в най-добрия случай тя е нишо побече от времеаубка – без сериозни превъзникателства към интелекта и ходическиото мислене (съответно – без награди, най-макарото под формата на удовлетворение от спрание със сложен пъзел).

Зашото...

Безсъщето на сценариста

Сюжетът е изключително тъп, като единствено конкуренция му прави финалът му. Действието се раз развива 1900 години напред в бъдещето. Великата Тасманска цивилизация е изчезна-

ла преди ок. 500 години (спрямо времето 8 играча), оставайки след себе си единствено 85 гробници. Защо? Предстои да разбереш по време на игра. Въпросните културни ламентици се водят изключително опасни – и това ги прави още по-апетитни за всеки пиши-ман гробници-обирвач, по нашеински – тумбреидъри. Но и за най-смелите вожи „Никога не се доближавай до №35!“ Ти си малък мъж, живеш в близкото село и като малък често си се забираш из по-безопасните гробници. Ето обаче, че един ден, някакъв тип племеня сестра ти и те принуждава да блъзеш № 35, за да му измъкнеш „нещо ценно“ оттам. Не ти остава нишо друго, освен да провериш или всички онни неприятни легенди за фаталния номер 35, на които си се наслушаха с истина.

Сляпата жена

Тя е „домакинята“ на гробницата и нейната личност е вградена в защитната програма на тази своеобразна крепост. Холограмният образ на загиналата те покрива още 8 началото: облечена в червено, не носи белъ и започва да се саби с теб, наричайки те „маки любец“. С един сума – кукла!

Историята се развива благодарение на разговорите с нея, така че съвсички с това обръщението и с факта, че си на нейна територия. На нийните 7 територии, всъщност твой като ще се разходиш из своятото, които е обитавала пръжките. Те са достъпни построени от телепортали, намиращи се из гробница №35, които трябва да активираш, като решиш пръвата загадка... Тук опряхме до съществото на...

Геймплей

Тумбреидърът, за който става сума тук, не е като онзи. Разполагаш с 19-20 годишн младеж, двата бутона на мишката и слушалка, която е за скок,

Ще запомниш това място с най-противния (зъбков) квест на света...



Нищо с трупаната задача, за която става сума в странничния коментар



ама с тоя скок нишо не правиш. Тук е моментът да се разделиш с мисълта, че в тая игра има каквото и да било действие, освен Возене в асансьор и дърпане на ръчки. Само и единствено бъде бранжата на ръцът. Като го стоим, свързваш 15 от 20-те лампи – при първата бранжата ръчка (независимо от коя стълба) в червено, при втората – в жълто, следватата – в сино и последната – с електрически жички.

Целта е да намериш сред 4096-те възможни комбинации от 4x15 тази, при която десетте зъбкови лампи са свързани с жичките, за да минеш по моста. Трябва да поглезнеш по един определен начин на нещата, за да успиш логиката, но това го разбрал, след като се



отчаях и замота ти давам идеята, до която стигнах, ѝ страничното каре. Третият пъзел ѝ нивото беше фрустриращо лесен – имаш три расстения и срещу тях трябва да побориш стилизирана им образ. А още по-плашещото бе, че с него този „свят“ се изчерпа и се върнах отново в Гробница 35, за да вляза ѝ друга обител. Общо играата отнема към 10 часа.

По същество загадките са от типа „вж като цъкнеш това, каквото става и като прорвеш Всичко, отворът е ясен“. Ще си помислиш, че са обидно лесни, но като видиш, че игратата е с ESRB рейтинг 6+, нещата са ясни – тази игра просто е за деца. Погледнато отпукът, заглавието ѝ ъбъдие не е лошо – занимателно за малките и може би с достатъчно увлекателна история за тях. Но и за якот на 17. Голяма част от загадките реших само докато ги разгърбах, а няколко – преди още да разбера кое какъв ефект има. Колко лъти са си каха „ъксмет“? За съжаление

в загадка, която притежава логика и някаква тънкост, това е неизбежно. Тези тук тънкости имат, логика – тук-там елементарна (за 17+, обаче, да не забравиме). И съответно, уловетворението като ги решиш не е голямо.

Световете

Много разнообразни. Имаш Вулкан, святът под Богата, ѝ ще въздуха – Всичко е ширено като в Super Mario. Като влезеш в дадена обител, Тамара (истинското име на мащата, която тя инициално споделя с теб) ѝ обяснява какво е значила тя в нейния живот. И дебютните ми – усещаш спокойствието на подвързника свят, напрежението ѝ ще вулканичния, мъдростта на сървото, прекходността питчите песен и самотата на човешката душа уша по следния – светът на нейната зрялост, а ѝ Eska няма как да не зарееш поглед по надморското небе и да не ти се допишка от лирикането на Външните 8 кет.



„so its reference system would be exact“



„възбуди лабиринт, от които ѝ въздушна алгоритмична мишка ще се взмърда за секунди. А после следва „правилни“ пропъти със кусети“



Енжинът на Schism II изобразява цветни, хубави, живи картини и с това доставя Всичко необходимо ѝ това отношение на играта. Проблемът е, че изисква 64MB видеокарта, която е прекалено. Другият проблем е, че количеството загадки е средно 3 на свят. Можеш да се експлоатират още малко тези пространства, да се осигури поширок достъп в самите светове – тук-там действието се развива наистина на минимална площ!

Но най-серийният проблем на играата е...

Звукът

Всички актнини са трагедии. Ти (като В Халфа) никога не виждаш себе си, но „поне“ приказваш и – съдейки по логия, все не мутираш глас с леко пачаливи отменни, издаващи неуединзана, лабини персона – си някакъв тийн, на който му закъснява пурбетът. Жената го докарва, но можеш по-добре. Ембълътът ѝ нивата е доста склон,

но пок допринася за атмосферата. Музиката ѝ меното е много, много добра и с удоволствието бих си въртяла парчето на унитама до откап. Но... но збу... възбудите пъзели са един голям страдане, и то с големи количества. Може би е въпрос на личност – някои хора имат зрителна памет, други – набързо „звукова“, обаче за сва сигурност не съм от Вторите. На няколко пъти стигах до извода, че е много по-лесно да пробваш всичките ѝ звукомики комбинации, отколкото да преслушаш гравиращи, ужасни, разболяващи ме звуци, които да препретирам и да се мечка да запомням. Нивото ѝ ще въздуха ѝ едно малко пото за мен, твой като звучите (доста сходни по между си), които пребиваш да запомни, бих на 1-2 реални минути от мястото, където трябва да ги приложа. На това с меннищите си измислени рисунки за всеки звук – резачка, скакачки, чинели... И след като обикновен 10-чна пътициято на ниво, установих, че е много по-добре с научаване, че е много по-добре с научаване. Същото се повтаря и в последното ниво – с птичките.

И ето, че изведенът стигнахме до по-следния пъзел, който пак е в Tomb 35. Но да съжаление, това е положението – играта е толкова кратка, че няма много за казаване. Въпросните е просто гравиращи с играта и ме наведе на мисълта, че горната възрастова граница за играча е възстановена в 13.

И мака...

В заключение

Заглавието е чудесно за малки ти братче/меч, племеннич и т.н. Но е кратко и непривлекателно за потребителя, който го прави твърде скъпо дори на цената му от \$20.

графика

Най-горо на Schism II като ѝ задоволи първоначалните си очаквания за играта, предвид цената ѝ и 12+ рейтингът. Обаче искат 64MB видео – грехът!

звук

Музиката ѝ меното е страхотно парче, но ембълът ѝ световете ѝ постигна. Дубляжът е слаб. Аудиоуслугите – много и кошмарни.

увлечение/номиниране

Загадките – без ѝ ѝ звукови збуви – са обидно лесни. Историята започва и съвръхла кширирано, но има интересни философски елементи....

дизайн

Световете действително са разнообразни, но твърде маки. В играта няма инвентар, само цъкнате по ръчки. Дащоцът е скриптиран.

средна работата

+

длъжност

+ На дадена ша им се стори ублъдъмът и труда, измислени кует + Съвръждане преди да ти писне + Философски вътчи в историите

МИНУСИ

- Неколко задачи са твърде трудни за децата, а останалите са много лесни за някой над 15 г. – покръстително тък краи

5

5

5

5



Blitzkrieg: Rolling Thunder

Поредната тракторка на Втората световна война

Автор: Dimensin

Aко пътеше Теги Москоб „На какво се смятат германите“, ще ви отговоря, че те имат във видъг шеги – Първа Световна Шега и Втора Световна Шега.

Ако попиташе американците „Бихте ли си купили Blitzkrieg?“, най-вероятно с гордост ще ви отговорят „General Patton Forever“.

Ако попиташе мен „На какво НЕ биха играли руснаци“, ще ви отговоря „На цялата поредица Blitzkrieg...“

Прави ли ви впечатление как темата за Световните войни се лансира побеже от 50 години? Нямам начин да го правя. Но то и на мен няма как – ако не групо, защото спомените ми в най-добрия случай обхващат около 20-на години назад. Но се обзлахам, че ако имаше класация на най-експонирани дати, то 1944 година, със сигурност би попаднала в тройката.

Именно Втората Световна е възпитята и в Blitzkrieg Rolling Thunder. Тракторката на събитията, съврзани с гореспоменатия американски генера Латън в описана в 18 мисии,

следващи историческия път на неговите войски. А той никак не е кратък: Северна Африка, Сицилия и Южната част на Европа, както и Сибир, Нова Гвинея и Испания по време на гражданската война.

Като *Стратегия в Реално Време*, Blitzkrieg, Винаги е създавал пламенни импакти върху същата на запалените фено-е и отмерени въздушки 2 тези на почитателите на fast-win RTS-ите Трябва да призная, че първите ми срещи със „Светковичната война“ (Blitzkrieg), минаха под момента на „бръзата сълвака“ – аз те лъжа, че играя, ти ме лъжеш, че си лесна. В крайна сметка, след няколко пропала на мисии, стана ясно, че че играя по свирката и сенхата да си пропомня правилата на стратегията по дебелина книга. Още на втората минута, разбрах, че тук бързите набези с много танкове предузвадят, аз то че танкове, съм че точно толкова смислен, колкото и ароматизираната тоалетна хартия.

За съжаление не са много хубавите неща, свързани с Управлението в играта. В много от случаите, ще трябва да се справяме не само със

собствените си войски по картата, но и със самата карта. Изометричните бългове на 2D графиката не са избегнати, което често се оказва проблем с управлението и още по-често – води до загуба на единици. Ако танкът ви го няма на земята, търсете го на някое търъло. Проблем се явява и невъзможността да бързите камерата. Още по-голям проблем е глупостта на водачите, седнали зад лостовете в танковете – според мен патфайндингът в умилшено състояние е най-напредната съдба на танкът. В поле трунно се ориентират, не знам какът ще правят, ако на пътя им не дай си боже се изпречи бърво. Недогледани са останали и формациите. Неудобството им често кара геймърът да бърза до търси друго решение. Вместо да куика формации, докато не си хареса някоя.

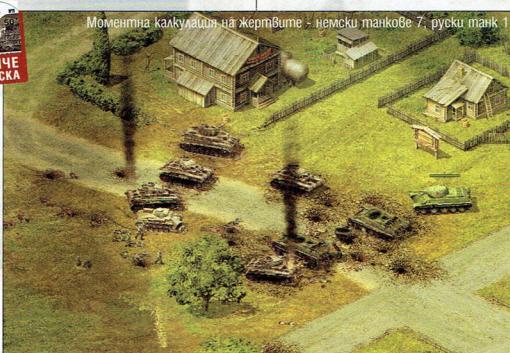
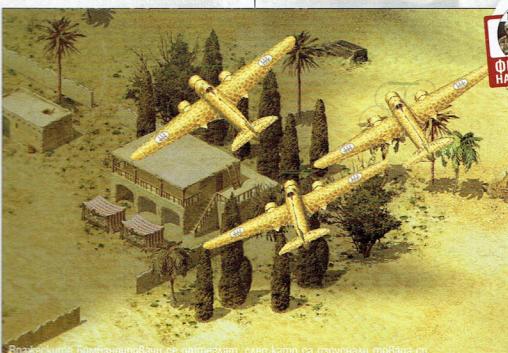
Като *Графика* – текстири, рисунки, модели и ефекти – играма е на доста прилично ниво. Във визуално отношение тя се доближава до *Commandos*, като интерфейс наподобява AOE – картата се намира долу вляво, обръната по диагонала си, а горе няма съсъки екшън бутони и вър-

страйк опции (за тях после). Всичко останало правише с мишката.

Движенето на единиците често е затруднено от големия им брой и различните спецификации, които притежават. Не трябва да се скривате в една група артилерия, танк и пехотинец, например, понеже действията им никак не съвпадат и така биха с пречили една с друга.

Играата не е дава достъп до функциите на танковете, ако са селектирани във вид от различен модел. Управлението на всяка една от единиците поопределено става задължително, когато фронтът е разделен на позиции и тук вече влизат в употреба рядко срещаното удобство в поборни игри – пазата. Клавишът *инверт* спомага за действията, позволявайки да се дават персонални команди на единиците. Полезна опция в игра, в която мърдането с всеки сантиметър накрило може да ти костча мисията. Това е и една от главните причини Blitzkrieg Rolling Thunder да се играе предимно от хард-кор фено-е на RTS-ме.

Въпреки 70-те види танкове (без





да се смятат камиони, джипове и артилерии), се случва пехотата да се оказва най-добро решение при повечето мисии. Грубо звучи, но те са и най-лесният начин да проверите на колко далеч спиратът бражеките танкове (които също наброяват 70-ина). Няма смисъл да се впускат в обяснения за разликите между всички тях, затова ще ви разкажа за приликтите. Всеки танк, пехотинец или каквото е да е МПС се характеризира със статистики за защита и атака. Бронята на танка е разделена в 8 категории – странична, задна, горна и предна защита. Поражението, което нанасят единиците, се определя от голямият брой фактори – атака и проницаемост. Ако нивото на атаката ѝ е по-високо от нивото на проницаемост на врага, му нанасяте поражение без да се смята нивото на защитата му. Иначе казано – влизат от едната и излизат от другата страна. Всеки танк има собствена далекобойност. Командите за движение са стандартни – придвижване с атака, придвижване с игнориране на врага, окопаване (за по-малко поражение) и маскиране за засада. Пехотинците могат да правят окопи чрез напискане на бутона от менюто за действие. Максимално са опростени всички странични опции по време на игра и по-голямата част от Времето е насочена към

Войните и България

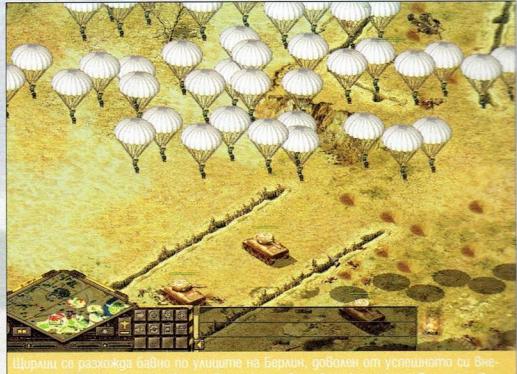
След Освобождението през 1878 г., Третата Българска война никога не загубени битки от водените във Вардарски, първа Световна и Втора Световна война България дава стоманени хилди жертвите, но не губи никога една битка. Въпреки че заради дипломатически противоречия с Великите сили българските политици не успяват да затвърдят победите на българската армия. Подписан са никошко унищожени за България и българския народ договора, които за пореден път ощетяват нашето икономическо и политическо развитие.

бойното поле и в изграждане и придвижване в изпълнение на стратегията ѝ за бой.

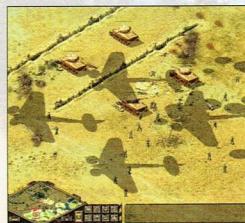
Но какво би била **Военната стратегия** на американците без военният Въздушни сили? Въпреки че тук ролята им е слабо загадната – сътига да се използват пълномощно и на време – те прекрасно поддържат земната атака. Придвижването на BBC (упоменатите по-горе air-strikes) става чрез напискането на бутона по картата ѝ. Има пет различни действия – разузнаване, бомбардиране, въздушни бойни самолети, самолети със земни цели и парашутисти. Всяка една от тези опции може да се използва през определен период от време.

Струва ми се, че в крайно време да поясня, че тук търбите фриволно употребявам понятието **стратегия в реално време** по отношение на „Светкавичната война“. На практика тя е тактическа игра. В нея строеж на сгради няма – геймплейтът би станал неимоверно натоварен, ако цялото това многообразие от единици трябваше да се строи някъде! Само си го представете, не напразно преди малко споменах – 70 боя танка! Къде по-лесно и приемливо е да ги получава наготово под формата на периодични подкрепления. Иначе нямаше да има мисия по 2 часа и половина.

На съвсем друго ниво стои въпросът с **Мултиплейъра**. Играата се играе по локална мрежа и Интернет. За съжаление никъде не видях опция за Skirmish mode, което според мен е груба грешка. Епичните битки между Axis and Allies са едно от най-зрелищните неща, които могат да



Щурм са разложка битка по училище на Берлин, добоян от успешното си възпроизвеждане в SS. Но нещо в него ѝ е пак израва собствски разузнавач – ту въздуха на буроводката, ту папирите „Казак“ във въздух на устата, ту парашутите, които вълчи след себе си



се случват в тази игра. До голяма степен синът плеърът подготвя играча за мрежовата битка – там нещата стават също по-интересни. Богатството на тактики достига събоя пънет и имената от уменията ѝ на тактици зависят от победата – само наличието на 50 танка и 10 артилерии не гарантират успех.

В заключение искам да направя едно уточнение, с което трябваше да започна може би **Blitzkrieg Rolling**

Thunder няма претенции за голяма военна игра. Тя просто се опитва да представи определен момент от историческото ни минало по възможност най-добрия начин. Всички, които са играли **Burning Horizon**, ще забележат познатите бългове и моментни недомислища относно. Но те няма да ги накарат да изключат играча, сътига единственото нещо, което искаме в този момент, е да се върнем малко във времето. А това **Blitzkrieg** може най-добре.

StuG III

Sturmgeschutz III е бил най-ефтичният и най-бързият за производство танк. През 1943 г., му е добавено по-добрите да ги нямаше...

звука
Музиката не създава усещане за албентичност. Озвучението по-добре да ги нямаше...

графика
Една от най-добриите 2D изометрични графики, които съм видял...

звук
Музиката не създава усещане за албентичност. Озвучението по-добре да ги нямаше...

увлекателност
Малко на средната класа игра. Но след края на стапитият ѝ ще я пусна...

дизайн
Интерфейсът можеше да е по-удобен...

9
омкрява се
6 +
7
насобе
+ Прекрасна възстановка на Втората световна война. Създада на тактики и военна изобретателност.

8
мигри
- Не е за масовия играч.



World of Warcraft

Играч срещу играча

Автор: Big Bad Wolf

C лед като 8 миниални брои за- сенхаме (спирали се наистина на най-най-основното от Всичко, което може да е какъв) полез- ността на Всеки от 9-те класа да уча- ства в група и способността му да се спрява с животните, ето че добие време да разследва (погърьбвам отново – много по бържностно) възможностите на дебютната класа в битките играч срещу играч. Въпреки че засега В играча не е включено почти никакво (да не казвам същес) PvP събаряне, някои зони се разделят на почили непрестанни битки – визирим обособени събори за играчи, които са падат по клемка. В Hillsbrad Foothills и Stranglethorn Valley по- бищата от страна на играчи с висок лебъл над оптимизиране да си куетстват малко нямат спирка.

Аналогично със статията от претишният број, ще се опитам да разгледам козовете, които всеки клас вържи в битката срещу играчи – както само- стоятелно, така и в група. Преди да пристъпът към конкретната информация, отново напомням, че окончателна оценка би могла да се придобие евла след много, много часове игра, така че в най-добрия случай нещата, които ще кажа, следва да се приемат еринсървено като отпървна точка и да не се различават на 100%-то на мях.

Warrior

Воинът е много, много тежък за игра в PvP. Някои гори го наричат „ос-акамет“, но съм склонен да поспоря. За да сме ефективни с него, просто е нужно много добро познаване на триите

„стойки“ – *Battle*, *Defensive* и *Berserker* (последната стана по-използваема след промените в посмъртната пач), както и на уменията, които можете да комбинирате с тях. Задълъжителен, поне според мен, е и талантът „*Tactical Mastery*“, служещ да запазвате част от rage-а си, докато смените стойките. В група главната му цел би била да се разправя с Rogue-тата, твой като това е един от малкото класове, които газят безапелационно (поради големия шанс на по-следните да додче-катам атака и отгово-ра на Воина на тоба – умението *Overture*), а кастират обикновено имат сериозни проблеми с него. Накръпко – Warrior-ът е Hard Mode за PvP. Не се препоръчва на играчи без бързи рефлекси и опит.

Priest

Според мнозина Shadow Build-а на Priest-а е умитатибният герой за PvP. А все пак поддържам мнението, че няма най-добър герой в PvP. Обаче човек, който знае какъв да прави свършиенка (като любимият на Всички ни Whisper, познат още като „Пола“) се оправя повече от добре при битките между играчи. Има *Fear* (при това масов, споменавам го миниални път), *Power Word: Shield* (които избръска на прилично количество бой), тук и се лекува доста добре. За поражения разчита главно на *Power Word: Pain* (добра DoT магия) и *Mind Blast*. В група ситуацията е ясна – ще лекуваш, докато не посинееш. Накръпко – Priest не може да убива бързо, но умира страшно, страшно баечно.

Rogue

Крадецът е сила, с която трябва да се съобразявате в PvP. Независимо кои клас сте избрали, винаги съществува неприматна възможност на главата Ви да изскочи цифричка 1000+, както си ходите необескокован. Освен неверо-

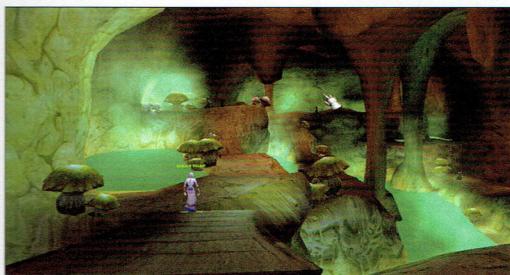
ятните дамажи отбит възможности, единият от Talent Build-овете на Rogue-а му позволява да ѝ върхи *Stun*-нат поне 8-9 секунди, което, разбира се, е победа от постмъртно, за да ѝ добърши благодарение на тежката артилерия – *backstab*, *sinister strike* и *eviscerate*. Крадецът разчита много на Critical ударите и това е подчертано в гост от талантите му (най-добре се забелязва при *Cold Blood* – талант от сръдата на Assassination дървото, които гарантира критичен удар, ако успее да улучите – и това веднъж на всеки 3 минути). В група целият му ще е да се разправи с носещите Cloth маъсъници. Накръпко – един от най-добрите PvP герои за играчи, способни да се ориентират добре на високи обороти.

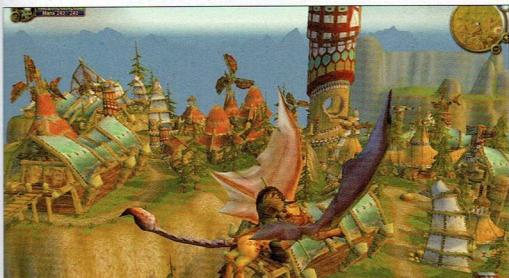
Mage

Маъсънкът е чудесен герой за PvP. С *chill* и *frost* ефектите на някои магии (които заблят или направят спират противника) и пребъзходен DPS (особено разбит към Arcane и Fire фървьтата), които не зависи от Armor Class-а на играч, срещу който се биеме, ще сте пребъзходна машина за убиране. Тежката артилерия – *Pyroblast* и *Arcane Missiles* могат да свалят всеки меlee клас доста бързо. Да не забравяме и дефанзивните му умения – Всъщноста ужас ще всеки играч, занимавал се по-често с PvP „Оби“ (полиграм) и *Ice Armor* (покачващ защитата на Mage-а, добавящ *frost resistance* и, по- важно, забавящ играчите, които го удрят). В група най-лесно се оправя с меlee героите – Rogue, Warrior. Накръпко – чудесни възможности за kiting и добър burst damage.

Druide

С по-серизно наблягане върху Balance дървото, Druid-ът придобива доста преличен dps – *Starfire*, *Wrath* и *Moonfire* (по-





следният има и доста добър DoT ефект). Прибавяйки способността му да се лекува (да не пропуснем пребъходната магия *Regrowth*, която геймста като DoT) и да не умира в рамките на 2-3 удара (може да носи кожа и да се превърща на мяка, която е досгат голям Armor Class) се оказва, че Друидът се оправя прилично в PvP. Не трябва да забравиме и buff-обетите му, за които говорихме предния път (*Mark of the Wild* и *Thorns*), debuff-а му (*Feeble Fire* – свляга арома) и, разбира се, *Entangling Roots* – които щврят целия на място. В група би трябвало да лекува повече и да се оставя да го пазят. Накратко – тежък за игра герой, ще се налага често да сменяш формите си по време на битка.

Warlock

Един от най-силните класове в PvP. Едната причина е, че DoT магиищите му (*Corruption*, *Immolation*, *Curse of Agony*) на по-горни нива причиняват огромен демиж, който църцири, докато Warlock-ът тичка около жертвата, или пътят самата тичка *Fear*-ната от един от гравата му таќива ефекта – масов и за единична цел. Pet-обетите му са великолепни, и чрез уменията си предоставят няколко дости добри възможности за разбиване на битката. „*Sacrifice*”, *Nuke* или „*Seduction*, *Nuke*, *Seduction*, *Nuke*...“ звучи страшно, и то не само на хартия. С *Curse of Exhaustion* може да Kite-чусе (засилено) за целта обаче трябва да наблизе тълбоко във *Affliction* дърбото, кое то бездрога е задължително, според мен). В група, освен да раздава DoT-обе и га Fear-ва, няма по-специална функция. Накратко – ако си наясно как да използваш, Warlock-ът ще ти позволи да доминираш в PvP.

Hunter

Пет-обети му, макар и не толкова полезни, колкото на гореспоменатите, усъвършават да помогнат в битки срещу играчи. Като се добави и *Wing Clip* – забавяйки изстрел, hunter-ът се превръща в kiteing машина. Едното от специфичните му умения, *Viper Sting*, източва маната за секунди – сешамте се колко го „обичат“ всички кастъри. В група има безценен скил за маркиране на единична целя, правещ наблизашата в битката много по-лесна. Накратко – голяма сила в PvP – има с какво да се изправи срещу всеки от класовете.

Paladin

Каквото и да си говорим, някъде около 60% от темите по форумите на Blizzard включват въвеждащи думички *Nurf Pally* – някъде 8 мяя. След 40-то ниво Паладинът може да носи *Plate*. Благодарение на факта, че няма нужда да си купува конче, има достащично пари да носи най-добрата възможна екипировка. И най-важното: това е енергия с три жибома. Добавяйки във *invulnerability*-ма, позволяващи му да се лекува и *lay on hands*, което е instant cast - full heal. No comment. Може да не нанаси много поражения, но е безсъмъртен. Накратко – в момента е тъбрение силен.

Shaman

Шаманът е олицетворение на приказката: разбира от всичко по малко, майстор е във всичко, от което разбира. Шаманът не се ограничава в битка само с използването на магии, а активно се бие с енергично или фурично оръжие. Този клас притежава прекрасни инстант магии в земята, огнената и ледената школи, може да



забавя противника и разполага (заедно с Друида) с най-ефективния начин за излягане от PvP битка – магията *Ghost Wolf*. *Purge* му дава възможност да маха всичките buffs на противника,

а лекуването – да възстановява бързо здравето си. Инакрая, различните му токоми дават бонуси на него и всички приятелски герои наоколо. Накратко – PvP машина.

Речник на използваните в статията термини

DOT (Damage over Time) – Поражения, нанасяни от отрицък от време (а не на единък, например: 150 dmg/15 секунди или 17 dmg/Всеки 3 секунди);

Buff (Buff) – Подсилваща магия, която стои срещутелно дълго време върху героя;

Talent Build – Начин да разбиеш героя си, според това какви таланти избирам;

Shadow Build – Единият от начините да разбиеш Priest-а. Намяга се на таланти в Shadow дърбото;

Stun and Cloth – Bulk Dodge

Burst Damage – за разлика от *Steady Damage* – рязко нанесне на огромни поражения, след което следва срещутелно тих период;

Instant Cast – магия, която се касира веднага, а не отнема никакък секунди



Second Sight

Автор: Snake

Къдемо Канал 2001 среща Splinter Cell

Първият ми реален досег със Second Sight бих ве че близо половин година на отсърдечната стена в офиса. Във вид на стилен плакат с лещен пич, хванал се за глазата в отчаян напът за нещо.

Вторият ми – изразяваш се в красivo надписан бял плик, пратен от производителите в очевидно мазохистично желание да ръбоят отрочето им – бе съпроводен от закономерното ми изумление, че играта е събрана на един единствен диск. Изтръпках надлежно плик. Един си беше.

Третият досег – вече върху мони-

тора на личния ми компютър, в голяма степен разрешът загадката на самотния диск, защото – поне в графично отношение – играта на Free Radical Design ни връща в добриите времена, когато процесорите бяха немощни, текстурите – позамазани, а първият Халф беше нещо като връх в графичната технология. Доброжелателен зрител гори кротко ме попита дали това не е никакъв мод на Counter-Strike. Сопнах му се гневно, че тя и парцелата топка, която я е ритнал преди то не е била с добри текстури, но човекът се е забавлявал. И в унисон с думите си решил да се позабавлявам със Second Sight. Наистина се опитах. Ама да ти кажа честно, не постигах особени успехи.

Тук бих могъл да ти пробутам обичната си реплика, че отрочето на

Free Radical Design е поредната игра със стабилен потенциал и добри идеи, които са пропилени в посрещната реализация. И бих бил фйордовски прав. Но вече бъдкани ми се побъръца от честопатата, с която лансирвам това изказване в ребятата си. Бих могъл да заложа и на обичайната си печеливш шинизъм и да споделя с теб, че напътът на лещен пич от обложката е довел до закономерния лайнън резултат. Бих могъл да ти напишам цяла статия, в която да обоснова наименование горните две тъбърения. Ако съята по надписа на снимките 8 страници на колективна, гори бъзнатеребат да ми платят за последното. Така че просто се настани удобно и чуй какво имам да ти разкажа за Second Sight.

Историята

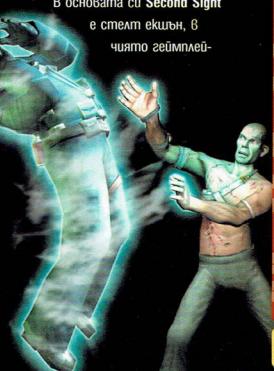
Героят ти – гореспоменатият лещен и напътът пич – се казва Джон Ватник и – както повеляват законите на екшън жанра 8 пост Халфайтова гейминг епоха – е доктор по физика. С други думи – мечка стръвница, която може да съзне от бой тридесетина лоши с мятаща си ръка, докато с яяната кромпичко си пише формули в гледперчето. Мен, честно да ти кажа, вече страх ме хвъща да минавам покрай Физически факултет към Софийски Университет, дето е на името наяма половин гречески от нас. Там явно командиран тренират. Представям си химиците като наизискат на екшън сцената, какво чудо ще стане... Както и да е. Ти значи, че си доктор Ватник. Но това е прозрение, до което достигаш чак във втората ниво. В самото начало на Second Sight те с належаща лътва амнезия и всичко, което знаеш за себе си е, че си пребит, пребързан, с обръщана глава и азгантски попайски прегръденци, съкаш си изваден от рекламирата на последна

генерация анаболи. Освен това си затворен в никаква напомняща на болница сграда наред сищото, през прозореца се разкрива гледката на широки на със хоризонт зелени поля, а през стъклената стена на слагата ти – никаква подозрително модерна апаратура. В края на тази серия от личностни отприятства се напътваш и на нещо наистина полезно – можеш само със силата на мисълта си да напишеш един голям бутон на отсърдечната стена и да отклочиш вратата.

Оттук по тънкото подреждане на самоличността ти пъзел лежат седемнадесет нива, в които историите и – респективно – действието прескача от настояще към минало, разкрийки или плаща конспирации, в които си затонал. Не може да се отрече, че склонът е приятен и интересен, а подредените като отделни глави левъти следват схемата на класическите приключенчески романи, прехъдайки разказа точно когато започне да ти става интересно и принуждават те да продължиш напред, за да разбереш какво точно се е случило. Обичайните кишища, но поне поднесени със стил.

Геймплей

В основата си Second Sight е стапът екшън, в чиято геймплей



Противно на това, кое то си мислиш, в момента не ти е замък, а прилагам смъртоносните си пси-талацити.



Пси-таманите

Какво: Telekinesis

Коза: От самото начало

Как: Прицелват се с десни бутона на мишката и връзки съответната предмет/предмети съвсема. В последствие можеш да местиши придобитката си с контролите за движение.

Зашо: За да поколаш нещо, което е извън обсега ти. Също така, за да обезвреждаш камери и да напаскаш бутона, напомнящи се в рамките на зрителното тво място. Пък и за да рушиш щастливи Всичко, попаднато пред погледа ти и сложено там от авторите, за да бъде румено.

Какво: Telekinesis 1.2

Коза: Нивото Madness

Как: По същия начин, само че вече можеш да се привлечаш и в хора.

Зашо: За да ги повъргаш на Дарт Вейдър, макар и съдъстично нещо гръбът им разстоеяне, връзките нещастните съвсема бъдат измъкнати и блъскати съвсема лични стени в опит да им спростиши братята.

Какво: Healing

Коза: Нивото Isolation

Как: За да измекуваш себе си, просто прътба да задържиш левия бутона на мишката, докато хентът ти се напъти. За да измекуваш някои дружари, прътба да ги примиши с десни бутони и след това да хийбаш с левия. Имай си едно на ум, че същотоименото – изразходвана психоенергия възстановява здравето в една коя едно. И също така, как да се лекуваш, не можеш да се привлекаш и се пребръзгаваш в убийба, спасявача мишеня за Всичко, което иска да си изброяши спомените умина върху теб.

Зашо: Защото посещеният външност е обезсърчаваща замък и на теб изобщо не ти се умира.

Какво: Psi Pulse [Psi-Amaka 1]

Коза: Нивото Experimentation

Как: Причесват си нюкълар и го опукваш с единичен енергичен заряд. Всеки изстрела на психуса изпълва точно погледната ти психоенергия, така че при пълен бар имаш Възможност само за гъба изстрела в последователност.

Зашо: Може да най-голямата степен атака в свръзата – безумица и в убива всеки нормален враг от видикът.

Какво: Radial Blast [Psi-Amaka 2]

Коза: Нивото Escape

Как: Как мако по-продължително задържане на левия бутона на мишката. Резултатът е енергичен взрив с принципно голям радиус, който по-важи в безсъзнателни Всички наклона.

Зашо: За да се отпържи от голям брой забиковки те противници. Само не забрави, че към левобокатаума слуша със безсъзнателно. Всички засечати от реидън блокса ще се наричат готови да те наричат след скока приредена скекуна. Така че за това време прътба и да си ги избие, или да си излязате достатъчно чично.

Какво: Charm

Коза: Нивото Experimentation

Как: В общия случај, след задържане на левия бутона, за да гарчиш някой конкретен субект, прътба преди това да го примиши.

Зашо: Най-полезните психо-тамани в свръзата

бинаги, когато нещата оправят до стъклата (с други думи – в осемдесетина процента от случаите). С него ще помагаш славаша небрим за Всички забиквалици те живи същества, докато им нашеявши испирично, че те просто не можете. Действа – макар и – до изгорените на псих-метрия ти. Двата реални проблеми съврзани с тази небримост са, че не можете да изберете на камериране (на тях – макар и – не можете да им шепнеш мили думи) и ако бидеш забележан в момента на активирането си, псих-метрият ще автоматично падне до нулата. Както отбележах и по-горе – в никак конкретни игрихи случаи можеш да използваш чарма и за инфицирано омайдане на Енгелце-ма.

Какво: Projection

Коза: Нивото Escape

Как: Чрез задържане на левия миши бутоон



пушкаш астралното си тяло на свобода. Можеш да си го прибереш с лийбаш за кийкъе.

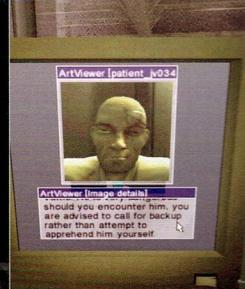
Зашо: За да дистанционно от местни неродственици за теб или за да задържиш нещо разумното от което е изискала присъствието ти на друго място. Капо например братя, които се отварят с помощта на компютърен терминал в другата края на етапка и се задържа отворена само за пет секунди. Трибъг да се вземе под внимание фактът, че твой наричанието ти астрално тяло е Second Sight, противно на всяка хоса, в физически обект и не може да мине спрещи или затворени братя, а само от път, покорито би могъл да мине и в коридора, намира с форма. С малки изключения на лазерните прегради, примерно, които иначе ти напасват цели. Астралното тяло се прибира автоматично, ако ис-енергията ти събрши им като на кападие.

Какво: Possession

Коза: Нивото Reliance

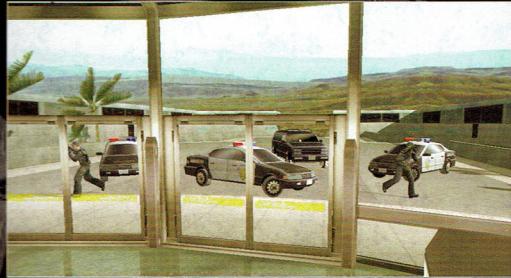
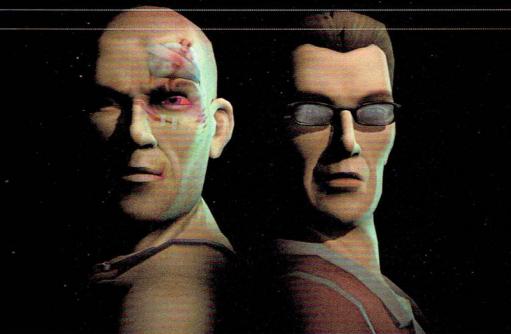
Как: По същия начин, само че този път можеш да обебиш браздите и да използваш тях като им, респективно – оръжиета им – за по-лите с подмощни цели.

Зашо: Защото е избърсено заблуди. Пък е съведен метод за пропътване на част от избата в по-нормална етапа от играча, когато Всичко, изискавано с от теб, е да практики астралното си тяло да влезе в някой нещастник там, определено прътба да минеш, и заформиш една функция пристрепка между лошиите. Съмненията на обебицата от теб инцизирам няма негативни посъдствия за героя ти.



да съществуват и да изпълняват реално функциите си. Връзката с реалността е пратена по гъвките. Всички са построени, за да са досетими как ти можеш да минеш от там. И как, по гъвките, се очаква да побърдам на история, в която асансьорите и бутоните им за управление са на десетина метра разстояние един от друг, в която паролите са супер-секретни бази данни. Всички очакни в клозетите? Уот с фък, бе лично!

Но гори и това го презървил на как. Аркадно га е, че съм прътба. В Second Sight обаче е позадината основната идея на стапъл шутърите. Героят ти не е в крехък пич, който да се удря член във часа след гъва изстрела. Къде ти. Трябва пиче по стрелите с атоматични оръдия, ази края съмно съм си кийкъе, досега изпълнявам ги и ги пребивам с тупанции. Виждат ли сега, кой си е възрокопската степен по физика с отличен, а? А! И точно когато тръгваш да гази цасливично през бражките маси, чудеши се как точно от Free Radical Design ще принуват да се скамбат и да подхождат стелажарийски у



прозрението се стовари върху крехката ми геймърска душа с неподозирани сила. Схемата на *Second Sight* е проста и подиг: Ако алармата е включена, в живота се изсипват безкрайни количества лоши. Докато на живота има един лош, който да има възулчен контакт с теб, алармата не може да бъде изключена. В резултат Всичко се завръща в омалясване към – те не могат да ме убият, обаче и аз не мог да ги убия и те продолжават да се сипят. Единственият реален изход в тези ситуации – поне в началните нива – е скапаването в никак от предвидените за целта гардеробчета, докато стражите си укротят и алармата си мъкнеш сама. Погълно в играта обаче има места, когато първата пуснатая алarma праща противодействието напред неизменно и те принуждават да рестартират от последния – понякога подтикнато даден –

чекпойнт. Да бе, няма сейв. Кому е нужна?

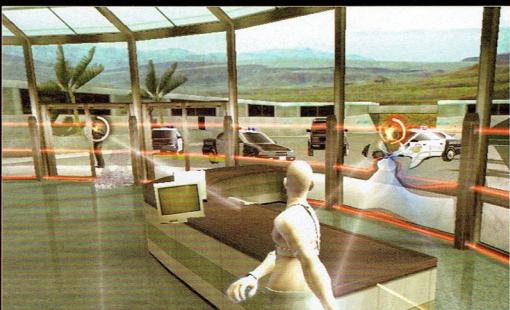
Second Sight е най-елементарният тип шутър, който съм играя. И същевременно – най-неблагосклонният към грешки.

Избы Всичко това игра може да бъде възприета и като госта забавна

в аркадността и несериозността си. При все че тaka и не успя да спечели благосклонността ми, няма как да откажа качествата ѝ. Системата от psi-тапани (нагледно съм ти да описах в цяла графа) предлага извества на свобода на действие и разнообразие в подхода, а съжетното прескаче между минало и бъдеще е от най-добре реализираните в игра. Защото точно когато си съвикал да се разпростираш върху боегазия си надор „магии“ поредното ниво те захвърля в невинност минало на Ватикан, когато малдехът се радва на наличието на коса, но и еднинствено на конвенционалните си оръжия. Пък и осъзнаваш, че вече не е добра идея да крачиш съмно спрещу киричите при положение, че нямаш под ръка хийлинг спехове. Честата смяна на темпото също е освежаваща, а редуването на тихо промъркане с малко по-правомилен екънвър би била добра идея за доста заглавия от жанра.

Графика & Звук

Звукът е приемлив. За графичната платформа може да се каже същото, само ако подхваща с много позитивни коми към въпроса. На мен такъв днес точно ми липсва. Визията на Se-



Аз съм Вейдър, бате.

cond Sight 6 най-добрият случай би могла да бъде определена като минималистично-комикса. Но във секути случаи, в началото на 2005 година наличието на подобна игра на харда си е живя обидя към хардуера ми. Точка.

В заключение

Поредната безлична игра, от която не съм очаквал нищо особено и не съм получила нищо особено. В миг на пресъзоване на змийската отрова обаче че споделя, че може би не е лошо да й дадеш шанс и да я пробаш. Най-малкото, защото в сигитания свят от постоянно повторяни клиши-та, различността, тък била тя и зле реализирана, прибяга да се поощрява.

Графика

Поредствена. При благоразположеност може да се възприеме като комиксо-минималистична.

Звук

Прилично съвучаване на персонажите. Но обажданията са слепи екънвър атенти върху обвимите и реалистични звуци от околната среда в превод по възможност.

Увлекателност

Историята определено е доста интересна, но резултат и неизключими безходи и сладкото в трущността дразнят.

Дизайн

Интерфейса определено е доста интересен, но резултат и неизключими безходи и сладкото в трущността дразнят.

6

7

6

7

7

7

откроява се

плоскост
+ Стилно поднесена история
+ Добре интегрирана в здравима psi-тапанти

- Присичано съвучаване на персонажите. Но обажданията са слепи екънвър атенти върху обвимите и реалистични звуци от околната среда в превод по възможност.

7

7

7

7

7

МИНИСУ



Какво би се случило ако...

Автор: Sna

...Лара Крофт Всъщност беше Лари Крофт?

Реалността Култът към Лара Крофт през годините успя да достигне невиждана мащаби и превърна гигантската героиня в едн от несъмнените символи на фаворитството стиловете. Във вид на гигантски образ, заживяла собствен, пълноценен живот извън виртуалния свят на игрите, Лара Крофт е социокултурен феномен с изненадващи мащаби, символ както на еманципацията, така и на поредната крачка към дехуманизацията и отчуждението. Лара Крофт е твърдоосновка марка с цена от едни милиард долара, позната на 95% от хората на България между 12 и 25 години. Тя е поп-културна икона от най-висока класа.

Казусът Създателя на Лара Крофт Тоби Гард си призна в едно скорошно интервю, че пръвначалното заглавие на съмнително култовата поредица е било *Tomb Raiders*, а изразите е трябвало да избират между два персонажа – женски (Лара) и мъжки (Флечър). „Аз обаче се прибрзах изключително много към Лара, така че в едни момент Флечър просто излязда от временността играна концепция“, спомня си Гард, който в момента работи върху следващата серия от приключенческата на едногодишната Poohstiteka на граници. „Мисля, че и иначе играта била успешна – все пак беше първокласен екшън без аналог за времето си – но цялата тази масова истерия и грандиозните нива на продаваност биха постигнати именно благодарение на Лара“ Прочече интересен факт, нямаш много общо с настоящия казус е, че в началото Лара Крофт се е наричала Лора Круз, но с идоята на разработчиците да се привлечат американският пазар името ѝ се променило на Лара, за

да звучи по-американско. Наред с това обаче образът на бывшата Лора станал още по-британски, защото американците намират британците от Висшето общество за особено култови. Така фамилията на героинята станала Крофт, за да звучи по-аристократично.

Алтернативната реалност:

Мъжкият тумб рийдър може да съществува да завие в сексуална посока на развитието. В този случай – пребив преобладаващо мъжката гейм аудитория – едни космати бързелив задник не би събршил работата, така че нашийки герой трябваше да чука, за да могат малолетните пищименки да заплакват окото. Така влегатоно въвата франчайза – *Tomb Raider* и *Leisure Suite Larry* щяха да се обединят в едни типични бързочленени бекши.

Което, всъщност, не е чак толкова алтернативна реалност. Съдейки по нивата на сексуална активност у девойките, които в краина сметки пускат на наш Лари той май принципно така и така си рийдъба... ахъм... гробничци.

...Halo и Tomb Raider не съществуват?

Реалността: Без съмнение *Halo* беше едно от най-добрите заглавия на 2001. Играта продава смазващото ко-

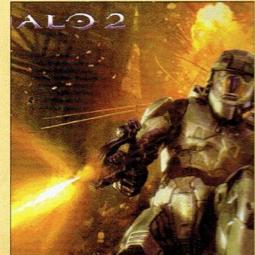
личество от 90 000 копия само в рамките на премиерния си месец август. Великолепният фронт пръвън на *Unigine* е втората най-продавана игра за майкрософтската конзола. Пръвото място – закономерно – към дневна гата е заето от *Halo 2*.

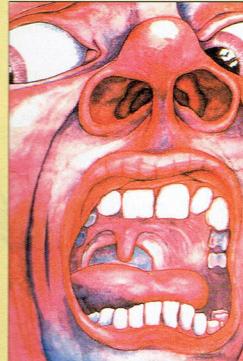
Що за чудо е кака ти Лара и сам можеш да съзънаш. Към дневна гата от *Eidos* са продали повече от тридесет и пет милиони копия от *Tomb Raider* игрите. Първата част на безбройно точка едноименния филм току също да избие близо две трети от 80 милиона си бюджет още с приходите през пръвия уикенд след пускането му на екран.

Казусът: Още от появата си на пазара *Halo* се счита за гигантска блокбастър, който еднолично успя да спаси Xbox, да го върне в играта и да смени определението за конзолата от „лайб“ на „кул“. „Без *Halo* Xbox щеше

да поеме по пътя на *Dreamcast* и *Saturn*“, коментира Клиф Бледжински от *Epic Games*. И пичтът е гравюлски прах – ако избариш Хейлу от уравнението, Екобоксът просто би попълна в небитието. Втората заслуга в беспрелина класацията за тази платформа е чудесният рийдър *Project Gotham Racing*, който обаче не е революцията, която да накара хората да прикажат точно тази конзола към любимия си телевизор. Xbox Live също нямаше да достигне нивата на онлайн маниата, предизвикана от *Halo 2* миналия месец.

Поуката? *Halo* е еднолично доказателство, че Висичко, от което имаш нужда понеога, е просто една зборки добра игра. И в развлечателния отдел на *Microsoft* трябва да положат головора, който скъпички преди Време с *Bungie Software* в скамна рамка и да му се кланят по три пъти дневно. Защо-





то ако той не съществуваше, в рамката щеше да се помешава оазиса емблематична корица на особено любимото ни списание *The Edge*, върху която стоеше единствено зелен надпис *F*cked*, с който закономерното „I“ беше заменен от хуксъвото лого на конзолата.

Конкурентите от Sony, открай време съхватили с некомпетитивни приходи, но поглед в малко по-далечното минало, показва че именно Лара Крофт е една от причините днес изобщо да се говори за претерни победи на PlayStation. Защото преди да бъде изгаден конзолният вариант на първия Tomb Rейпър през септември 1995 година Sony са се движели стремглаво като флашт, след като дава вси основните им източници на приходи – поп музиката и филмите – давали отчайваща лоши резултати. Двета опорни съмбала върху, които е изграден днешният многоиздаден PS храм се казват Tomb Ra-

ider и Tekken. В този рег на мисли е незабравим историческият момент, в който през март 1996 година, след като Дейвид Джеймс допуска три гола в либералулската врата в мач срещу Нюкасъл, в последвалото си мегаино изявление той обвинява за калпавото си представяне пристрастеността на към Тумб Рейпър.

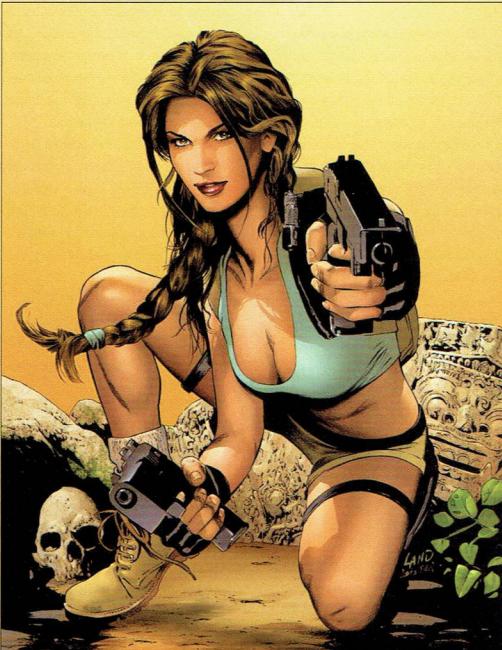
Алтернативната реалност: Конзолната рубрика в *Gamers' Workshop* щеше да падне и щяхме да запълним осем страници с голи снимки на манекините. *Нелоша алтернативна реалност*, така като се замисля.

...Фирмите производители и разпространители на M-рейтинг игри загубват водението срещу тях съдебни дела

Реалността: Както щастливо споделях с теб в онзи пространен фийър преди брой, срещу Rockstar Games и компаниите, свързани с тях, беше забранен грандиозният съдебен иск за 246 милиона долара, след като гъв хлапета от Тенеси застреляха случаена мини-вънка и раниха тежко друга, докато с помощта на незнайно как покопани автоматични оръжия и башински автомобили на единото, разиграваха сценки от любимото си *Grand Theft Auto III*.

Което е само черешката върху огромната торта от малки и големи съдебни разправи на фирмите производители и разпространители на игри, неподходящи за лица под 17 години.

Каузът: „Въпросът не е „дали“, а „кога!“ – категоричен е Джак Томпсън, адвокатът представляващ жертвите на инцидента в Тенеси. „Сломните ли си первоначалните дела срещу фирмите производители на игри. Огромно количество хора, чието здраве или живот, биха пратени по фалшивите от никотина се опитваха неуспешно да надигнат глас в съдебната зала в продължение на десетки години. Докато едно дело не се окажа успешно и тълотоневските производители бяха осъдени. Така вратите на язовирната стена се разтвориха. Победата в подобно дело срещу производителите на вълнелните игри бъквално би унищожило



финансовото осъденето на компанията. Всички тези фирми си мислят, че са недостатъчни, безсъмъртни в работата си. Но никак ден ще осъзнаят, че не са виждали нищо по-далечно от собствените си носове.“

От Rockstar Games отказала да коментира това изказване, но мрачното бъдеще отразява в думите на Хал Халлин, президент на Търговската Асоциация на Интерактивните Забавления: „Едно успешно дело срещу разпространителя, студио или някой творец в сферата на гигантското изкуство ще има унищожителен ефект

върху бизнеса като цяло. Последствията биха били грандиозни, а удряната вънна от подобно събитие заплаща да помете филмите, музиката... всички форми на креативност биха били подложени на рисък“.

Алтернативната реалност:

На Марс се отваря портала, от който показват зловещи армии червени покемони. Самотен ѝлъм покемон се бори отчаяно с тях. В края всички се сприятеляват, извиняват си се, че са били и празнуват заедно. И портала има към ага на тийн-игрите се разтворят във всеки монитор. Йайкс!



КОНЗОЛИ

СЪДЪРЖАНИЕ

- | | |
|----|--------------------------------------|
| 63 | Tencha: Fatal Shadow |
| 64 | Legend of Zelda GC |
| 66 | The Lord of the Rings, The Third Age |
| 68 | Metal Gear Solid 3: Snake Eater |

Модел: Александра

Агентът: InterSound

Фотограф: AV Studio

Сесия: Gamers' Workshop



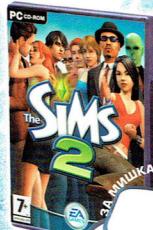
77.00
лв.

ФЛАНЕЛКА
ЗА МИШКА
* ПОДЛОЖКА
ЗА МИШКА



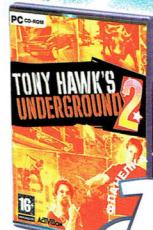
49.95
лв.

ФЛАНЕЛКА
ЗА МИШКА
* ПОДЛОЖКА
ЗА МИШКА



69.95
лв.

ФЛАНЕЛКА
ЗА МИШКА
* ПОДЛОЖКА
ЗА МИШКА



77.00
лв.

ФЛАНЕЛКА
ЗА МИШКА
* ПОДЛОЖКА
ЗА МИШКА



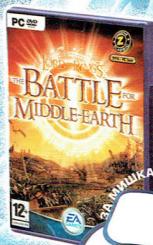
59.95
лв.

ФЛАНЕЛКА
ЗА МИШКА
* ПОДЛОЖКА
ЗА МИШКА



69.95
лв.

ФЛАНЕЛКА
ЗА МИШКА
* ПОДЛОЖКА
ЗА МИШКА



77.00
лв.

ФЛАНЕЛКА
ЗА МИШКА
* ПОДЛОЖКА
ЗА МИШКА



69.95
лв.

ФЛАНЕЛКА
ЗА МИШКА
* ПОДЛОЖКА
ЗА МИШКА



69.95
лв.

ФЛАНЕЛКА
ЗА МИШКА
* ПОДЛОЖКА
ЗА МИШКА



77.00
лв.

ФЛАНЕЛКА
ЗА МИШКА
* ПОДЛОЖКА
ЗА МИШКА

Вземи своите подаръци!

Всеки, закупил някоя от игрите, показвани тук от магазините или от официалната страница на фирмата ще получи невероятен подарак – оригинални фланелки, подложки за мишки, ключодържатели, шапки и несесери. В промоцията участват още заглавията Joint Operations, Silent Hill 4, Shade, Pro Evolution Soccer 3, Counter-Strike: Condition Zero, Diablo 2 и Diablo 2 Expansion, Warcraft III: The Frozen Throne, Lord of the Rings: Fellowship of the Ring.

* Промоцията важи до изчерпване на количествата



ПОСРЕДНИК В
ИСТИНСКИЯ СВЯТ

WWW.PULSAR.BG

МАГАЗИН В СОФИЯ
БУЛ. ЦАР БОРИС III 21
УЛ. ЕКАЗАРХ ИСИСИФ 51
МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК)

ПУЛСАР

Tenchi: Fatal Shadows

Туха кървава баня на Изток

По-малко от три месеца, пристига! Толкова остава до ударната доза съръх качествен никъф-екшън. В началото на март ще се сблъскаш фронтално с най-доброто заглавие от Tenchi-серията до момента. Или поне така се говори...

Cюжетът в новото заглавие от фамозната поредица ни отбелязва бъдещето между Tenchi: Stealth Assassins и Tenchi: Wrath of Heaven. Изпратена да огледа за пореден път какво нобъ става по света и у нас, Адаме попада на прясно опожарено село. Там среща Рин – девойка на 16 – и въвежда започнат изгубенитето на мистериозната банда глахорези, причинили разрушата и смъртта на толкова много хора.

Веднага се набива в очи първата сериозна промяна в серията – главните роли са скапуриани от жени. Няма да можеш да играеш нито с Рикимару (изчезнал по странно стечението на обстоятелствата), нито с някой побден. Макар че всички гумитанни героини да рабат окото, все пак потанчната лисица на мъжки персонаж в заглавие от този род буди неудоволствие. Авторите гарантират, че това няма да рефлектира негативно върху геймъта, който ще покаже характерните си особености – много промъкване и лайвън от кървави убийствата. Точно това, което искаме!

очаквания

средни средни зверски

зашо очакваме?

По прадиция сред най-доброто в жанра. Победи и по-брутални стил убийства от Всичко.

примеснения

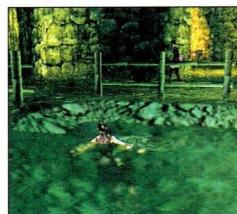
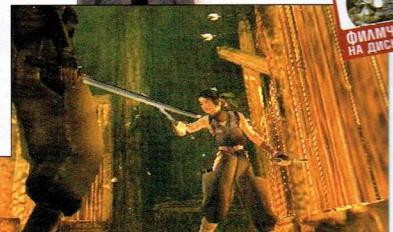
Може да се окаже просто поредицата много добро продължение в духа отнача поредица.



Tenchi: Fatal Shadows обещава особено да акцентира върху бруталните екзекуции. Дизайнерите са запланували някои интересни новбъдевения, като гравеят в програмата ще е във видото убийствата. Нови удари ще се учат чрез скролове, обраени от труповете на враговете – т.е. колкото повече, толкова повече. Изпълнението на стелът убийствата звуци улеснено – в интерфейса ще забележиш „дама“, която съветва, когато си подготвя позиция за нападне на фатален удар. Ако наешили Верния бутон точно в момента, когато лампата леко присветне, играта ще настъпи същите време и зреене и кървава варианта на изпълнявания удар, и – вероятно – с повече събития. Тези и други подобни дизайнерски решения на мен лично ми звучат като откровен постник към повече сеч и по-малко помагане за сенките и ме нахвърлят на мисълта, че въвлечение от разработчиците нови елементи като плуване и скриване на трупове са по-скоро за тънък. Разбира се, това далеч не означава, че серията ще мигрира към чист екшън. Породено лъжко отбиване на номера не се очаква от K2. Пичовете по-скоро се опитват да балансират основните елементи на геймплея – промъкването и убийствата – със стелен, която да доставя максимално удоволствието на играча. Нека си признаям, че в Wrath of Heaven имаше много повече бебене и чакане в сенките от необходимото, а най-красивите и уловителни атаки моменти в играта бяха съврзани с бързо и тихо промъкване, елегантно съчетано



Автор: SaintP



със множество рисковани убийства. То-то трябва да е главният акцент в новото продолжение! Динамичната, екзалираща разходка по ръба на бърсчата е сълма на този тип игри и дизайнери от Fatal Shadows възнемеряват да ги предложат едно добре посочено бълбо.

Друг важен аспект са режимиите на игра. Особен стандрартния е предвиден и тренировъчен, в който на спокойствие да отработиш различните дивиjenия. Отредено ще съществува опия да се пробави срещу всички босове в играта, а за десерт е стапанският модерен наполесък „кино режим“, която ще намериши всички видни филмчета, отключни арт галерии и други изненади.

В технически план играта ще предлага различни козметични поборения спрямо прещестственика си. Действието ще ни възка в динамично обсветени, виждано лиши локации в стил спредно-векона Япония – идеална аrena за кървавите занятия на Адаме и Рин. Камера-

та от трето лице, естествено, е запазена – да се надяваме с леки поборения, понеже Wrath of Heaven, макар и с чудесна камера като илю, ставаше неприятно сложен търгърън на някои места.

Да си признаем, леко съм раздвоен в очакванията си за Tenchi: Fatal Shadows. От една страна, победите удари, засилението върху зрелищността и – единременно с това – финеса на стелът към обекта, както и позитивните отзиви от японската версия ме карат да вървам, че ни чака покъгласно забавление 8 ражките на 15-20 часа. От друга – сред инфото за играата не прозира нищо като знае колко изненадаващи или ребълъшони, способно да извежде серията на ясно осезаемо, по-високо равнище.

А може би и не трябва, като се замисля... Да си припомним народната мъдрост: „Когато нещо не е счупено, не го поправя!“

The Legend of Zelda CG (работно заглавие)

За японския елф и големата игра

Автор: Koralsky



Oтвори gamerankings.com и влез в общата класация на най-високо оценените заглавия за Всички Времена – ща видиш, че там, накъде най-отгоре, стои името на една не толкова известна за теб игра, заг изгответянето на която стои един не толкова известен за теб чичко, а платформата, с която е разработено заглавието в една не толкова популярна за личността ти конзола. Не те коря за незнанието ти, гори напротив. Самият факт, че си българче, израснал в страна, в която пародиите са ежедневие и на никой не му лука за тяхното съществуване, те очевидният донякъде за наудничествата реалност да се нарече играл и да не знаеш кой е Шигери Миямото или тък поредица от какво значение за индустрията е Zelda. Надявам се поне, че желание да научиш нещо повече за тях не ти липсва.

В случая имаш възможността да попиташ чубаччето с надпис „агам“



култура“ с информация, касаеща по-следната на този етап Zelda, която се очертава като Заглавието на GameCube за 2005 година. Феноменалният Resident Evil 4 не се брои поради простата причина, че без много да му мислиш, можеш да го причиниш към плеядата от хитове, наблюдени първо в края на 2004.

Първата питанка, която трябва да се почиши на заглавицата ти, подобно на гард в Metal Gear Solid, ебанал те по бели гащи, е: с какво по гъвките може да те изненада игра, която има близо 15-годишна история, а издавателите до момента заглавия, използвани в нейната марка, гори надминават тази цифра? Питам отново – знаеш ли кой е Miyamoto? А самият знам. Може би именно тази „мака“ подобност с японско потекло и статут, разбиващ се на този, който има Всевишният, но за индустрията на видео игри размина Всякакви мои съмнения, събрани с новата Zelda. И

особено бършешното запитване с нотки на съмнение – ще си заслужава ли? Човекът със стаж в индустрията, разбиващ се на годините на рожденияте в периода 1985/86, никога, повторям – никога до момента не е претрупвал нито едно свое заглавие. Не си е позволявал работа тип шийкала, употребявайки се на едни и същи идеи и концепции във Всъко едно свое творение. Говоря, за човек, който Бунаги е търсил играчка, човек, за когото така бленебуните за 90% от разработчиците днес реки в зелено никога не са стояли на търбо място. Човек, който преобрази в творец, индивид, оставил на заден план калкулатора; японец, опитващ се да създаде... Може би малко попрекали с патоса, но той е продуктуван именно от безконечния малани на скромния японец, който – както подразбра – стои и зад новата Zelda. А тя, по Всъчило личи, ще бъде продължение на онази игра, спомената в началото, стояща на върха на какви-реши Всичка една класация за Всички Времена. Като такава тя носи времето на игра-проръжение на шефовоър, а също

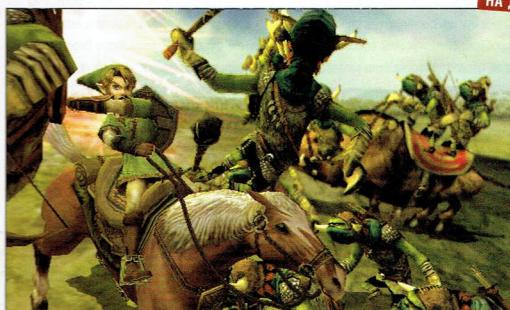
мака и игра, върху която се крепят надеждите за 2005 година на цяла една игрална платформа и нейните почитатели.

Първото нещо, което се набива на очи при взиранието в снимки или видеокадри от новата игра, е умопомрачителната визуална фистес, която готвят Nintendo за събитието фенове. Не знам какви магически похвати използват японците, за да напочат така своята игри за принципно вече доста постаралите от чисто техническа гледка точка конзоли на платформи, но Zelda е поредното показващо талант, че за сътворяването на красива игра само на гол хардуер чифтте поиздървили не слизат. Енрикънът, който използва новата игра, е собствена разработка на бившата компания за плъзнати играчки и показва на какво е способен малкият квадрат, попадне ли в правилните ръце. След изключително стилизата cel shading изработка на The Wind Waker, този път ще станеш свидетел на визуална обработка, насочена към по-възрастната прослойка от играчи, наподобяваща донъкъде тази от Oscarina of Time. Разбира се, в чисто технически аспекти надминаваща няколко пъти нивото на играчка за Nintendo 64.

Според Miyamoto решението му за промяна на Всевишният на главния герой в Zelda към по-серийен такъв е продуктувано от самите играчи,



ФИЛМЧЕ
НА ДИСКА



очаквания

зашо очакваме?
Ему, все пак за Zelda говорим...

примеснения

Не дай си боке да се случи нещо с Miyamoto. Човекът все пак е на години.



които слег The Wind Waker желали нещо по-така - като за възрастни. В новата *Zelda* Link от лъвезарно хлапе се е превърнал в напорист младеж, борец се – естествено! – срещу злото.

Възността за момента липсват. Всякакви подробности около сюжета на играта, а *Miyamoto* се връча, че ще ги научи едва в момента, в който новата *Zelda* попадне в кюба ти някъде към края на 2005 (това – съгласи се – само по себе си говори за напутатам на този човек!). Със сигурност се знае, че шестнадесет епизод ще се завърне кончето от *Ocarina of Time*, но с една съществена разлика: Link ще има възможността да води битки, възседнал своя верен четирирог дружок. Единствените карти, които съм видях от побеген дует, същно наподобяват на битката от *The Two Towers* между орките за ронищите по пътя им към Шлемово Усое. Което е само плос за играча, имайки в предвид емоционалния заряд, който образуваща те у зрителя във филмовото творение по романа на Толкин.

Друг съществен елемент, върху който ще работи екипа на японеца, ще бидат изгледите. Неизменна част и в старите игри от поредицата, те винаги отстъпват място на екшън сцените. За новата игра лично *Miyamoto* е настоял пред продуцентите на *The Legend of Zelda*, Ерки Анума да наблючат върху пъзел-елементите, което автоматично означава, че мисловната дейност на играча ще бъде по-силно обходима в новата игра. От видео карти, станали достояние на широката публика в очевидно, повечето местности са досущ като тези в *Zelda* за *Nintendo 64*, а това още веднъж подсказва, че надвигното тази *Zelda* ще бъде директно продължение на *Ocarina of Time*. Наблягам на това, защото новият chapter от приключението на Link все още няма точно опредено заглавие. Моментното, работно таќова е просто *The Legend of Zelda*, което при всички положения няма да бъде финално. Отново съдействи само по видео карти, прави впечатление, че структурата на битките ще бъде по подо-

бие на *OoT*. Разбира се, очаквай десетки изненади при сефтомбрането на играта, които никой няма да ги развали.

Един, не бих го нарекъл проблем или недостатък, но сегмент (или по-скоро липсващ таќвъ) заради който доста играчи налагат вой, е липсата на войс-актинг в досегашните заглавия. Запишан или в новата *Zelda* Link най-накрая няма да проговори. *Miyamoto* отговаря с лаконичното – „Възността си никога не съм имал желание Link да говори много. Може би ще запиша своя глас в моментните когато той изрича дадени слова, или пък, знаете ли, може би вие ще можете да запишете своя собствен глас...“. Нормално е след таќвъ отговор да се покажат спекулации по темата дали най-големият в BIG N няма да поднесе неочеквана изненада с прокарването на поредната иновационна идея, хръмнала му в периода от време между следобедното съдържание и изявите във Вечерния караоке баз. За момента можем само да гадаем...

Всичко на всичко, това е щалата

Задължителните *Zelda* заглавия:

Първата *Zelda* се появява през 1986 година в Япония и се проработа бъв феноменалните за онези времена (че и в наши дни) 6,5 милиона оригинални копия. След десетки нови издания, обогатявани концептуално и визуално поредицата, през 1997 година на пазара с гърди и тръстък излиза *Ocarina of Time* – заглавие, което има загърба си 10 милиона продадени оригинални копии и купчина на всевъзможни награди. Заглавието етапон за перфекционизъм и до днес. През 2003г., се появява последната до момента златна *Zelda*, която *Впечатлява* с уникалния си стилизиран *Външен вид* и високо ниво на креативност при начин на игра.

налична информация, която е достояние за балкански съдържат същимо мянило от нашенски произход. Информацията, която евба отваря капака на вълшебната ракла, в която са съхранени всички игри на *Miyamoto* и компания. Още от сега, обаче, мога да те уверя в едно: ако си ledничко устройена личност и ти влякат елинфийски истории, разказани по японски, разполагаш с *GameCube*, или в краен случай твой дружок има таќвъ, то поредната *Zelda* не ще бъде твоята поредна игра. Това ще бъде играчка, която над-вероятно ще промени възгледите ти за гейминга из основи. Стига, разбира се, вече да не си опитал *Ocarina of Time*, *The Wind Waker* и някои от останалите части от серията. И в същия случай обаче, бъде сигурен, че „чуvalчето“ с общата ти култура ще мине през едно по-фино сито...



The Lord of the Rings, The Third Age

Властелинът като реална фантазия

Автор: Jeru

Историята

Oт EA са подходили доста интересни към историята на The Third Age, като нито ни отдалечават от събитията във филма, нито ни поднасят едно към едно. Вече до болка познатите диалози и моменти от трилогията на Питър Джаксън. Как възможно това ли? Ами много просто - действието се развива паралелно с това от филма, като поемат контрола не над познатите Арагон, Леголас или Гимли, а над същес други персонажи. Главният ѝ герой е Беретор, воин от Гондор. Още в самото начало към него се присъединява красива елфа, която се явява нещо като маъзосник/лечител в новозаформицото се парти. Не след много още двама единици са приключват редом с ѝ. Хедрок, търбърола гърдик, която определят предположи да използва съквата пред съмнителния си интелект и Елегост - рейндъръ, чийто лък винаги на Ваше разположение.

Честно казано, не знам защо споменах гаротите в „графата“ с историите, след като за тях няма почти никакво инфо, а в ѝ същност (които са доста рядко явление) те водят доста мащабни и къшириани диалози помежду си, от които не добиваш почти никаква представа за нищо и за никой. Струва си да са отбележки и участието ѝ в разни „несъществуващи“, но иначе интересни битки, като тази, в която по-известните на Гандоф ги се справи с Балрога, примерно.

Та... за историята: Беретор е тръгнал да дира Боромир. Както добре знаем, храбрият брат на Фарамир в част от Загорушата, тъка че наистина момиче в общи линии я следва през познатите локации, като - за да не остане по-назад - набързо си спремва една wannabe задоругачка с гореспоменатите йонаци. И оттук започва нашето приключение.

Визията

Графично играта изглежда добре. Определено не е от типа заглавия, при че то първо съзираниченето ти убива до пога, но и в никакъв случай не може да се нарече грозна. Макар и с малко кофти текстури, персонажите и промишните са доста детайлни и определено приличат на филмобите си събрата. Добро впечатление правят и битките като оставащите да стъпчат за известно време стрелни. На доста места картире в секунда при гравитацията на 2. Версията падат (при Xbox-а положението е малко по-добро, но там има непостоянен фрейм), но това не пречи особено, тъй като битките не са в реално време.

Звукуът

Преминаваме към звуковото оформление, което е почти перфектно! Играта е съпроводена от бълшебната симфонична музика от филма. Озвучаването на персонажите също е на много високо ниво. Почти никакви забележки, като изключим леко къширираните реплики, на при този жанр това е неизбежно.

Геймплейят

Ако трябва да го опишем с една думичка, не бих се поколебал коя да е "ееннообразен"! Битки, битки и пак битки ще очакват, ако сте решили да се впуснете в това конзолно RPG. Нямам никако против екшън ориентираните ролеви игри, но все пак това не е hack'n'slash като Baldur's Gate: DA или X-Men Legends, а игра, която слага към специфичния жанр „console style rpgs“. Ако сте се сблъсквали поне с 1-2 заглавия от този тип, може би се досещате защо съм на мнение, че прекаляването с



където може бързо да втръсне и на най-търпеливия играч.

Случаят с LOTR: The Third Age е малко особен - тя е нещо като микс между конзолно RPG и PC таков. От една страна имате Класични (наглядам с К-то не ви учуба... Все пак доборим за Толкин) фентъзи свят с присъщите за него елфи, джуджета, орки, тролове и почти всички други приказни раси и същества, за които можете да се сетите. Отново виждате нива на героите си чрез битки и изпълняване на куестове. Отново имате „дробъ“ за разбиение, чрез което ще пребивате през цялото време, е да преминавате от една местност в друга, изтребвайки всички поданици на Саруман, които ще се изпречат на пътя. Докато се разхождате из мините на Мория и земите на Рохан, търсейки удобно място за пикник, ще сте напълно сами, защото около вас няма да има кърови NPC или противник.

Всичко останало в отрочето на EA си е чиста проба „Final Fantasy“ в света на Толкин!

През цялото време ще управявате само един герой, като останалите ви спътници ще се появяват само по време на битки. Тъй като в играта няма почти никакви странични куестове, това което ще практибат през цялото време, е да преминавате от една местност в друга, изтребвайки всички поданици на Саруман, които ще се изпречат на пътя. Докато се разхождате из мините на Мория и земите на Рохан, търсейки удобно място за пикник, ще сте напълно сами, защото около вас

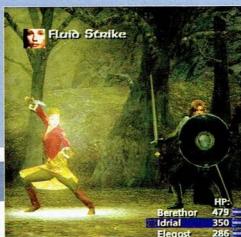


Това, че не виждате браговете си, обаче, съвсем не значи, че тях ги няма. Просто когато гоѓе време за битка, един индикатор ще покажа, че скоро трябва да заколите никой друг орк и след няколко крачки слегва един живописен ефект, чрез който се спускате в „боен режим“. Битките са изцяло походови и за тези, които досега не са си имали възможното да бъдат с подобно конзолно ар-пъ-джи, ще дават компютърен пример – наподобяват теми от *Disciples 2*. Когато сте сте на ход, имате възможност да атакувате, да използвате предмет (тички от лембас, които възстановяват action points, например, специално бойно умение (сподробено с кратка анимашкица), магия и прочее дейности, в зависимост от вида на персонажа. Често казано, наличните ви умения не предлагат какъв да какъв възможни тактики при провеждането на битката. Точно това е и основната причина играта да започне да ви омрази след 4-5 часа. Сраженията са монотонни, прекалено много и започват бързо да ви отегчават.

„Дървото“ с уменията също не е добри измислено като хората. Няма особен смисъл да се колебаеш при избора на нов skill, който да научиме, защото каквото и да грабваше, към края на проключението най-вероятно ще сте получили всички налични. Хубавото е поне, че излиши умения няма. Всеко едно е добре замислено и намира приложение в хода на повечето битки.

С напредването ви в играта отключвате по-добри откъски от самия филм (от ужъженията Версия при право!) и т.н., *„evil mode“*.

За съжаление въпросният „ъзрежим“ е доста кратичък. В него поемат контрола над никоя от гадините, изправяйки се срещу Берерорт и останалите му спътници. Не се залъгвате обаче, че това е самостоятелна игра.



Всичко се свежда до няколко относително скучни битки (като изключим тази с Балрога) в „battle mode“.

За предметите. В играта ви пътешестват из Средна Земя няма да попаднете на нито един магазин! Всичко, от което се нуждате, е приложено прибрано в сандъци, пръстани от целия играчен свят. Естесвено и след пречукването на поредната група злащастии Хрук-Хаи се събиват с по някои предмети. Както побобава, по-могъщите успехи и оръжия стават Ваше притежание след като запратите във юбка някой особено зъл възър.

А да, за малко да забравя – играта е много лесна! Не се препоръчва на гайдар конзолно-рохеи маничи!

Заключение

Като заключение ща кажа, че играта определено я бива и е много подхождаща за хора, които до сега не са играли конзолни рпг-ти. За феновете на Властелина на направо задължителна, но тези, които не се кефят особено на трилогията, спокойно могат да я пропуснат и да обрънат внимание на някое друго от многощо хубави заглавия, излезли през последния месец.

Second Opinion by Snake

Принципно никога не съм бил особено доволен от ролевите заглавия от

графика

Двете пресечки /Фордът и бротът и онкото/ обаждат същото чувство като възпоминки от детството

звук

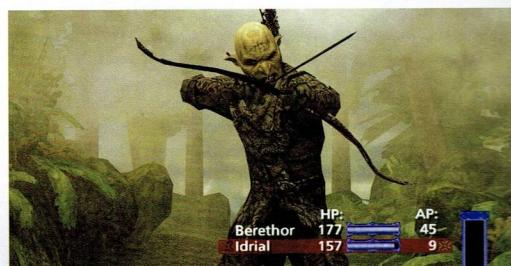
Превъплодам, не е нужно да коментирам музиката на филма, която съществува в мърморното сърце на всички любители на фентъзи и е перфектно озвучен, което опережено допринася за шансонастият атмосфера на играта.

увлекателност

Първите няколко часа е направо като наркотик, но след като пребърдите нормално също по-предищите битки, определят започна да отпада.

издадин

Някакви забележки относно управлението, съществуващи. Много просто и интуитивни. Историята ѝ не е особено интересна и ютесните са редки.



конзолен тип, но крайната ми фенцина към Властелина като цел и лентата на Джакън в частност нараска погледи да ми към това заглавие. По начало бях лек сюрприз на EA, които ми пробутват побожно пъсвъ-рpg, вместо да продължат ексклюзивната на особено любомите ми аркади *The Two Towers* и *Return of the King*. Но в тази игра има няколко неща, които ме накараха да им простя спонтанно. На първо място – това е първата употреба на филмовия лиценз, която е усложня на улови по бедзаплашени начин атмосферата на епоса. В предишните части от сериите на EA познатите локации изглеждат какък размити и лачени, просто фон за кюкота. Докато тук визията е живяла, тънко кръвна, истинска. Тези хора

просто са взели звуците и гледките от филма и са ги цифровизирали по най-адекватният възможен начин. От *The Third Age* лъжа на мащабност. Колкото и да е монотона и осадена в повторяемостта си, тя никак успява да те заплени, да разгръща край теб невероятното чувството на уют. И почти болезнено усещане за умиращите край теб приказки, за последните останаха от магичност, разлагат се под досега с реалистични. Третата епоха определя и е най-разочароваващата за мен игра от сериата, – но – изненадващо – и най-властелинската.

Персонажите са доста добре реализирани, а мрачният цинизъм на Елестор е просто плътнителен. Наистина жаъко, че иначе доста обичайните от сцени са толкова малко. За сметка на това тук филмовите откъси са доста по-добре интегрирани в историята от преги и оставят усещане за неделима част от плътта на играта. Любими моменти от Властелина, обединени под Великолепния Войдсуъръ на Йън Макелън. Раздост съзехо просто. Както казах и колегата по-горе: *The Third Age*, която обаче феновете на филма и книгата (в този рег) ще оценят изключително високо.

7 откъроява се

плюсова

- + *The Lord Of The Rings*
- + добре пръсвадени противници
- + невероятен sound

минуси

- непостоянен framerate
- прекалено много битки, които бързо госят
- много лесна и относително кратка (като за RPG)

Metal Gear Solid: Snake Eater

Къдемо 10 среща Snake...



Автор: MAGGRABAR

Cлед префърмането на **MGS3: Snake Eater** изладах в никаква безмеглобна фрустрация. Бях обркан. Имах усещането, че не е трябвало да го правя. **Финалните** надписи минаха, аз стоях пред началния екран, гледах мигащия надпис **press start button** и се чувех какво точно да сторя. Последният час на един от бях изиграл **финалния** non-stop брутalen екшън, бях изглеждал финалните филмчета и любовни сцени и сеза каквото? Да изключи плейстейшъна, може би? Усещах, че ѝ е грещка. Да сменя DVD-то и га си пусна друга игра? Так не се връзваше - знаех, че след **Metal Gear Solid 3** единственото, което ми се прави, е... **нек Metal Gear Solid 3**. Е, заендо с побърнатата шагара. Затова палнах и „преснаж“ старти бутоната... и недоволството ми на момента бе заменено от усещане за сладко *deja-vu*. Същото изпитах и при префърмането на предната част от поредицата, би го изпитал и всеки, изиграл коя да е от **MGS** серията. Истината е, че играма неистово те провокира да я запиращ наново още сега, Веднага след първото префърмане. Неудовлетворението изгва от това, че след едно минаване геймърът има усещането, че е събрал нещо половинчично и единственият начин да поправи сомнената глупост е да започне нано-

во. И този път да навакса това, което със сигурност е пропуснал преди ня. В **MGS** по традиция почти всяка ситуация има премного алтернативи и това провокира ново изгаряване, въпреки линийния сюжет. А настоящата част е най-добратата, най-красива и най-задълбочената от поредицата. Взела всичко най-хубаво от предните епизоди, плюс много допълнителни детайли.

Историята

Ще се върнем назад, преди събитията в **Sons of Liberty**. Годината е 1964 - Студената война, американци и руснаци са съхнали за усещане в космическа надпревара. Но в **MGS3:SE** прави впечатление не само културният (както винаги) сюжет, но и физическото и психоложко детайларизане на горите. Удоволствието е да наблюдаваш същия персонаж в друго време. Запратен в руските джунги и гори, **Snake** е още мал, необработената му грубицанска радва в романтични и любовни (точно така :)) сцени, липсата на достъпчиво опит му спрява множеството тежки трабими и изпочупени кости (не в леглото, там е звяр). Култът пример за очарователната му непохабност: предлага, фъбакайки, с подкнязя чучене на бучена на шин змия на защемяван-

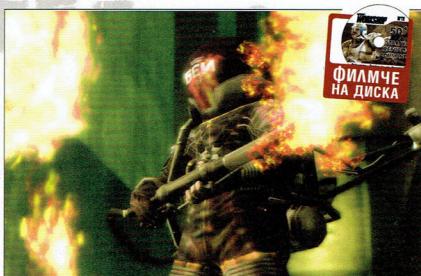


ща мадама - разсъблечена, потръбваща и дости по-алпийски на фон на припукващите памъчи настред влажна пещера. А мащо не е gladno, убървам ви! Има и моменти, в които **Snake** яде такъв пердах, пръвъкителен и безмислен, че оживява единствено благодарение на генетичните си заложби. Всъщност, играчът ще стане свидетел на узряването на **Snake**, закаляването и префърването му в мачината за убиване, с която сме сънчинали от предишните части на **MGS**. Същото спомнявам и останалите познати или нови герои, **MGS3:SE** дава отговори на много от въпросите, нарушени при предишните издания на играта. И това ще го прибере към персонажите, те ще му станат мили,

зашото са живи, колоритни, чаровни!

Техническата част

Тя е едно чудо, префъвиг сравнително скромните (вече) възможности на плейстейшъна. Голяма част от събитията се развиват в гористи местности, блата и джунги. Приятат е живъ и реалистична, голямо внимание е обърнато и на най-незначителни детайли. Всъщност, храст, тревички и събъкса са внимателно пресъздадени; изстрелян куршум праши просека в тревата. Навсякъде щъкат зайци, еми, мишки и всичките други гадини, евна от друга по-реалистични и по-бъкни. Точно така: в **MGS3:SE** Снейк трябва да се храни и лекува. Дали нападнат от отрова змия, оси или тарантула, полазен от пиявичи, ранен от куршум или с изпотрошени кокали, или пък сгъраща от хранително напръжне - навременно то използван на походната алпичка и съответните медикаменти в много случаи е наложително. На спешален екран се проектира рентгенова триизмерна снимка на героя с отбелзанни на нея всички заболявания или травми. Снейк има показател *stamina*, който постоянно спада при глад, рана, болест или кръвогазуба и това се





отразява на физическите му характеристики. И винаги трябва да е добре запасен с храна, да набива мръвки или плодове. Така оръжието в ръцете му не трепва, а краката му стъпват безшумно. Намирайки се

Почти всички шпионски устройства използват батерии за захранване и нестабилността е необходимост. Джунгли и гори, безброй места за прикриване, камуфлаж... и различни фражки. Постови и патрули щакат на всичките, а трябва да бъдат излязнати или пречукани. Възможностите за действие и импровизация са много. Особеноностите на терена, камуфлажа и бойните техники позволяват на Снейк да се доближи до врага със както никога досега, да ги изучи, да ги изненада и ликвидира по особено ефектен начин. Като стапа сума за пречукване, в **MGS3:SE** е обработано особено внимание на CQC (close quarter combat) и техниките за боравене с един или две оръжия. Така че „обработка“ на поредния враг е истинско, тълько удоволствие. Тихо промъкване и присипване с транхиленна пистолет? Често използвано, но не винаги удачно. Тихо промъкване, сарафанчане постовия и му опираш нокът върху него (натискаш внимателно action бутоната), изкопчваш от него полезна информация, натискаш малко по-силно action бутонта и Снейк с рязко събижене разпаря върхуто на жертвата. Аххххр... (тук колегата е оплакал фала с лиги и не се чете – бел. рег.) Можеш да

от огромната мрежа на File Planet, но българинът се отказва от услугите ѝ, защото е ограничен в използването на ексклузивни материали. В момента се готови нова версия на сайта, която трябва да се появи до броени дни. Съдържанието е изписано на английски език, а от Колати лично са попърсили въръзка с нашеенца, едновременно възхищени и притеснени от огромното информационно богатство, който друг сайт посветен на бестселъра на Хидео Коджика не може да предостави.

Koralsky

сграбчи постовия, да го събориш на земята и да го заплаши с пистолет, да го разпашаш и след това да го пристпиши или убийш. Извънчеста от постовите информация понякога е изключително ценна. Ако са били или побече, имаш възможността да сграбчи единия и използвайки го като щит щап, да очистиш останалите, които не смеят да сътреват по теб, за да не наранят другаря си... тиката, може просто да награби по-серийните оръжия и да си прорвеш екипът в стил Рамбо, използвайки понякога коричневите и противобъзушините оръдия на врага. Снейк разполага с общичайта за масов убие огнеба мощи. И това е само малка част от възможностите ходите във всяка една ситуация. Множеството нови движения и допълнителните бодни и разузнавателни техники обогатяват неимоверният геймплей. Особеността на играта е управлението на Снейк, гладните точки и преместването на камерата, като понякога головата част от терена не се бърка и въобразянето и паметта на играещия са подложени на изпитание. Не съм играл **MGS** на друго, освен на плеистайън, но с мишка и клавиатура и без това сложното управление на играта ми се струва малък кошмар, покато с джойстика всичко става интуитивно.

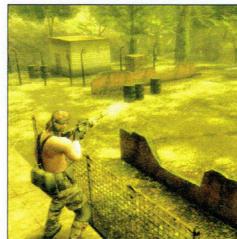
Нощ е... Цялата гора е притихнала, чуват се откъсъчни звуци от ношните твари. Надигаш термоочила и възмаваш снайпера. Изучаваш търпеливо и внимателно бряк на патруриращите в зоната за преминаване и разположението им. Когато преминеш цялата територия, всичко съвръща толкова бързо, че обръканите руснаки нямат време да видят тръбога по радиото... А който не обича стелът так-



Прородата, в която се развиват събитията от **MGS3:SE**, усъвършенстваната бойна система, камуфлажите, оръжията, реализмът, детайлите и увлекателната история, с която всичко това е освещено - дават простор на въображението при всяко превърбане и много геймири не могат да се наситят на играта и след няколко превърбания. **MGS3:SE** позволява на играча максимално да почувства емоциите и преживяванията на Снейк. Ако спомнем и множеството скрети и бонуси, скритите изненади играчки-жаби и изненадите една след друга интересни алтернативи... Мда, ясно.

Вразовете?

На максимална трудност **MGS3:SE** е истинско предизвикателство и за хард феновете. Гадовете си помагат при всяка ситуация, веднага проверяват съмнителни сенки или шумове и виждат алармата без да му мислят, прергрупират се, отстъпват или атакуват. Има няколко по-корави момчета, т.нар. босове, с които Снейк трябва да се познайма по-серioзно. Босовете са гости сини, някои от тях са със специално обработени и доразбити сетиви и емоции... В една от мисиите настъпва му се изправя The End, снайперист-експерт на премионна възраст, който познава гората като петите си пръсти. Напълно реалистична гориста местност с плещ колкото няколко футболни игрища, много скрити места за „снайбън“ и настъпа ти - снайперист-експерт. Тази мисия е уникална, играчът настъпва трябва да направи пистолет си да използва почти целия арсенал и способности на Снейк за камуфлаж, дебене и разузнаване. А становището на скришоно в храсталака е крайно непропорционално, защото The End, освен



експерт, е и госта хитър. Има и стамина (нали помните?), трябва да се яде, когато Важи и за Снейк, и за противника му. Тръпнението и хитростта ще решат изхода от дубобоя. Единственото предимство на Снейк е то ва, че противникът му е госта стар и трябва да си подремва. Аличи, как до сега подобна мисия в игра не съм срещал. На максимална трудност изживяването е необяснимо с суми. В друга мисия Снейк трябва да симулира болест. Т.е. използващи хитринките в играта, трябва да разболеете героя си. Култово!

Визуалните и звуковите ефекти, междущите си филмчета и диалозите в **MGS3:SE** са на задължителното холивудско равнище, а общият видео и аудио материал е колосален по обем. В тази игра няма никојо едно не-красиво, не-смислено детайлче. Всяка подробност е изпълнена и доразбита и затова **MGS3:SE** единодушно е обявена за най-добрата част досега. Videoфи-

ли и диалозите, пресъздаващи събитията, са пореден пример за класата на Коджима и по нищо не отстъпват, а напротив - надскачат тези на касовите холивудски продукти. Фабулата е смислена и задълбочена, с нескончани обрати и изненади. Хореографията и мюшън кепчърингът на бойните сцени са блестящи, като ставаме свидетели на брутални режисюрски хрумвания, които досега не са вижданы в никојо едно холивудски екшън. Но всъщност това е отличителна черта на всички **MGS** серии –

графика

PlayStation 2 е най-добрата му светлина – ще видиш реализация на сцени, невиждана във видео, реслектично и компютърна игра до момента.

звук

Перфектен, това е!

увлекателност

Когато пред себе имаш single player игра, която трябва да преминеш в пъти и отново да я видиш, Важко, е редно и ние да имаме побърза онечка за нея.

дизайн

Изключителен визуален стил, смайваща съженета линия и смазваш геймплей – просто игра...

първоначалните кът-сцени, интресната и заплетена история, защеметяващата визуализация, уникалният геймплей, красива графика, перфектният звук... Просто няма игра, която га може да се сравнява с **Metal Gear Solid 3: Snake Eater**. Ето я – тази, която неединократно ща накара мялото ти да попрепери, а семивата то ще се изострят по крайност в пълното, неоптимено от нищо удоволствие и желането за още, още от него! Предполагам, вече си се възгледал в магическата шифра 10, която би треба да ти припомнчи, че настоящото заглавие е възле революцията в себе си по едн необикновен начин. **MGS3** е игра, ограничена само от платформата, върху която е създадена. Заглавие, в което ще съзвршеш неща, които никога не си предполагал, че могат да бъдат реализирани в една видео игра. Безценен гиант, който всеки един истински играч ще оцени по достойност...

революция 10

+ Невиждано до момента играчки механизми.
+ Убийствена графика и звук.
+ Феноменален завършек.

=

- It's only on PS2...

плосове

+ Невиждано до момента играчки механизми.
+ Убийствена графика и звук.
+ Феноменален завършек.

=

МИНИСУ



LIFESTYLE



СЪДЪРЖАНИЕ

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

Оптичен Интернет без телефон

Бърза връзка до най-големите сървъри

100% гарантиран международен Интернет

Стандартни и нестандартни месечни пакети от услуги

Достъп на клиента до адрес за наблюдение на трафика

Услуга HomeLan	Международен достъп International	Достъп до българското интернет пространство BG Peering	Директен достъп до нашия сървър Data.BG	МЕСЕЧНА такса в ЛЕВА
На време*	3 KB/s (24 Kbit/s)	6 KB/s (48 Kbit/s)	12 KB/s (96 Kbit/s)	11.00
На трафик**	24 KB/s (192 Kbit/s)	128 KB/s (1 Mbit/s)	256 KB/s (2,0 Mbit/s)	22.00
Минимална	4 KB/s (32 Kbit/s)	32 KB/s (256 Kbit/s)	48 KB/s (384 Kbit/s)	22.00
Икономична	8 KB/s (64 Kbit/s)	48 KB/s (384 Kbit/s)	96 KB/s (768 Kbit/s)	33.00
NORMAL	16 KB/s (128 Kbit/s)	64 KB/s (512 Kbit/s)	150 KB/s (1,2 Mbit/s)	44.00
DATA.BG	16 KB/s (128 Kbit/s)	64 KB/s (512 Kbit/s)	256 KB/s (2,0 Mbit/s)	55.00
V.I.P.	24 KB/s (192 Kbit/s)	128 KB/s (1 Mbit/s)	256 KB/s (2,0 Mbit/s)	66.00
GOLD***	32 KB/s (256 Kbit/s)	256 KB/s (2,0 Mbit/s)	512 KB/s (4,0 Mbit/s)	99.00

* Услугата включва 44 часа достъп до нашата услуга. Времето за изразходване е 1 месец.
** Услугата включва 600 мегабайта трафик. Допълнителен трафик се заплаща по 0.05 лева на мегабайт.
*** Услугата включва реален стационарен IP адрес.

Data.BG не носи отговорност за влошаване качеството на услугата в случай на проблем изван нейната структура

<http://www.homelan.bg>

Бесплатен телефон за
информация за софийски абонати

0 8 0 0 1 1 4 4 4

 **HomeLan**
<http://www.homelan.bg>

upcoming

Alone in the Dark



Сериозно заплашващ га накара Резидънт Ивълите да заприличат на Казабланка със зомбита дори преди да се е появил на екран. Иде реч за доста бегло базиран върху култовата играчка поредица филм, облечен на злостен пробал още 8 мига, което попадна в ръцете на Уве „купувам гейм лицензи като изтърван и разбриван от снимане на филми колкото Бетовен – от ядрена физика“ Бол.

Тримитр, който можеш да намериш на диска в официалният. Сиреч онзи, който подгответе продуциенти пускат в киносалоните, за да те оставят с блечнение за глуповат, но стегнат и ефектен трилър. За наше огромно съжаление засекретеното кичице от несъвързани снимачни моменти, което продължава да е едно от най-смешните неща, гледани никога в скромната ни редакция, беше безъвърнатно загубено при едно ненавременно форматиране. Камо излезе филма и го видиш зъвни ни офиса да кажеш как е, че аз не смея.

Cinderella Man

Прогресивно уговорявашата се Рене Зелегутър изхлипа на Ръсел Кроу „Винаги ще бъга за теб“ и го превърна с отрицателността на Брежнев, на граващия Жиљков в аерозападата. Последният (Кроу, не Жиљков) влиза в ролята на боксьора Джим Брадок, нещо като нашионален герой в Шатите по времето на Голямата депресия. Сиках за да задъбочи личната му трака. Всяка втора реплика от предибра в „Жиљевъм Ѹвъв велика страна“. Режисьор е Рон Хауърд, който очевидно е готов да смуче до поснигване пишката на масовия вкус заради още един незаслужен Оскар. Хайде няма нужда.

Kingdom of Heaven



Elektra

След Царството на огъна режисьорът Роб Боуман получава бюджет за нов филм, наместо да го пратят някъде да мие чинии, което реално си е фильмово събитие само по себе си. Въпросният нов филм е гораздиване на идейта за еднинствено нещо в Дърдебели, което ставаше за гледане според публиката и критиката. А именно – задниците на Дженифър Гарпър, стегнати в кожен панталон. Нейната Електра относно ще рима лошиште по екрана – този път самосингуленко. Искрено се съмнявам да се получи, но онова с оживяващите татуировки беше куул.



Weather Man

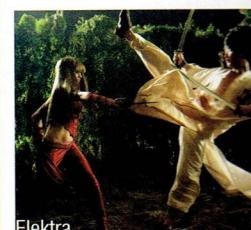
Обещаващо експравагантна драма на Гор Вербински за някакъв си метеоролог неудачник с уютно насташене в главната роля Никълъс Кейдж. Чисто призвание, какото и да му хареса да се прави на горенчин екшън-чик, определено се събърка до перфектното изгаряране на разкъртени от житейски неволи нещастници, тръбещи пътя към себе си. Майкъл Кейн подпира оскаробро, ние пък чакаме.



новини

Финансовите отлиничци на 2004 година:
[6 класацията са посочени приходите, реализирани в световен мащаб до 20.XII.2004 г.]

- 1 Shrek 2 \$885.7
- 2 Harry Potter and the Prisoner of Azkaban \$789.6
- 3 Spider-Man 2 \$783.9
- 4 The Passion of the Christ \$609.5
- 5 The Day After Tomorrow \$542.5
- 6 Troy \$497.4
- 7 The Incredibles \$390.6
- 8 I, Robot \$346.9
- 9 Shark Tale \$309.7
- 10 Van Helsing \$300.2



Elektra



Spartacus [1960]

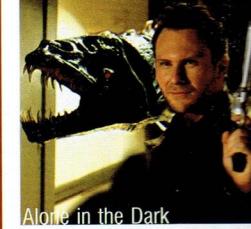
Пет причини да го определим като култов:

klasika



- 1 Безапелационната класика на Стенли Кубрик е абсолютното задължително средство за оправдане на горчивия вкус и вършане на Врата в Седмото изкуство 8 месеца от зорния епос Александър.
- 2 В желаниято си да прибие максимално количество големи звезди към проекта Кирк Дъглас, който се явява и ко-продуцент на *Spartak*, раздава на всички различни бърсии на сценария, поставящи потенциалния им герой в много по-центрирана роля.
- 3 Мощните фиксите „Спартак, Спартак!“ са записани по време на футболен мач на *Spartan Stadium* в Мичиган.
- 4 Грандиозният и впечатляващ на цели 44 години по-късно сблъскъ между римските Войници и робската армия на *Spartak* в сниман 8 проъзаждение на шест семеца с участието на 8500 стаписти. При търбовачнания монтаж николко особено кървави моменти от търпеността сцена отлагат, за да бъдат възстановени след години по-късно в обновено издание.
- 5 Сцената, в която Вариния гледа генцизмация на креста Спартак, мълвейки „Уми, мили мой, моя тя, уми!“ е едно от най-покъртителните неща, запечетвани на кино лента.

Kingdom of Heaven



Alone in the Dark



Феноменалните [The Incredibles]

Жанр: анимация

С гласовете на: Крейг Т. Нелсън, Холи Хънтиър, Самюъл Джаксън, Джейсън Лий

Режисьор и сценарист: Браг Бърг (Семейство Симпън, Железната гигант)

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

Абсолютно феноменален филм. Рядък случай, в който можеш да видиш подобно изпълнено до последния детайл произведение на сегмента изкуството. Феноменалните е толкова съвършени на всички ниви и предоставя толкова концентрирано забавление, че пост-усещанието от него няма как да не се прокрадне мъничко тъга.

За изузетното отдава детство, дверите към което този филм разтвори за час и половина и след това захопна с финансите си надписи, оставайки ме в мярка на „възрастни“ ми шиньヨи. За това, че може би с постепенния залез на големите актьори потъят на добро кино (често представявани през 2004 година бяха обидно малко) за ѝ бъдеще може да наистина ще минава през CGI-анимацията, която не може да бъде превалена от слаба актьорска игра или лоша камера, в която наистина добри режисьори могат да питат всеки един актент или нюанс. Да избият почти напълно човешкият фактор от уравнението и да блокат таланта си във възможността на машините. Но това е тема на друг разговор.

За фима.

Противно на общото усещане от плакати и трейлъри *Феноменалните* не е филм пародия на любимата на запад супер-героичност. *Феноменалните* е филм за човешките взаимоотношения в светът на супер-героичност. Филм за семеените ценности, за уважаването под тежестта на ежедневната рутина спрям, за кризата на средната възраст, за тийнейджърските проблеми, за събърска между душа и рошилни, за страхът от изнебървява, за крака на мястото, гори зашибано затъмняване и оплескаване. Все нещо, които те застигат дълърки супергероичността ти. И която режисьорът и сценарист Браг Бърг е успял да вълтует по небъроятен начин чрез заагътването и леки напомняния в изтеканите си от непрестанен екшън ленти. В един филм, който уж е детски, но не е съвсем. В който труповете падат по доста нетипично за Дисни начин, а намесват за сексуалните взаимоотношения между господин и госпожа Феноменални са малко побече от очакваните (бесичко това добело до преиздаденето на Пиксар PG-13 рейтинга). И в който търбите много пораснали хора – може би гори изчертават с леко – ще открият себе си.

И да, мила моя Еластинке, ние ще успеем да се скараме гори докато ни преследват гигантски роботи с очевидното желание да ни разпляят червата. Но аз так си те обичам, нали знаеш.

Сценарият в основата си е преработка на клишетата в нещо като кръстоска между *Екс Мен* и *Деця шпиони*. Семейство от супергерои е принудено да забрави за дарите си, когато след успешна серия от събърни дежа супер-героичността бива обвързана за престъплен акт. Башата – господин Феноменал – е принуден да се занимава с канцеларска работа и всеки вторник лъже жена си, че отива на буона, за да може да поспасява някой и друг нещастник тайнничко. В един момент класическата филмография блондинка му предлага добре платена работа, за която отново ще му се наложи да облече яркия костюм и да си сложи маската. Нашият пич приема със закономерна радост от което приходит сценаристка каша. В която бива забъркано името на семейството.

Но така или иначе *Феноменалните* е филм, за който не може да се пише. Той трябва да се гледа. При това на кино с голем еcran и добър звук (и да, наистина трябва да се прекължи с българска бублаж), за да усетиш цялостния размах на фантастията. По-добър от Бесичко, кое то Пиксар са направили до момента. И може би единственият абсолютно забържителен филм на сезона.

9/10



Убий Бил, част 2 [Kill Bill vol. 2]

Жанр: специфично тарантиновски

С участието на: Ума Търман, Дейвид Карадайн, Дарил Хана, Майкъл Медсън, Луси Лу, Самюъл Л. Джаксън

Режисьор: Куентин Тарантино (Криминал, Глумница кучета, Джаки Браун)

Сценарист: Куентин Тарантино (Криминал, Глумница кучета, Джаки Браун)

Официална страница: <http://www.kill-bill.com/>

По-добрият *Убий Бил*, цялостната задържана комиксоност е отстъпила място на доста по-серозен, внимателен и изненадващо

драматичен подход, а на унищожителният бодикаунт от *Убий Бил 1* в противопоставен жалкият сбор от три трупа. И ако си се

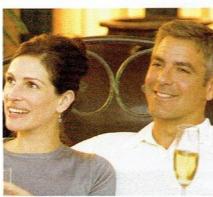
помниш как някой може да забърти куми нацията на преизпълнен с убийства филм около поредното убийство – това на Бил – като

помниш как някой може да забърти куми нацията на преизпълнен с убийства филм около поредното убийство – това на Бил – като

същевременно успее да освободи трупаното близо четири часа напреки. Виж гениалния начин, по който Тарантино подхожда към

убийства. Зрелият Куентин, ама този път наистина, а не като в претенциозния Джаки Браун. Палици горе.

8.5/10



Бандата на Оушън 2 [Ocean's 12]

Жанр: шеговита обирджийска фиеста

С участието на: Браг Пит, Джордж Клууни, Катрин Зита Джоунс, Джулия Робъртс, Мат Деймън, Дон Чийдъл, Венсан Касел, Анди Гарсия

Режисьор: Стивън Содърбъръ (Сек, лъжи и видео, Трафик, Ерин Брокович)

Сценарист: Джордж Номфи (Фалшивен срок)

Официална страница: <http://www.oceans12.net/>

Бандата на Оушън беше нещо като Ужилдането на новия век – стилиз, умерено эксцентричен, безкрайно актьорски и престъпно забавен. Да не говорим, че Клууни и Пит наистина напомнят доста за Нюйорк и Редфорд.

Дълъгочайваната втора серия събира отново цялото банда, освежавайки я със секасила на Катрин Зита Джоунс и френския стил на Венсан Касел и прибавяйки към целия купон 8 епизодични ролички Албърт Фини и Роби Колтрейн. За добро или лошо престъпният етос в отишът по явлението им името на топмъл купон пред и зад кадър, на който всички налични участници – включително и Содърбъръ, който щастливо размахва камерата, скажа снимка аматърско видео от екскурзиите си до Европа – се забавляват толкова устремно, че просто няма начин да не прихванеш нещо от добром то им настроение. Сценарият е безобразно некодаклен (което не е чак толкова изненадващо, при положение, че последният първоначално е билписан за Джон Ву и в последствие бива броен като кинематография на емблематичната содърбърова лента), но точно в този филм това някак не е гравирано, най-малкото, защото излизането от киносалон с широка усмивка и усещането за добра прекраснича часа в компанията на стари приятели си е беззенен дар в направленията делник.

А неочакваният край от първата серия е заменен с една толкова нагла гавра с правилата на кино индустрията, че можеш гори да поръкаш малко.

Рубриката Вогу: Snake

: 7/10

Александър [Alexander]

Жанр: епохален пробал

С участието на: Колин Феръл, Анджелина Жоли, Антъни Хопкинс, Джаред Лито, Кристофър Пламър

Режисьор: Олиъбр Стоун (Родени убийци, Всяка една неделя, Възход, Doorsch)

Сценаристи: Олиъбр Стоун (Родени убийци, Всяка една неделя, Възход, Doorsch), Кристофър Кайл (K-19: The Widowmaker) и Лишта Калогридиос (геб-ком)

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



За провала на Александър не е виновна гейшината, нараната крехката американска хетверосексуална душевност. Както по едно време се опитваше да се оправдава Стоун. Не, че Александър не е престъплен като гей. Гей като слънце си е. Който толкова отвъдисто се опитва да го музине с плонж на всяко място, шаблонът по екрана, че когато някъде след сретнат на филма един от детските му приятели му напомни как си е размахвал като малък бървеният играч, защо някога дружи с престъпници. А Джаред Лито с тежка очна линия, нежно гласи и чепчища се в поглада мъчните и неодумене защо герояния му трибъга е в блобен в Колин Феръл ми го държи гори малко в почеци. Но както казах – не е в този проблемът.

Проблемът не е гори в историческите и фактологически безумия, които се сипят по екран. Бях ужасно сизходителен. Ама не помогна.

Проблемът е, че в трите часа на филма не се случва практически нищо, което да става за гледана освен а/битката с персите (най-добритите моменти от нея има 8 трейлъра), българска на Александър с един слон (и него), в/бруталният комбатърно генериран Вавилон (и него можеш да го мернеш там) и г/Анджелина (има я в по-добри филми). Толкова.

Еквии няма. Споменатата битка с персите трае точно десет минути. Онова със слоновете е към края – още пет. Дори глуповатите нафърбящи речи, даващи ти шанс да се посмееши, слушайки как Колин се дере „Празн майдънуоний пийтъ, лет аз стенг ъгленст дъ пършиън ъпресъсъ“ или нещо от сортма, са към. Трите чача са запълнени с отчаяни опити за самоценен драматизъм и хаос от герои, на които няма да запомниш гори имената. Добави към това и факта, че Стоун не е бил достатъчно эксцентричен във визуалата си и прокарба раняването на Александър през един толкова отчайващо розов филър, скяш с опит да припомниси колко гейки в филмът Въсъщност. Съмртта му юк е пресъздадена с нещо, което съмнително много им напомня за визуализация от уинчама.

Мъка.

Александър успява да оправдае по прекрасен начин любимото ми паразитно слободосъчетание „бомезнено тън“. От него наистина боли. Боли те задника от Въртепа не на стола, боли те глаша от скуча, боли те и ако си дал пари за билета.

: 3/10

Съкровището [National Treasure]

Жанр: приключенски екшън

С участието на: Никълъс Кейдж, Даян Крюзър, Шон Байн, Харви Кайтел, Джон Войт, Кристофър Пламър

Режисьор: Джон Търтъръл (Инстинкт, Хладото)

Сценаристи: Джим Киф (Такси 8 Но Йорк, Час ник), Кормак & Мариан Уиблъри (Ангелите на Чарли 2, Аз, шпионинът)

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



Стганен приключенски екшън, в който Никълъс Кейдж е принужден от сценария да търси загубеното съкровище на тајници на тајници, което е заровено някъде под Уолстрийт, а картата за него е скрита на стърба на Декларациите за независимостта на САЩ. Извеждам в пръв текст поканата от горното изречение, за да не те превроявям: Съкровището е от онзи тип филми, традиционно възпроизвеждане на които изисква да оставиш интелигентността във щърка и да заключиш вратата на излизане. Сложната основа наподобява зле по-

сторона къщичка от карти и всеки неуместен ѝ пръсът от типа на „Как по гъвкливи този барут юмре след няколко века“ или „Зашо черешите на бај Вътът по село Кърнаре са по-добре охранявани от Декларацията за независимостта“ могат 8 миг да пратят всячко по-дълъг време и да те изстрелят извън киното с посърч на уста. Ако подхожиш с побагаща гоза несериозност, че получих – както вече казах – смесен приключенски екшън с особено забавна средна част (за началото и най-вече – за финала – гори несериозното подхож да не помагаш), в който половина дузина прекрасни актьори се прайят на идиоти.

: 6/10

Въпросът на Съни Филмс

Кое е истинското име на Господин Феноменален?

Отговоряй на kino@games.bg

workshop препоръчва

Най-добрите албуми за 2004 година:

Хеви Метъл

Reise, Reise

Rammstein

[27 септември 2004]

Надеждото доколамателство, че тотално-комерциализиране никога не засега от никакъв начин Високото качество на албума (ако и при голите отличници). Пък и Moskau са пребърна 8 най-емблематични хеви песен на 2004. Ама хайде другия път нещо по-тижко, все пак. S

Nymphetamine

Cradle of Filth

[28 септември 2004]

Креър доспяват нови и неподозирани видове в старането си да пребърнат блек-метъла в мейнстрим. Но когато музикалните перфекционизми е на дамък по-високо ниво от буфарните сценични обезки за кинко остават много добромен. S

System Has Failed

Megadeth

[14 септември 2004]

В отчаян, но доста успешен опит да ни покажат 8 златни хеви години на осемдесетните прегуточноначало да се разлагат и да останат да ръжавят в мир. И на мен ми беше приятното, Дейв, че май настинта е време да се слободава. Перфектна надгробна епитафия със щомърът ъвъв всеки случай. S

Pok

American Idiot

Green Day

[21 септември 2004]

Очарователният нео-панкъри лансирамт концептуален (!) и Усиконектелектуален (!!) албум. Изключително добър при това. Едно от събитията на годината. S

Greatest Hits

Guns N' Roses

[4 март 2003]

Безилен иностащен спомен от времето, когато хард рокът беше млад, нив също, а мюзикантата бяха склонни да ги пускат след едно блусче на Don't Cry. Прочее вече

проберих – взимай диска смело, последното не се е променило. S

Contraband

Velvet Revolver

[8 юни 2004]

Две трети от Гънс обединени със Скот Уейън от Стоун Темпъл Пайлът концентрират мощен музикантски талант и изненадваща младежка енергия на единца сдължищ 8 юен опит да покажат, че гореописаният хард рок все още е жив. Май успяват. S

Саундтрек:

The Village

James Newton Howard

[27 юни 2004]

Хауърд не за първи път записва музика подготвена от филма, за който е предназначена. Но този път е надмислил себе си в най-добрия саундтрек на 2004 година. S

The Passion of the Christ

John Debney, Mel Gibson

[24 февруари 2004]

Разтворбаша колкото и фима. Некак не е малко. Дебни, който по принцип е останал 8 кино историри с работата си върху посрещните останки към заглавия от сортма на The Hot Chick, Snow Dogs и Tuxedo опредено успя да ме изненада. S

The Good, The Bad & The Ugly (Expanded)

[ORIGINAL RECORDING REMASTERED]

Ennio Morricone

[18 май 2004]

Абсолютната класика! S

Поп:

How to Dismantle an Atomic Bomb

[22 ноември 2004]

U2

Ирландците се завършват като стартират си в златни години. Ако през 80-те си бил търпеж малък или търпеш обременен от друга музика, за да ги слушаш това е шансът ти да се явиш на поправителен. Не го пропускат! M

The Cure

[7 декември 2004]

The Cure

Робърт Смит и компания Все пак не се

Този месец търдото откъваме да се гордеем с мащабността на социологическо-то си проучване, разкажа нашата класация. Зашпот музикантите поради на нашата ни – такъв, какъвто е построен на базата на десетнината хиляди анкетирани – сериозно ни кара да се замислим относно смяна на животописца. Че и на картина-ката галерия. Ако ни разбираш. Фор фокс саik, а ние са мислеме, че чакати е мъртва. Да бе!

» Arash - Boro Boro

» Alina & Costi - Necasuri Si Suparari

» Neda Ukraden - Diamanti

» Ивана - Нещо нетипично

» Азис - Ледена кралица

» Adrian Copil Minune - Diskoteka Boom

» Преслава - Горчични спомени

» Jay Z & Linkin Park - Numenore

» Десислава & Азис - Жагувам

» Софи Маринова - Егинствени



разлаждача, както се горбеше. Вместо това иззадоха нов албум, който трябва да чуеш. Непрекинутият звук на The Cure, макар и малко по-търгъл от обикновено отново се опитва да манипулира чуствотата ни. И успява. M

Медиа

[31 август 2004]

Bjork

Не е точно за тази секция, но тъй като би се наел да определи стила на Bjork? В новия си опус исляндката за пореден път показва, че е един от най-големите творци на нашето време. Иска се огромно бъдещество, за да направи една албум изцяло и само с глас. Полупознатата от имена като Rahzel (който напомня за един Mike Patton през Близките минимални години) Bjork успява и 8 това са начинани. Слушай най-малкото защото подобно нещо скоро няма да бъде направено. M

Електроника:

Labyrinth

[23 ноември 2004]

Junk Reactor

Станалият популярни с парчетата си от Matrimony и прозодигните ѝ Junk Reactor ни зарадвава с нов албум, инспириран до голяма степен от гореописания фим. Електронният звук, смесен със симфоничен такъв и избухващи на места китарни рифове в като изненадващ удар в корема. Събужда. M

Driving Insane

[12 март 2004]

Black Sun Empire

Очакван бъдом, който къса глави. Вече ще съврзате Холандия не само с леки наркотики и червени фенери. Между другото ако пропуснате партито на BSE в „Спартакус“ застанати ще възгледате със зъби ръце. Без право на обжалване! M

Palookaville

[5 октомври 2004]

Fatboy Slim

Норман Кук и през тази година показва какво може. Не че албумът е кой знае колко по-разли-

чен от предишните му неща, но ние си га-ресваме и тях, така че няма причина да не похвалим този. M

Hip Hop and R&B:

To The 5 Boroughs

[15 юни 2004]

Beastie Boys

Голямото забързане. Троите MC-та и Mix Master Mike се пойват съжа да покажат как трябва да се прави хип хоп на всички ноловопие се „звезди“. Остава само дружи-да си вземат поука. А ние да прогължаваме да убеждаме, че всяка има качествени изпълнители в жанра. M

Encore

[12 ноември 2004]

Eminem

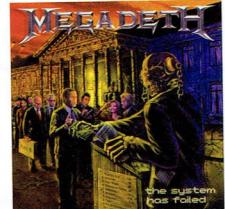
Протекето на Dr. Dre се забърна за да избърза отново куп гнебни слова в неподражаеми си стил. Тази година белите показваха, че го могат.

Destiny Fulfilled

[15 ноември 2004]

Destiny's Child

Веюсе и обръжението ѝ се събраха за още един албум, като по последно. Едва ли трябва да ги обяснявам защо са слагат редом с групи като En Vogue и защо трябва да ги слушате. Все пак Ѹвъв всеки има искрица нежност и тези гласове са способни да ги раз-палият.



класация :

Рубриката подгответиха: Snake & MrAK

• Какво е най-крайното нещо, което бихте направили за пари?



Георги, 33

Лек въоръжен грабеж без убийства.



Венера, 17

Не бих участвала в Биг Брагър със сигурност – да се излагаш заради 200 000 лв!



Васил, 33

Бих участввал в Биг Брагър. И без да ми дават пари, ще го направя



Ива Везирска, 17

Бих ограбила банка, ама е невъзможно. Не си ли гледал филми – винаги си хващат. Бих откраднала от нашите.



Петър, 21

Да простирурам



Илиян, 27

Да стана контрольор в градския транспорт.



Кембъла, 40

-Абсолютно всичко, забиси от количеството.

-Например?

-Ми, бих пребил със силни удаври.

-Благодаря!



Георги, 23

Ми мога да убия някого. Никакъв проблем.



Калина 39

Да се преборя със страхът си – да летя в космоса, да ме пуснат да катапутирам, да скочя във вакуум без дна; да отмига в Ага и да се върна да разкажа какво е било. Бих участвала в експедиция, която да помогне да се направи експеримент с цунами, където може да се умре и е за благото на човечеството.



Сашо, 20

Бих станал кучка на Азис!



Ангел

Бих дал на Евгени Минчев да ме опъне на пилоните!



Стоян, 19

В момента бих направил всичко, за да ми заверят семестъра!!!

за и против Big Brother

Ентъртейнмент.

Забавление, с други думи, ама казано на англайски, за да звучи по-глобално. И изписано на кирилица, за да е претенциозно по онзи очарователен фалшиво-интелектуален начин.

Ентъртейнмент.

Гербът на новоизформираното световно село ще бъде крещящо сингата сконка на Интернет експлоръра (конкурентните бразуари изобщо нямат място в съвременната мейнстрим хералдика). Накъде на заден фон може да има кръстосани съществено управление и мишка, примерно.

А сумата, изписаната върху горба, ще биде

Ентъртейнмент.

Хлябът отваря съврши. В мъртвата земна път на бъдещето ще се раздадат единствено беззкусни симпетични гоби, които да поддържат поне някаква умерена част от жизнените му функции. Но виж, зремещата са до стигнали неподозирани висоти. Дваждеш се картички в милиарди монитори и телевизори, които да отблъчат вниманието ти от вкуса на същите тези гоби, да пренасят затъмняващото по мяло в алтернативни реалности, дадеч по-забавни от сивия свет на стъкло, стомана и бетон, края теб. Да прокарат нефни импулси по правилните пътешки на затъмняващото по съзвезия, предлагайки ти готови емоции. Сълзи, смъх, ярост, тъга... надлежно пакетирани и вакуумирани. Евтини и достъпни.

Фаст фуд за душата.

Ентъртейнмент.

Нима можеш да отречеш бъдещето? Еволюцията?

Поклон пред олтара на забавлението

Забавление, приятелю. Дори и без да се заплитам в сложните си вербани еквилибристики, които винаги успяват да се докоснат до нечия истина в флуидисменността си, мога да завъртря цялото си теза около тази проста думичка. Нима какво да си съзъм – от пръвата си лаха чекия до закупуването на мечтания безбройно скъп плазмен телевизор, завещаш половина-

та хол, от пръвата зацепана пещерна рисунка до спонтанното еблъшенино от откритие, че подскакането в кръг

край огъня по монотонния ритъм на импровизираните тълани може да бъде изключително весело – всички ние живеем заради едното голо забавление. Цялостната идея за материална осигуреноста е подчинена на ощелаването, а на удобството. Аз мога да оцелявам и с „Добруджа“ и кисело млеко, ако е за Въпрос. Ти – също. Но и въвмест с теб сме се напукали в омагьосваната кръгла на лабионизърно на-распращашата трупова активност, за да си купуваме нови технологични играчки, за да чукаме нови жени, за да ходим в нови забевения и нови курортни. За да си плашачим кабелната и интернетна, за да гледаме филми и да играем игри. Онова горе изобщо не бяла празни приказки – върху новия световен герб наистина тръбва да пише „Ентъртейнмент“. Зашото преди никой и друг ще мечтите на някой мъж като нас са били съврзани със изгарядането на дом, намирането на здрива, работеща жена, която да може да готви и раздига, създаване и отглеждане на поклонение плюс осигуряване на добруването по-му. Днес мечтите ни имат доста по-притежани науки да гравитират около шезлонга на самолет плаж, отпивато душища по блондинка и чаша с Джак Даниелс, която да попрънкат мелодично гъве-три лячетата. И не, не се отклонявам от темата.

Темата си остава константна: Забавление.

За Биг Братър с любов

Да отречеш Биг Братър е все едно да убийш всичко детско в мен, отричай Софийския зоопарк. Всъщност зоопарка по-лесно можеш да го отречеш, защото някой принуждено е лишил Животните от свобода. А Биг Братър е зоопарк, в който маймуните са на тъпката доброволно в клетката, за да ти правят простиоти. И очакват от теб да им подхвърляш емсеси през решетките.

Воайдорциката е родена още във времето, когато някой неандерталец е хрулал гигантски правоанглички плодобе в храстите, наблюдавайки съвсем хубава глупка с мамута и настърчала вънку ги тихичко. 90% от съвременни-

те забевления са вариации на тази тема. Просто всички обичаме да гледаме съд. Да гледаме други хора, които то правят неща, които са:

Забавни

Възбудждащи

Забранени

Извършени

Такива, каквито много ни се иска да направим, но не ни достига смелост Такива, каквито никога не бихме направили, но ни е интересно да ги гледаме „Сапиенса“ пред „Хомото“ грозни. Той не е забавен. За този съвременниот обществено общуване хуманизираните хора, обича да ги призовава, за да се почувстваш по-веници, да ги пребръща в обекти на твърдото наблюдение. Не ми казах, че не уещаш перверзитето удоволствието от наблюдаването на хора, създаван в същия хобистко-генетичен калъп като теб, които правят секс и глупости по тембъзиата, докато ти се излекаваш по пантомфи в хола и упражняваш новоприобретената си божествена блест чрез езеси. За да отречеш Биг Братър, тръбва да отречеш целия път на цивилизацията до тук, което е възможно, но доста трудоемко начинание.

Големият брат те гледа

С рисък да те изненадам точно на финалната праща, ще ти призная, че като замът сида ги пиша това все ясно отсънай, че подхвашаш грешната половина на отредените ни гъве страници. Но бях Воден от предизвикателството да защищя в спор предваряване, което – хайде да си призная – не харесвам и не гледам. Доста по-кисно, като оставах мислите си да се понесат свободно върху потприказването на класицизмата отсънай, че дори и да оставим настрана забавлението, Биг Братър е изключително важно събитие. От пътя на развидето ни. Обичайният интелектуален коментар „забиби я тази простиоти“ се пълзява по подържността на една лъжена, което

със същина може да се окаже една от побратимите точки в раздълбната на цивилизацията ни. Във Важен кръстопът, в мястото, откъдето

трябва да се направи следващата стъпка към бъдещето на оазис шарен и зверски нехомогенна маса, която наричаме „изобещава“.

Зашото Биг Братър е само едно от многото риалити шоута на новото време. Шоута, които след плахи си старти започнаха да набират мощ. Сървайъръ, предлагащ човърбърни рискове за живота и здравето в дубъи условия. Филър Фактор, в който участниците ходят боси по бързени и ядат живи червеи за пари... Тези предавания реално експлоатират страхотете и болките ни. В случаи с Биг Братър – спрахът от изложия. Един вид легализирани изтезания.

Накъде води следващата стъпка, за

които ти споменах – към публичните екзекуции, към Блягашият човек? Или към ясно означаване на факта, че този „сапиенс“ не стои там пред „хомото“ само за красота.

Големият Брат те гледа, казат. Ами погледи го в отговор. Защото Биг Братър е въз началото. Осмисли си

животейските ценности, ако имаш желание. Ей мака, за мъничко.

Имаеш един госта глупав и елементарен роман преди няколко години, озаглавен „Луканъ“, в който обаче беше разбит зверски иен казус. Някакви изпрекви пичке биха отблъскахи известен продуцент и жена му. Бяха включени камери в апартамента им и излъчваха на живо по някакъв телевизионен канал. Откачвали събъдка на прослушване, че следят рейтинга на мониторите и ако хората не започнат Веднага да гасят телевизорите си, ще застрелят заложници.

Е, какво би направи? Ше напишесе големия бутон на гистаминовото си с наяджата да олази живота на нещастниците или ще заложи на сенера, Воден от неустоимото си желание да видиш кръв и мозък по телевизията.

Големият брат наистина те гледа. Събери смехот и отвори на погледа му. Преди ти самият да се пребърнеш в забавление.

Snake

Вам от темата ли? Не, не бих казал. Просто подхващам нещата отпачен, като си ми е наядък.

Да поговорим за възпитанието. Какво докука представлява действителните възпитаници, ако не принасят? Да пречупиш инстинкта си да се държи по пътя на най-малкото сълъртичане и да се обярваш спечено тревично. Срещу менченето на собствената си природа. Да изоставиш пътеките на насила, на живопиското и пръбосцирането и да напътнеш в глабата си обществени норми, морал и порядък. Да си приучиш да се противопоставяш на заложените генетично в природата ти пороци, вместо да им се отдаваш. Едно дете е олицетворение на егоизма, вече сме го писали този нюкър мисъл, но ще го повторя – то иска всичко, по възможност всичко, по възможност – без да полага усилия. Инстинкт. Да имаше начин, всеки от нас бы изживял живота си само и единствено в забавление и лесен достъп до благата. Дано никога не се стигне до там, че да можем да си го позволим – възможно е и то момент човечеството да се разгроми необратимо. Тъйната ни половина ще ни заблуди, копеле. И тук вече спомням по Биг Брайър и фундамента на търояния теза – забавлението. Както и до момят, опитвайки се да те обира – възпитанието. Дори много го ни се иска, би следвало да се възпитаме да не гледаме това „шоу“. Защото...

Войводският настан

Да надничаш чуждия прозорец... спомням как като деца, колко се забавлявахме да „дебнем“. Докато го правехме обаче, знахме, че това е нещо нерено. Всяка подобност жадно се погълшава и ставаща поблизу за болни обсъжданя и заблуди на Веселие – наинак ве, няма нужда да ставам обстоятелствен. Да надничаш в чуждия прозорец беше пикантно приключие. Самият факт, че е забранено – без самите да знаят и да си давате реална сметка защо – го прави пикантно – наимакът значението дали зародораже се слушаваха нещо като знае какво. После израстяхме и разбряхме защо. И преставахме да запомнем, независимо, че ни се искаше – бяхме да възпитами. Биг Брайър помни преградите на възпитанието, премаха нуждата си да бори с течение и ти преграда удряна притиснатова яхта, на която да се отпуснеш спокойно, оставайки се да те отнесе. Той търси, че е нещо нормално и ѝ реда на нещата да надничаш в чуждата сламна, да подслушаш живота на чужди хора. Войводството вече не е нещо непреим-

ливо...

Не знам за теб, приятелю, наречи ме старомоден, но това не можа да го прегълтна, присяга ми.

Лицемерство на продуценти

„Бъди себе си и спечели 200 000“ – това доста често се чубави в рекламните спотове преди да стартира. Колко убедителен! Отичаши, бийши себе си, визиши кинките и си оправиш живота. Странно е да виждам, че има все още хора, които се връзват на външния трик. Да бъеш себе си е последното, което наистина можеш в Биг Брайър. Защото в живота никога не би избрали да прекараш 3 месеца точно с тези хора, точно при тези условия и точно в тази Коша. Ако имаше избор, липсата на право на избор, на простор, те лишиха от способността да си естествен. В затвореното, ограничено пространство единственият начин да не получаваш е да не бъдеш себе си, да се адаптираш, да наденеш маските и да чакаш безумието да съврши, за да се върнеш към реалните стойности и коя същността си. Абсурдно е да се търси, че желанието на продуциентите е било да прокарят съкъртиаритите да са естествени. Ти те направиха всичко възможно, за да не си – изолиши съм, умишлено напрлената липса на каквито и да е забавления и възможности за разнообразие. Шестима мъже и шест жени. Скука. Я направи бързата – като е единственият лесно достъпен и неограничен по качеството и да е начин ентузијатън, който съства? Биг Брайър е просто една порно продукция с поиздевателен характер – снимана с аматъри, без сценарий, но с инстинкти също. Ралични шоу, каки така беше! Ами... братче, и тоя залък бял сухичък ми изба.

Цинизъм като синоним на понятието „риалити шоу“

Чувал съм мозина да търсят, че това, което показва Биг Брайър, е отражение на българската действителност. Първо самата идея на това пребанен притворчи на трашните и народопсихологията на българина. И второ, азки ме дразни фактът, че това „шоу“ ни се пробува като естествено. Като „риалити“. Но тук изба и търкват момент – „риалити“ не по смисъла на факта, че всичко става в реално време и пред очите на зрителя, а по-скоро като

„Лич, това вътре в огледала на реалността – това са истинските лица на България, истински случаи, истински живот“. Сикмир, ба! Абсолютен щизизъм. Значи ти си истински и си представителна извадка –преставляваш определен типъл – при положение, че си ясно, че кон-стоп те наблюдават камери, а чрез тях и цяла България! Освен това изобщо не си вътре, за да изглежаш роля, да позираш и накрая да вземеш парите, а за да си спритешки с всички и да бъдеш себе си. Биг Брайър не е отражение на същността на българина, независимо колко се опитват да ни убеждат в това. Да, уверята да го внушиш на лековирите и да ги накраш да се асоциират с пребането, да сближиш с тях определено е доста добре от маркетингова гледна точка. Но е пошла и Булгария. Пребързащи тези неестествени, фалишиби хора вътре в модел, с чиста статистика, Биг Брайър сниква стартантите. Упре, ако не гай си боже, она дребен, лиза, ограничен и доста глупав лицемер от скъсълки тип – няма да ми споменеш името, че да не го разнесат чайките – вземе сухото (не знам, че имам съмнения, че той ще е), ма той човек ще се пребърне в пример на побогажане бе, пич. Ка то едното нищо ще стане.

Я, ако обичаш, ми подай Богата...

Примери

Не, сериозно, бате, как смяташ, че мога да одобри нещо, което пребърза евентуално макар и народен любимец? Каји – ти би ли останал в компанията на подобно типче по същата на никаква друга причина, освен съгден случай за упражняване на груба физическа сила? Ше забърса с това, с което започнах – възпитанието. Няма какво да се лъжем – погледи нашия форум, виж и десетки други, подаващищите го живота това „шоу“. И малко или много попиват.

Искаме след време да станат мъже. Искаме след няколко и друга година като паднат границищите и Европата гойде при нас барарад с чуждещите, нашите жени да си останат наши. Да има лично. А тези настоящи младежи и уж бъдещи лично, приятелю, гледат Найден Биг Брайър и му се възхищават. И Визитът пример от него... 7 секунди, пич! 7 секунди...

Мол Илиенци Таўкуун

автор Snake
Inspired by Damond

Воден от безценните съвети на изоставилата ни за няколко месеца в името на една френска докторантура колежка, относно любимия ѝ ханър, и несъмнено тъстничките си гейминг познания реших да изпредваря времето и да синтезирам в едно ексклузивно предвъртя български тайкуун.

По време на коледно-новогодишните празници, като част от рекламираната кампания на пръвия български тайкуун с колоритното заглавие „Мол Илиенци Таўкуун“ в големите магазини в страната, беше пусната забележителна награждена на всички налични стоки.

В очакване на грандиозния по машабите си гейм проект, в последния месец десетки хиляди наши сънародници закупиха промишлени количества от долнопробни дрехи, китайски битови уреди и коледно-новогодишни сувенири с вид на особено перверзни вибратори във формата на фруктуени и зеленчута. След което се включиха в машабен всенароден мултиплъйер, разменен си с горните неща в произволни комбинации, приграждайки ги с агресивни различни пожелания, предполагащи че „благодаря“ е единственият правилен отговор.

Според слуховете играта е в процес на разработка Вече петнадесетина години и датата на окончателното ѝ започване, съпроводено с окончателното ѝ добършване все още е неизвестна.

Ранната алфа версия може да бъде изтеглена всеки ден между 10 и 17 часа на Илиенци във вид на няколко превънчени торби с боклуци. Напълно работещи демо версии тък могат да бъдат намерени на непрятната много места из столицата и страната. За пълноценно изглеждане на геймплея работят практически ежедневно към шест-седем милиона бета тестъри, което пребържа Мол Илиенци Таўкуун в над-добре тестваното заглавие на всички времена.

На скромната ми журналистическа

персона се пада невероятната чест да ѝ информирам относно никакъв характеристики на товаъ гълъбочаквано заглавие. Още в началото искам да отбележа, че жанровата характеристика „тайкуун“ е тъвърде условна, защото МИТ ще бъде хибридно заглавие, съчетало в себе си най-доброто от света на Биртуалните забавления. Наред с подсказваната и от заглавието тайкуунска задача – да създаваш машабен, функциониращ търговски център – в играта ще присъства много силно застлен роевът елемент. В началото ще трябва да избириш между един от следните класове:



Положителни качества: Високо развитие на престъпните таланти с акцент върху джекийтството. Фиймей керъкътърът качва изключително бързо точки върху умението „особено досадно гледане на ръка“.

Негативи: Некъпан, съмнителен. Съматта му пойва на публично място се счита за маскъреид Вайълнейшън.

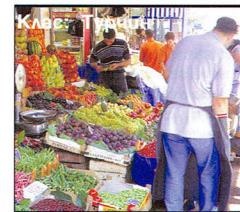
Базова сърдара: Клоузет



Положителни качества: Богат първоначален прилив на клиенти, дошли за храна.

Негативи: Никой от горните не побтаря. Често поради напълно физическа неспособност.

Базова сърдара: Дюнерджийница



Положителни качества: Започва играта с развито на максимум умение „Лазарълък“ и с две базови сърдари (което впрочем е уникално за игрите от жанра и може да се тъкува като сериозен принос за развитието му)

Негативи: Сериозни религиозни ограничения. На моменти излага въстиянията „Рамазан“, „Утринна молитба“ или „Вечерна молитба“, по време на които играчът губи контрол над него.

Базова сърдара: Магазин за дрехи и сервиз за плодове и зеленчуци



Положителни качества: Бърз до стъпът до ефтина работна ръка. Качва

изключително бързо точки върху уменето „Състрадание“, защото хората си мислят, че е болен от жълтеница.

Негативи: Лоша слава на стоките. Често непролюми езикова бариера с клиентите.

Базова сърдара: Магазин за електроника

В играта ще бъде интегрирана нещудана до момента бойна система. Работното ѝ заглавие е „Груб Побой“. Файтинг частта в МИТ ще те пренася на разнообразна серия от арени, включващи Задна Стаячка в Районното, Тъмна Уличка и пр. Уникалното в нея е, че на героя ти са предоставени единствено серии от блокове, с които трябва да се опазиш от богатия арсенал от кубики, вериги, боксове, палки, ножове и пр. с които сатворяни възможни промахи. Очакват също така стечът елементи (тихо промъкване край банка скрипари) и пазарълци в реално време. Гледната точка ще може да прескача между първо, второ и трето лице единствено и множествено число, а камерата ще бъде звърски добра, китайска, втора употреба.

В хода на действието ще бъдат включени десетки ЕнПеЦе-та с пряко отношение към геймплея, които играчът може да наема спрям предварително зададена сума. Сред тях до момента са известни Спиро Менемето (класен хаски), срещу съответното заплащане пази героя ти от самия себе си, Кака Айше (ромска гейша; шионска единица, пренасящаベンチески болести срещу конкуренцията). Другият Али Шетърхен (ловец на кучета, комки и плъхове; безщемни снабдител на всичка уважаваща себе си закусвания).

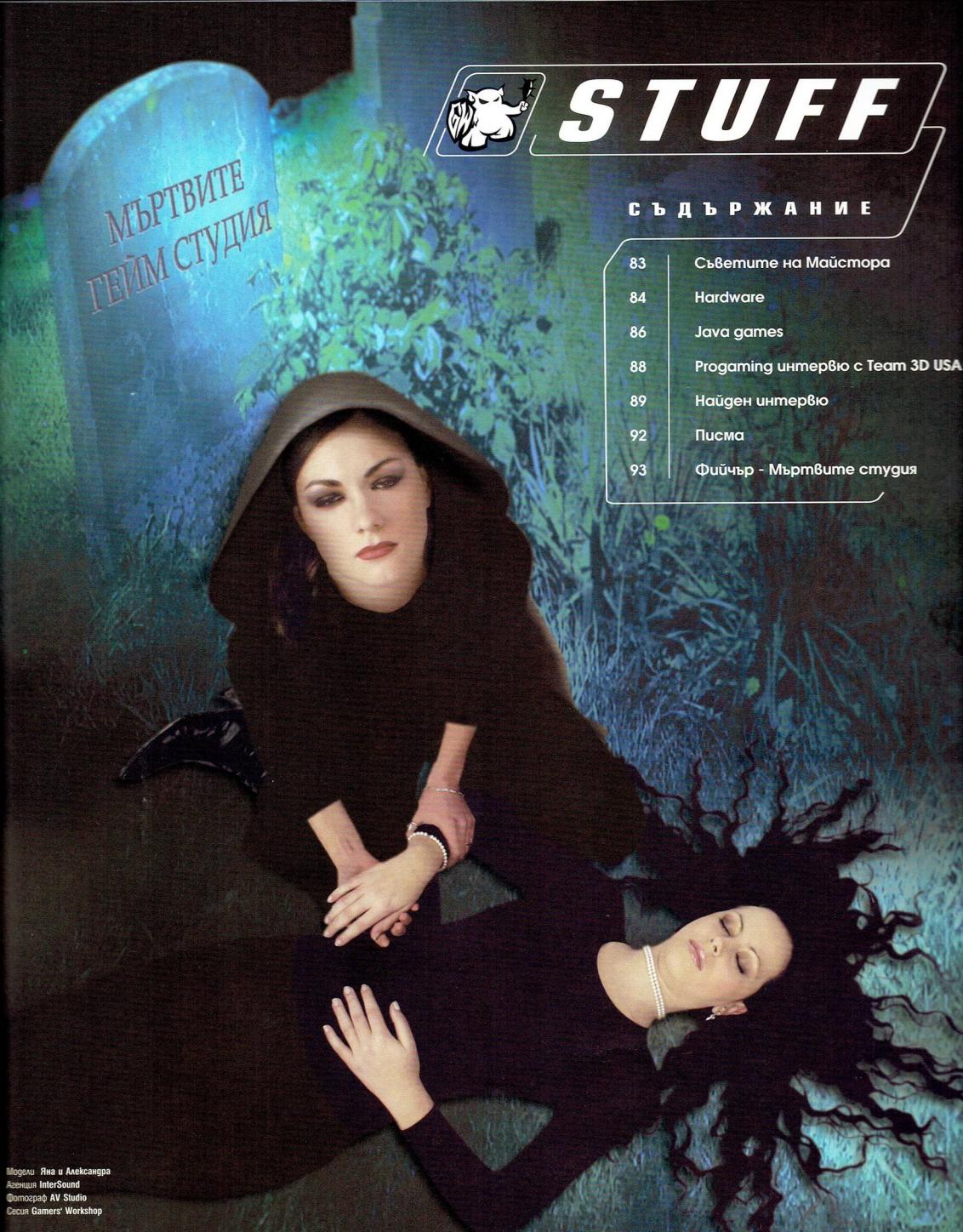
Както и сам забелязваш, в основата на МИТ е залегнала неочаквани потенциал ище следим с особен интерес бъдещето развитие на проекта.



STUFF

СЪДЪРЖАНИЕ

83	Съветите на Майстора
84	Hardware
86	Java games
88	Progaming интервю с Team 3D USA
89	Найден интервю
92	Писма
93	Фийчър - Мъртвите студия



СЪВЕТИТЕ НА МАЙСТОРА

ОПТИМИЗАЦИЯ НА WINDOWS XP - ЧАСТ III



24. Network DDE – Осигурява обмен на данни за програми, работещи през мрежата или на същия компютър (но по-задавши Dynamic Data Exchange). Няма практическа нужда от него, затова след инсталация на Service Pack 2 настройката по подразбиране е disabled, както и трябва да е.

25. Network DDE DSDM – аналогично на горното.

26. Network Location Awareness – компонент, нужен при използването на Internet Connection Sharing (а според някои източници – и при Вградения Windows firewall). Тъй като съветът ми е да поддържате други програми за делене на интернета и за firewall, можете да го скочите на disabled.

27. Network Provisioning Service – това е нов собствен, който се появява, ако инсталирате Service Pack 2. Ако имате домейн, имате нужда от него, а голямите мрежи с домейни из лично не съм виждал :). Сменете го от manual на disabled.

28. NT LM Security Support Provider – това ще трябва, ако използвате telnet сървър на своя компютър. Manual или disabled.

29. Performance Logs and Alerts – съ-

бира данни за това как работят вашия или някакъв отдалечен компютър, след което на определен период от време записва тези данни в лог файл или стартира аларма. Звучи интересно, но не и в домашни условия – изключете го.

30. Portable Media Serial Number – представено на Portable Media Serial Number Service след инсталация на SP2. Служи за извлечане на серийния номер на преносими устройства за пускане на музика. Ако имате проблеми с някакво такова устройство, може да го пуснете, иначе – изключете.

31. Print Spooler – ако имате локални или мрежови принтери, това ще ѝ трябва. Добра оптимизация може да направите, като оставате на машини и го пускате само когато вие налагате да печатате. Ако този сървис е спрян, нямате възможност да използвате принтерите в локалата „Принтери“, но грабберите не са премахнати.

32. Protected Storage – това е интегрирана услуга. Служи за запомняне на всички пароли и логови в Уеб страниците (Auto Complete). От една страна, това е удобство, от друга – рисък от кражба на сигурността. Решението тук е вие, или disabled, или automatic.

33. QoS RSVP – управление на трафика при мрежи, използващи QoS. Драйверът за QoS (Quality of Service) се инсталира автоматично с всяка TCP/IP Връзка, която имате. Експертиите препоръчват да махнете QoS, защото мрежи от типа на домашните не могат да се използват от него. Можете да сложите и сървиса на disabled, но имайте едно наум, че възможно Windows Media Player и NetMeeting да имат нужда от настройка automatic на QoS RSV.

34. Remote Access Auto Connection Manager – грижи се за съществуване на Връзка към някакъв отдалечен мрежов адрес. Тук ще наложи да тестувате – Вашата Интернет Връзка може да ползва тази услуга (ако имате dial-up, DSL или кабелна Връзка). В случаите, когато имате хардуерен гейтウェй или рутер, този сървис не е необходим. Ако можете да покаже, че всички работи и без него, изключете го по постоянно.

35. Remote Access Connection Manager – задължителен, ако използвате Windows Firewall/Internet Connection Sharing. Ако не, отново както в предишната точка ще трябва да тествате дали мрежата и интернетът ще работят нормално,

ако този сървис е спрян. Тази услуга изисква и предната (точка 34) да е пушчана, за да работи.

36. Remote Desktop Help Session Manager – занимава се с Remote Assistance. Никой разумен човек не ползва такава услуга, затова и този сървис би трябвало да е изключен.

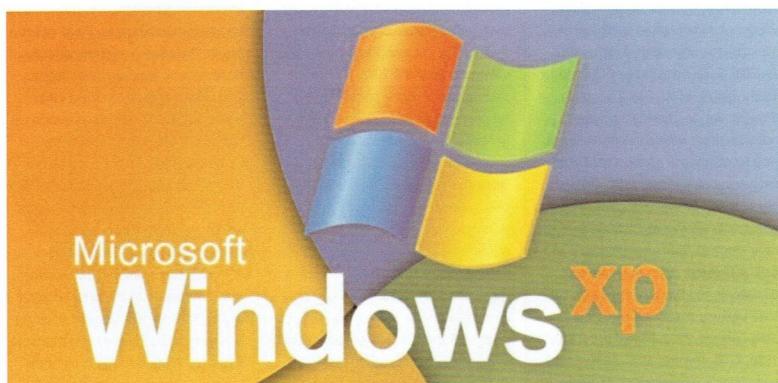
37. Remote Procedure Call (RPC) Locator – га не се брка с Remote Procedure Call! Последните в животно необходим, а локаторът може да бъде изключен след тестване. Проберете дали всичко с мрежата ще е наред при изключен локатор и ако не е – върнете го на машината.

38. Remote Registry Service – не е достъпен при XP Home, автоматично по-даден при XP Pro. Абсолютно неизвестен сървис, който позволява отдалече да се редактира registry файлите във машината. Споредно оставяте го на.

39. Removable Storage – управлява устройствата за външен запис, като лентово устройство, логема, CD/DVD и подобни. Тествайте и изберете между manual и disabled.

40. Secondary Logon – позволява ви да стартирате процеси или да отваряте файлове с права, различни от правата на текущия потребител. Когато сървиса е пуснат, при щракане с дясната клавиша на някой файл има опция Run As, която пишете съответната парола. Нагадах съм използвани тази възможност, спокойно се освободете от нея на disabled.

41. Security Accounts Manager – използва се за съхранение на профил и информация за локалните потребители на системата. Ако сте единствен потребител (не влизате с различни имена и пароли в системата) и използвате Internet Information Services, не вървам да имате проблеми с изключването на услугата. В Интернет се препоръчва настройката да е на „автоматично“, но ако ѝ е експериментирана – можете да опитате и „спряно“.



УМНИТЕ ТЕЛЕФОНИ

Автор: Kopacha

C помням си как преди време понятието мобилен телефон и това коещо се крие под тези думи, беше едва ли не нещо съвършествено. Нещо колкото мечтано, тръгваш и лежа до съзрение и неборие, а също така и като „съпна играчка за разгледени деца и юници“. Както се каза – мината години, прекарахме праща на петата година от новото хилядолетие и нещата вече стоят по едно коренно различен начин.

Почти всеки човек в момента разполага с някакво устройство за мобилна връзка – било то обикновен „мобифон“, или тък последен модел телефон с всяка какви пикантности и експри. Технологите взеха последните пет-шест години на огромни скокове и започнаха да възприемаме като ежедневни неща, които неотдавна не бихме могли да си представим като реали, като ли – масови. Наред с разширянето на кметъчките мрежи като скорост и облагаване на предлаганите от тях услуги, се разбиха и самите мобилни телефони. В резултат напоследък става всичко по-модерна тенденцията хората, особено тези с по-ясна идея що в то Смартфон, да се обзъждат с поборни устройства. Освен това, на всеки беше ясно, че именно с разширянето на този сегмент ще се форсира и на предъектът на геймъна в мобилната индустрия, стояла допреди година-две на заден план в сравнение със стремежа да се постигне по-малък размер на същия телефон. В днесно време тенденцията се обръща – теглото престанана да е фактор, за сметка на функциите.

Моята цел тук е да направя общ анализ на това явление – мобилните Смартфони, коещо в последните 1-2 години набра защеметяваща скорост и с всичката си инерция се бухна право в ежедневието ни.

Най-напред, за тези прехранващи се в люб и рибомъжъ човешки същества, на които не им се налага да се освежават в коя посока – образно казано – се върти съвета, ще дефинирам с думи прости: Смартфонът разполага с операционна система, каквато има и

във всички останали мобилни телефони, но съществената разлика е в отвореността за преработка и добавяне на нови приложения. За пример ще дам телефони от старото поколение, като Nokia 3310, 6100, Motorola C450, E398, Siemens – цялата 35,45 и 55-та серия. При тях проблемът е както при стапандартната домашна конзола, била тя гори от последното поколение – относителната капсулираност на софтуерната платформа. Да, и за тях има допълнителен софтуер, но често програмки и игрите, писани и разпространявани за тях, се правят основно от затворен кръг компании разработчици със средства за разработка, предоставяни от производителя на самия мобилен телефон, коещо само по себе си е ограничаващо. Това е и функционалната разлика между тях и Смартфоните.

Всичко започна през юни 1998 година, когато няколко от големите в бранша – NOKIA, Ericsson, Psion и Motorola – създаха инициатива Symbian OS. Година по-късно Matsushita Electric, собственици на франчайза Panasonic, се присъединяват към тази инициатива и гори стават съдържник и лицензиант на технологията. Идеята е да се създаде отворена за разработка платформа с достъпно лицензиране за всеки, който пожелае да я изгради в производстван от него телефон. През 2000г. е премиерата на първия мобилен телефон, използваш Symbian OS. До 2003 г. инициативата се включват още и SANYO, SONY, Sendo, Samsung, Siemens. Все по-широкият интерес и изисквания от множеството инвеститори и партньори налагат разширяването на още един клон в софтуера Symbian – т.н. версия UIQ, която е складарно ню API (от application-programming interface), която да разшири и добави гъвкавост при проектиране на интерфейс по Symbian. Пример за та-кува мобилни апарати в моментта са Sony-Ericsson P800, P900, P910, T610, T630, K700, Motorola A920, A925, A1000 и др. До миналия декември на пазара имаше 18 различни модела Symbian ба-



зирани телефони и още бесетина различни модели, базирани на UIQ версии 2.1 и 3.0.

Като че ли усетили се малко късно, разиграха и Microsoft и представиха през 2002 г. Windows Smartphone 2002 и Windows PocketPC 2002. Основната разлика между въвеждането почти еднакви като функционалност мобилни версии на Прозорците е в мащаба. Win.

Smartphone е техничкият отговор на UIQ версията, a PocketPC – на базовия (и по-мощен от UIQ) Symbian. В усилие укрепят позицията си, Microsoft не полагаха средства и в средата на 2003г. отново имаше скъпките – покрай преставянето на въвеждането на нови, напълнени с поборения версии. Само че този път Windows Smartphone остана на заден план заради бурните промени в търсението и предлагането на поборни устройства. Въпреки всичко платфор-

мата се разширява и побелява. Всичко това неминуемо навява и въпроса – след като имаме телефон в преносимия компютър или компютър в мобилния телефон, ами... Къде са ми игрите?! Очевидно не само потребители са си задавали този въпрос. Тази изцяло нова ниша стана като манка небесна за производителите на софтуер и най-вече на игри и ето, че не мина много и Nokia бяха първите, които предложиха използване нова разновидност на смартфон – тийъкъ, чиято главна функция е първо царска мини-конзола, а после – мобилен телефон. Роди се N-Gage. Както всяко начало, и наскоро беше трудно, едва подкрепено от плахите гейм-разработчици. Но към настоящия момент глагалът за N-Gage са повече от 300, а на пазара се подвизава новия модел N-Gage QD. Този път, разбира се, Microsoft бяха

погодвани по-добре. Още с излизането на Smartphone 2003 на техните сайтове за поддръжка и информация можеше да се намери огромно количество документация, примери, софтуерни китове за разработка на заглавия за тяхната платформа, включително изцяло мобилните версии на тяхната .NET Compact Framework платформа и Mobile DirectX API.

Моята скромна персона събесм насъкко, след сълна вътрешна борба, се обаждаве с мобилен телефон, базиран на Въпросната Microsoft платформа, като основният фактор, който ме привлече да предам правото дело Symbianско, бе ценовият.

Операционната система, на която се спрях, разбира се, бе Smartphone 2003, която – след неколкодневно мъчение с Версия 2002 – бях побежен от радостен да изтегля и инсталiram. Наред с всичките глезони – WMA и MP3 като мелодиби на звънене, Windows Media Player Mobile, синхронизацията на SIM контакти и SMS-ите с Microsoft Outlook, която извърши 8 комплекта лицензиран – бях доста приятно изненадан и от няколко други блага. Оказа се, че процесорът на машинката е с ядро на ARM7, разработка на ARM Technologies (техни процесори лежат в основата на Nintendo Gameboy Advance и Nintendo DS и др.) и OMAP710 комбо-ядрото на Texas Instruments, работещ на 133 MHz (не, не грее и не не съм го обвързоквал, макар че има възможност), че има IR port, както и SD/MMC разширителен слот, който може да подговара до 1GB карта. За цена под 400 лв. си е покупка на годината. Първото най-приятно чувствмо, кое

може да ѝ посрещне е естественото Windows усещане за нещо познато. Менюта, икони, подгреба, файловият менюджър (да, има си Explorer), Resource Manager (трепем приложенията Бълкъ-Ви), силния звук на слушалката, възможността за пускане на разговора в режим Speakerphone бяха едни от екстремите, които ме заплениха най-много. С доставяното със самия Windows Smartphone Edition, графично – гейм GAPI, кое то е до голяма степен унифицирано и се ползва от госта приложения, работещи със шарени J. При Symbian базираните телефони основното game API се нарича Segundo3D и на него сътвърди почти всички игри, разработвани за N-Gage и Series 60 и 70 платформа, кое то освен перфектните си възможности за 3D рендинг при мези машинки, разполага и със собствен метод за компресия и декомпресия на данни в реално време, наречен DERBH, позволяващ му оригинално за Версия изпълняването код за N-Gage от 37Mb изпълнителен файл да се трансформира в 5.8Mb тайвър при 300Kb буфер за декомпресия! Компанията-автор, IDEAWORKS3D, гордо изтъква, че Symbian портъв на извънштатни PC франчайзи като Tomb Raider, Tony Hawk Underground, V-Rally, Virtua Cop, The Sims – Bustin Out, Pandemonium, Sonic N и пр.

Скоро, разбира се, ми зачеса и меркът да видя, ажкеба, какви игри има и за Microsoft платформата, макар че нямам да скри, че мобилният гейминг до този етап за мен беше про-



сто ниша в игралния бизнес, която да следи за едната статистика.

Тръгнах на лов за игри в мрежата и още първото залявие, на кое то попаднах, ме изненада – Worms World Party. Излязжа размазъвашо като за 176x200 гистел, геймплейт се е свързан като PC, но разбира се най-голямият проблем извърши от това, че изпълнението съвършено на клавиатурата на телефона не са от най-забавните. И все пак – бях приятно изненадан. Съжалявам за липсата на шотове от тази игра, но Версията, която има, бе само за 2002, а макар след като я пробях, засега с другото залявие ми се наложи да употребя до 2003.

Другото залявие, кое то беше изненада за мен, първо – поради своята наличност за тази платформа и второ – запади отонесително сносния RPG влемент в него, беше Neverwinter Nights. Естествено, играта графично едалеч от своя PC тамък, но геймплейт е доста близък до оригиналата. Наличната ми след това една ми тръстърски стратегия, та си потвърдих и нещо да покарам, еднаква да видя, колко смешно било... но се изненадах приятно от едно момче симулаторче, кое то наистина не ме впечатли като графично изпълнение.

Е, не е SuperBike, естествено, но като управление и цялостна завършенност на геймплея, с всички необходими от жанра елементи, беше отмачко постижение – настройки на мотора, изветове, писмата, различни типове мотори – писмата, ентуро и пр.

Но понеже изтъква батерийката скоропостижно, реших да си оставя нещо по-леко за разцъкване от време на време – порт на класическата пъзел



игрица от времето на 16-битовата Sega – Columns, подизвадяща се ту с името Gemstone, която изглеждаше толкова добре, че просто бях покортен. По-долу са някои от другите залявии, с които се пребах.

Скромен шутър (макар и не 3D) в стил Wild Gunman и Lethal Enforcers от златното минало

Зимята изнадали се нуждая от допълнително представяне (освен че ба на фрески, каквото и да значи това).

Класически порт на Wolfenstein 3D за Smartphone 2002

6th Gear – съвсем сносен а-ла Outrun клонинг, с побъчко опции и екстри. И, разбира се, Gemstone.



След този далеч не пълен обзор на платформи, залявии и възможности, съвсем отговорно заявявам, че лично аз надали ще подсия мобилния гейминг занапред. Ситуацията тук напомня зората на гейм индустрията, с тази разлика, че тук концептуалната пътека на самите игри е утълкана, кое то предвещава високоскоростно развитие на мобилните забавления. Така че, приятели, излезте от каменната ера и се запознайте с последната брънка в еволюцията на игрите!

Още в зората на създаването си мобилизират телефони, освен срещуто за общуване са опитаха да бъдат и срещуто за забавление. Неуспехно, да си признаем. Но ето че, само за няколко години, еволюцията в технологиите побъди към спомените ни за онези първи малки аркадни игрички прибъку на първобитност. Днес Java изиграве прекийвана бурно развитие. Никогашните селми аркадки са заменини от представителите на всички жанрове – Sport, Action, Arcade, Puzzle, Race и дори RPG-та! Всеки съвременен телефон поддръжка Java, а собствениците му може да съзаят игри и от Интернет. Мобилните игри разнообразяват живота ни и ни предлагат възможности за истинско забавление – гори когато обстоятелствата ни ограничават 8 това. Докато чакаш рейс или на олапка, например. Докато се возиш във Влад. Докато скучаваш в часа по математика (хех... не се пропоръчва). Докато чакаш га добие покът. Докато си с кучето в парка. Докато си съзгате на баскет. Приятелите са безброй.

Днес ще ти предложим три великолепни залезли, изгражани за случаи като гореизброените, както и за всички други, за които можеш да се сетиш им.

Ако апаратът ти няма поддръжка на Java... може би е време да го смениш?

Kak ga iztegla Java igra?

Услугата е за клиенти на Mtel на договор. Играйте се избират и инсталират на вашия GSM апарат по WAP адрес wap.mtel.bg > JAVA Игри. Необходими са стандартни настройки за WAP на апарат, незабисимо дали ползвате WAP през GPRS или номер **0881000**. Може да получите WAP настройки като се обадите на *88 - безплатният номер за информация на Mtel. Препоръчаме и www.mtel.bg > GSM съветник > W @ Р настройки. Цената на всяка игра се вижда преди самото изтегляне и е между 2,50 и 5 лв.



FATAL FORCE



15:45. Лежа в хамака, чистя пистолета, скучая, имам време. И ето че лампата над мен като по поръчка замига сигнало. Пистолетът в кобура, нокът здраво вътвънат в ботуша, а аз тичам към Хангър 8!

Какво ще трепи този път? – питам пистолета си Джони вместо поздрав.

В гохада пише „бла бла бла... НАО.“

Ясно! Так избързими! Каквото толкова им харесва на Земята, не мозга ти каза. А са гищни! Онам от химическото все ме гледа на кръв заради слузата.

Пристигаме, сър! – съобщи Джони.

(Станция „Сергика“. Последна станция. Умоляваме пътниците да слизат...)

Спускам се и докато блея по романтичния залез, мечтаеши за моято момиче, един изстрел облизва дяснини ми крак! Право са казали: миг небвнимание – цял живот мъртъв!

Бесен се впускам в голямото меле – хърчат откоси, падам, претъркалям се, ставам, пускам, гущерите калят.

(Станция „Сергика“. Последна станция...)

За малко да ме сгазят в ъгъла. Удрям

JAVA ИГРИ

бърза адреналинова доза и подкарвам в „булет тайм“.

- Елате побечеете! – летейки креша.

В съблазнения момент... сухо „щрак“: пълнитеят е празен. Захърлям абтомата.

- Нема се пуашки, кол’че – изръмжавам на създането, търърде напомнящо на бъдещата ми тъща. Всяка нока и още съществувам една своя скърбена мечта... Край, всички са на филии, не остана жив ейлиян.

Джони, бързай, че гарфето ще писка.

Докато ляпим към базата си мисля колко съм мръсен, когато...

(Станция „Сергика“. Последна станция...)

...вратата се отваря и сред многото лица съзират моето момиче! Подминава ме, без изобщо да ме погледне и сядя в мотрисата. Останал сам на перона, виждам глаба към светлинното табло... Пътници! 16,30!

Features:

Избор на трима герои с различни характеристики

Множество оръжия

„Булет тайм“, в който да колиш по много врагове нареденък

Възможност да управляваш превозно средство.



apkaga	92%
Nokia	3100, 3200, 3300, 5100, 5140 6100, 6200, 6230, 6550, 6610 6800, 6820, 7210, 7250
Siemens	M65, C65, CX65, CX765, CXV65
Sony Ericsson	F500i, K700(i), Z1010

RAYMAN 3



Малииий... направо не може да е истинска как ме цели глабата. Тия купони, това неизоставане. Не е за хора! Аман от празници!

Събуджам се, ще не видя, глабата ми тежи като сандък с грошице, върхолото ми са спали съмната мамути, чубствам се направо разглобен! И я гледай – наистина речете ми се размотват малко по-встрани, краката и те са никак отдалечени от мялото ми, а аз се реха безглевност. Сега разбираам защо мама ме е кръстила Рейман... Ох, не че нещо, но ми става лошо от такива гледки. Ше уга да попърся анахен отникваче, че пък и тия гайди дроги от купона излиза да имаше ханче вътре.

Приникам си аз с хъвачащи ръце и крака, гледам как пред мен – и дрън – записах една брошка... Ама май не ще га е било анахен, защото хин не си стана по-добре. Имам ли избор? – прогължавам да търча, търсейки от ония златните ханчена – Балеринчетата.

Явно съм на прав път, защото напоследък разни ску-

нове ми се мяркат из погледа. Но като ме хване, ги сминалом от бой.

Жубжуб! Чубствам се във пълна готовност, а мисах, че като омешам ханчетата, ще почна да прелипам крайници... И после разправят, че белите не могат да скочат – скочам си като пич... и то - какъв откос! А за златните глоби скок с чукта в кръста праят!

Яко фун – търча, скочам, перкам лошковищте, кървоядам от тия готовините златните... ама по едно време май попрекалих, защото почнах много да се рея...

Ама тък к' ще ломрещ раздам – Все по-точни. Но матка е, като вразовете извънъкъз взех да се удавояват и утровилят!

Рааза – скрито нюбо! – отивам да потъмчам там – какво друго да прави човек, докато чака да му мине махмурлук?

Features:

Прекрасен Jump'n Run

9 нюба, пънни с приключения

Тайни нюба, очакващи да ги откриеш

- Ей сега ще ще във всичката книга! Трети батальон лиши? – и като ме перна адреналина, пръстът ми на спуска не знаеше умора, а от ярост заръфах учебника и гори отхапах част от него.

Врагът се опита да ми мине коса в левия фланг; аз обаче се бих окупирал зловеща и единственото, което видях от мен малките пилешки мозъци, бяха тонове олово и разпилени страници, които пратих в тяжна посока.

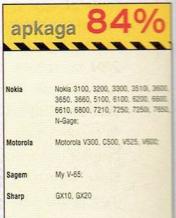
Сега гадовете кротини. Презгрупират се – чувам ги да шабат в шубрака. Какъв ли са замислили? – Пихах се и презаредих.

Features:

Класическият шутър с „пакиите“ – по-мощен гори от PC брама си.

Множество скрити „паки“, които се откриват само ако стреляте на правилното място в правилното време.

Camera control – чудесна, иновативна функция, която



Moorhen X

Бедствия, знаеш, светътът познава най-различни – тук чути, там земетресения, изпитни сесии...

Един ден ставам аз и какъв мислиш, възксам пред прозорец? Да беше нашествие на скакалци – разбираам, нашествие на мишки, гори къртици - ОК. Обаче нашествие на пилци!?

Бяха наблякъзе и кълвяха като луди! Бесен, още по чехли, хъбаха своята Вярна пушка „Уничестър“ и изхъръчах на бъбра, а халатът ми се разтвори като пелерината на Зоро. Хърълхъс се към тях със семеиния боен юк на уста:

Ша ба гази Валлааах, патми заспали!

Шиш, кої е патма бе? – изкургуяка един от наследнишите на френския символ.

След което ми падна пердото. Такъв съм, хъбана ли пулцомо... особено ако набликава някое контролно... Глъзите лемяха покрай лицето ми, а пернатите падаха ли, падаха.

След третия патронда, обаче, им дойде подкрепление. Съкак целият трети пилешки баталлон се покри във върха ми.



apkaga 84%

Nokia	Nokia 3100, 3200, 3300, 3510, 3600, 3650, 3660, 5100, 6100, E205, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7550, 7890, N-Sage
Motorola	Motorola V300, C500, V525, V600
Sagem	Sagem My V-65
Sharp	Sharp GX10, GQ20

apkaga 84%

Nokia	Nokia 3100, 3200, 3300, 3510, 3600, 3650, 3660, 5100, 6100, E205, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7550, 7890, N-Sage
Motorola	Motorola V300, C500, V525, V600
Sagem	Sagem My V-65
Sharp	Sharp GX10, GQ20

екшън 97%

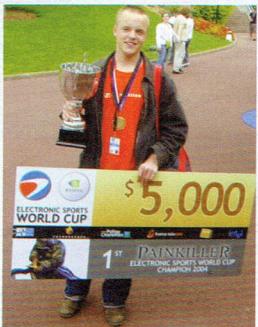
Nokia	Nokia 3950, 3960, 9600, 9620, 9710, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7550, N-Sage
Siemens	Siemens C55, C65, M56, M56, S156
Motorola	Motorola V300, V400, V500, V600

Открийте цяло ново поколение от Java игри за вашия мобилен телефон!

Сандер 'Vo0' Каасйегер

Painkiller's got a hitman.

Cyberathlete Professional League (CPL) е организацията, която го организира турнирите в про-гейминга през последните няколко години и като макаба успя да шокира геймърското братство, когато представи полската **Painkiller** пред колос като **Unreal Tournament 2004** за първото по рода си световно турне през 2005-та. Иерата, която се раздаваше на „впечатляващата“ брошка от средно 30 играчи онлайн в денен един момент (за сравнение същата статистика за безумния **Counter-Strike: Source** е в порядъка на 150-200 хиляди) и която повечето хора мислеха, че няма да се задържи повече от няколко месеца. Но казаната от CPL дума се оказа стабилно хърълен камък и **Painkiller** пък взе, че остана – макар и изкуствено поддържана от големите наградни фондове. Зарадост от Сандер „Vo0“ Каасйегер – човекът, който доминира на всеки един от турнирите по **Painkiller**, в които е участвал. Въсъност Сандер има само един загубен мяч в официален турнир – *CPL Summer 2004* на DM_Fallen2, и то от небезизвестната мултигейм машина Джонатан „Fatal1ty“ Yergen; по-паметлийте от Вас сигурно помняте представянето му в един от по-старите броеве. Което не му пречи да накаже същия този Fatal1ty на финала на същия турнир на останалите две карти от ротацията – DM_Sacred (блечатляща резултат 23:9) и DM_Psycho (12:10). В е-спорта срещуе подобно смазаващо пребъзходство не е наблюдавано досега, но тук и **Painkiller** е все още в пеленки – не е чукнала и първата си годинка на пазара. Но да нахърляме и малко лична информация за Vo0 – Сандер е на 19 години, родом от град Делфт, Холандия, където живее и изучава Механика и Инженерство в местния Технически университет. Както повечето играчи на **Painkiller**, преди това се е занимавал с **Quake 3**, предимно Challenge ProMode Arena (CPMA)



модификацията и **Quake 2**, но само за забавление – има и няколко участия в различни онлайн-лиги като Clanbase и спорадични 2-ри и 3-ти места. Наричан е „летящият холандец“ не само заради народността му – стилът му на игра в крайно агресивен и скоростен, но често е оббинян и че голяма част от фраговете му са серии от т.н. spawn frags (т.е. предполага къде играча ще те роди и се запътва да те убие преди да си взел оръжие/броня). Именно по този начин на последния турнир, който взе – *CPL Winter 2004* (приключи на 19 миналия месец) Сандер успя в последните 30 секунди от финалния мяч да направи точно такава серия от 5 фрага и да спечели с 11:10 картата, която до преди минута е губил. Дори самият той признава, че както във всяка друга игра, и тук понякога е важно какви зарове ще имат отреди Фортума и че много се извинява на Бенджамин SK|zyz' Борман за случилото се, обещавайки да му плати първите няколко сеанса при терапевт. Шегата на-

страна, Сандер заявява в почти всяко своя интервю, че истинската му любов е **Quake 3** CPMA модификацията (потърси филмчето *CPMA done by Vo0* в интернет, ако искаш да се убедиш) и играе **Painkiller** основно и само за парите, които CPL налага в няя. Дори „тренировките му“ не продължават повече от 2 часа, просто защото му става скучно и пуска едно бързо куейкче за разпускане. Което тък, съпоставено със минимум осем-часовите сесии на **Fatal1ty** – и то не в семиците непосредствено преди турнири (така цифрата скача до над 20, и да – естествено, че ползва енергийзъри до го държат буден) ни кара да се чудим, какво точно има в това холандче и как та-ка успява винаги да надигне над противниците си. Отговаря – изключително психика. „Обикновено вечерта преди турнира не мога да спя, а напрежението и очакванията на всички, че точно аз трябва да побега ме слизват totально. Но седна ли веднъж пред клавиатурата, всичко това избледнява, защото знам, че мога да побера всеки в тази игра, а повечето вече са го успели. Изведнъж умората изчезва, никоймът на опонента престава да е от значение и просто започвам да го търся.“ Следващите предизвикателства пред Vo0 са новогодишния турнир на *pkuro.com*, който по времето когато четете този текст трябва да е забършил и естествено, първата спирка на световното турне с награден фонд 1 000 000 долара в съседна Турция, самолетните билети за която той вече си осигури, спечелвайки *CPL Winter*. Какво друго ни остава, освен да му пожелаем добър попътен вятър и... никък пинг.



Интервю с: Найден

Интервюто взе Snake

Големият брат го гледаше. И това го превръща в звезда. Звезда от неподозирани за роднината ни машави, която – проверен факт – не може да измине стот метра по улициата без под носа му да бъде пехнато аистче с моби за изтровер.

Нешо, която май осъзна с най-тънка сила, които си говорих с една добра приятелка, учеша в Чехия. Която не е гледала никојо едно предрано на Биг Братър. Но когато, между другото, ѝ обясних, че след полюбин час трибва да интервюирам едн пит че шуто тоя попиша без колебание „Найден ли?“.

Представям ви Нег – един от симболните на бържавата, в която всички искат да правят се с таб, след като си си налагаха задника със сина боя за национална темеизизация.

А Големият брат... той продължава да гледа.

Snake: Представи се

Найден: Му кво га се представям. Вие ще си да напишете – знаете кой съм.

S: Знаем, факт е. Каши ми тозава как се чувства човек, който в момента цял екип познава като Нег от *Биг Братър*?

Н: Малко ми е трудно да съм чак толкова известен. Още не съм съвърнал... Бе не, всъщност съвърнах, ама почнах да се дразни бече. Срещаш ми разни хора по улицата и всичките казват едно и също – „Не тръгваш да ги гоняш, това беше манипулирано“. Имаше 8 Перник едн, вика: „Ти си ебати пич! Ти си ми идол, бе, идол. Ти си ебати пич!“

Мен ми беше много смешно, имахме интервю в едно радио преди няколко дена. Бяхъм аз и Стойка. И апелирахме хората да подкрепят Зара, ѝ такова, защото смятаме че тя заслужава да спечели. И се обажах една бабичка: „Мчи добре съзга, вид че твой нюе стъпе поканили някой да защиши и Здръвко. На мен

той ми е любимияца. Вижти го момичето – пире, горчиви, чисти, да ший можи дажи... Всичко можи“. И аз виках „Добре бе дружарко – това ли е шоуто – да гледате как някой пери е и шисти?“ И тя: „Какъв губориши сига срещу нигер. Като гортиви и ти ядеш, нали?“ [смее се]

S: По същество – как, по дяволищте, се реши на побояния доброволна премесечна изолация в Биг Братър. Какъв беше мотивът – пари, слава?

Н: Ми въвежда бона все пак. Почти, де. Шомото от мяк гъвасет процента отиват за никъв даляш и не знам си какъв, пълно още някакви такси, които беха споменати в договора. Излизат към сто и петдесет бона чисти. Иначе те дават хонорари по шейсет и пет лева на семдесетца.

S: Бе остави ги въвместе bona или колкото са там. Ти беше ли наясно къде отиваш?

H: Въщност, не. Не го бях гледал то-

ва предиране. Не знаех за какво става въпрос. От тия, които сме вътреше, само аз и може би Зара не го бяхме гледали това нещо. Най-трудното беше това: че там беше доста скучничко. Мани го това, че те дават по телевизията, ама скуката е страшна. Шотът ме на *Нова телевизия* показват избрани моменти, в които некви хора – ние де – се хаят и си говорят простиши. И прителите си мислят *Ми то там изобщо не е толкова трудно, то е бави купона*.

S: Е купон ли беше?

H: Рядко. Ама поне като нямаха какво друго да правиш се ебаша със себе си и си правиш ташак със съктърпиранишите.

S: И какъв ли липсваше наяд-много?

H: Компютъра ми. И колата. И да си пуснеш жица, ѝ такова, ми липсваше. Будеша ни с чалга, ебати.

S: Каква жица точно?

H: Ми слушам си метъчъче. Така от по-новите, *Дарксайд*, *Перъгайд Лост*, *Найдущи*, *Линкън Парк*. Аз бих занесъл дискобла, ама само на рождения ден ми пускаха. Даваха ми да избирам музиката гъв часа. То може и малко егоистично да прозвучи, но казах само на момите жиши да пускат. Такова сам им майката на съктърпиранишите. А Стойка се молеше *Лусини малко чалгичка...*

S: Какъв мислиши за риалисти шоумата по принцип? Как бих охаркерираш епохата, в която някакви хора ядат *Волки ташаци* по телевизията за пари?

H: Бате, сега са сега по гледах Биг Братър отвън как излегах – хем те ми дадоха записки от търъйка до петнадесетия ден, които още не бех сини, още не бях нафар блокстър – па като си гледах ми беше доста интересно. Ама то аз и Гроши правехме шоуто. В момента изобщо не ми е интересно. Те на толък-шоу са го обрънали. Само сеявят и си говорят.

S: Как точно си заработи изгонването? Искаше ли го?

H: Ти луд ли си, не съм искал да ме изгонят.

S: Добре де, Здръвко ли ѝ прещака, както сам си призна, или просто вие изпрещахи в едни момент?

H: Здръвко не ни е прещак. Той просто е имал идейта да ни накара да се напием и да прекратим мисията.

S: Е, ти това и стана.

H: Да де, ама и га не беше станало този ден, щеше да е на другия. Дори и без алкохол. Здръвко колкото и да се опитва да се изкара за толкова умен нема да стане, защото не е. Аз сам исках да я прещакам тази мисия. А и от Биг Братър може да си сътвориши причини да ни разкарам заради проблеми със СЕМ или нещо от сортта. Найд-макътана причина им е тръгвали.

S: Малка казаш...

H: Ами малка. В привилника пише, че нямаме право да посагваме на съктърпиранишите и за това ще бъдем изгонени. Кой



тръзвам, изваш ли с мен?». И тя вика „Да“. И това е.

S: Да не би причината да е личния ти сексапил. По-рано така ли беше?

Н: Ми не, много ясно. Преди се правех на памчо, пусках смешки... и в бебето-сем процента от случаите претърпявах неуспех. А сега отивам някъде, сядам си и те сами извам, ѝ та��а. Избираам си някоя по-добра и казвам „Здравей, мойто момиче, как си?“. Так пускам някоя смешка и след час като тръзва га ставам и тя си става с мен.

S: Пог „по-добра“ какво га разбираш? Какво първо забелязваш в една жена? Какво га приблича?

Н: Щии, бате. И в лицето га е по-така... Абе въжното е да не е дебела. Симпатичничка, ѝ та��а.

S: Порок на който не би се отговаря?

Н: Тъмнотупушнето. Супер много ме дразни.

S: А порок, на който се отговаря с радост?

Н: Жени и коли.

Момент от биографията си, от който се срамуваш?

Н: Ми, както споделих с Биг Брафър – моменитът, в който на бързане от трениръци се наараках. Бах на бъданасет и се прибрах с трамвая. Обаче имах разстройство. И четирим спирки преди нас се наараках. И Биг Брафър ми пита „Следвали ли си тоба със свояте съзвартианти?“. И аз бихам – ми не, за много се бях трамвирал тогава. И слизах от трамвая и си въвхих та��а, ами като видях, че се забадах хора пресичащи на другия тротоар, за да не усещам мирисата. В един момент осъзях, че фелаките въстъпност са се спичали по краката ми и съм оставих глукономентата лаййнъра дури след себе си. Едни съсчетчата ме бях проследили и после в клата махала ми въвхах Дрисливто... [избухв в смех]. Това е ташаш, де. Ама след като разказах тази история, после Биг Брафър вън-две минути нищо не отговаряше. И след малко усещах, че гласът на Биг Брафър се е сменил. И се чувах „Биг Брафър няма побеже Вълпрос“.

S: Добре, бе Посерко. А с какво се горѓеш?

Н: Но принцип с невероятно доброма преставяне в Биг Брафър. Щомъз аз точно така исках да излездам. Дори се изненадах от това, кое то успях да сътворя. Нагскочих съм себе си да же.

S: Вашите, чувам, не били особено щастливи от това наскажане...

Н: Да, бе. Бях много разочарован от мене. Сега горе-долу се опоправихме, съвикнаха. Но една-две семнадесет години след като излязяхме бяхме супер събрити. Баща ми не ми говореше...

S: Нещо за любовта га си кажем? Има ли та��а чудо?

Н: Би трябвало да има, въпреки че аз много-много не вярвам. Би трябвало да има. Какво га говорим за любовта?

S: Ми колко ти е най-дългата връзка, примерено?

Н: Три години.

S: Добре, давай да минаваме на игри-те. Собственик си на епилния компютърен клуб *The Shit* в Кюнкево. Как се реши да отвориш та��а нещо?

Н: Ами обичам игрите. Още от малечък, бях съм на бъданасет годинки, като ми беше купил Прайв Осем Це, от тия - с големите флиполи и зелените монитори. Тогава си джипката на *Келтън Гайдън*... блек Меркър също беше някак-ва добра. И *Каратеката*.

S: А защо *The Shit*?

Н: Веднък, рано сутринта, намерих лайно по средата на куба, без въобще да знам откъде се е попълвал, разбираш ли? Прозрявам Всички прозорци, брати – за клочени. А преди това, вече, лично съм затворил клуба и лайно нямаше. Освен клубът га се е нааракал...

S: Любими игри?

Н: Абе, сега като че ли игрите не ги правите като едно време. Затова любимите ми са все старички. За *Поршето* Вече ти казах в онаа възпитка, дето я попълвахме. Още *Солджър* ѹФ Форчън, *Едък в Еплайдър* и... По спортни игрички много си падам – *ЕнбиЕй* и *Филфата* много съм ги играя.

S: Нещо за любимият на цяла една народ *Каунтър Страйк*?

Н: Много ме дразни. Много по-добри игри има. Говоря за отборни игри. Обаче тъпичат човета си съвикнали с него и край. Примерно *Волфенцид* е много-по-добро за „мрежа“. Особено онази карта, дето юните излизат на брега, а другите си чакат горе. Ей, това е железо за мрежа, братие. Опитах се да ги науча хламтата на това. И ми викам – който играе с мен *Волфенцид*, играе безплатно. И те играха, окефиха се много, ама после – като



събръши промоцията – и ми викам „*Стига ѝти толкова*“ и те – пак Кънкънър спрят.

Като си говорим за игри – куестчата нещам нерви да ги играят. Бях започнал да играя *Сиберия* и *Бруoken* сорп, ама не – немам нерви за това. Имаше обаче навремето едно анимационно куестче на четири диска с едни извънземни... как се казваше?

S: Столпни инвейдерс.

Н: А, да – беше свежка. Друго какво. ЕрЛеѓ-тата супер ме дразният, копеле. Побечено, де. *Ревенант* навремето, примерно ме кефеше. Обаче Диаблото не мозга да го пишат.

S: Нещо за финал? Тъвомо послание ком ламдото поколение, примерно.

Н: Младото поколение га пуши малко-по-малко тревички, това искам да им кажа... Абе аз не мога да говоря много. Нещо изненадащо добре и смислено трябва да се каже тук според мен: Да ходят тийнейджърите на училище и да имат само шестнадесет години да слушват събития родители, да общат ближнина си, да помогат на старите хора, да не гледат телевизия слеп еднадесет часа, да не мълчошат, да не тръбуват, да практикуват секс само ако са набършили осемнадесет години и да употребяват предпазни средства. Друго добро и позитивно къде да кажа... Теб-

зи които имат шофьорски книжки да караш бавно и да спазват правилата за улично движение. И да не слушат чалага.

Любимите неща на Найден

Игра: Може би... *Нийд Фор Спийд*: *Порше 911* и *911*. На него супер много съм играл с *Боланче* и с *пегалче*. Шото аз сам фен на *Порше* и за това.

Дума: Колеле.

Музика: Метълче. На първо място *Дарксайд*. След това *Перъдълз Лост*, *Найтвайз*, *Линкън Парк*.

Книга: Нема книга, бате. Не чета. Обаче имаше една книга-игра *Замъкът на тараканите*. Неща пишете.

Филм: Стар Варс, Властелинът на престолите, Смело сърце, Джакъз, Ади Джи в парламента.

Чувал: Никоал съм си мисля като ми в любимият цвят. Немам любим цвят.

Облекло: Некъде по-удобно.

Държава: Лайнозаврия, братие.

Време: Ноцно време.

Животно: И това не съм си мисля. Нямам любими животни.

Мирисами: Мирисата на органична газ. Нали се сещаш.

Число: Най-любимото ми число е 5249.

Секс поза: Колеле, задна прашка.

Яко Питие: Фанта портокал. **Цитат:** „Да ти седнем на лицето“

Гледам темата**за Найден на форума.**

Глупаво, че това е причината да пратя мейл за пръв път. Но докато четох, гостах се обърках. Наистина.

Преимно защото не чак толкова отдавна призовавахте всеки почитател на списанието да пради писма, в които да... говори. Да казв какво му харесва и какво не му харесва, какво иска да намери на страниците, какво му липсва, какво го раздва, кое го отблъсква. Искахте гори съвети...

Факт е, че всеки път, когато напръвте накаква промяна, тя започва да се обсъжда на форума. И всеки път защърва с едно и също, отмечено, възмутено, недоволно, ясно произвано от ваша страна: „Зашо се вига толкова много шум, защо толкова малко?“ Ами вигаша шум хората, щом мислят, че някой може да ги чуе. Вие чувате ли?

Форумът е пълен с редови читатели, има ги всички там. И ето, гледам пред мен, една тема, в която всеки изказва виждането си, и то по конкретен въпрос. Анкета сложки човекът. Едва ли е, за да группи, значи може би наистина му пак има на корицата и в списанието, може тък наистина се чувства ядосан и обиден от това кое то сте направили този път; може би приема всичко кое то става със списанието лично. Може би е „фен“ до дъното на душата си. Следва изявление на връхко, в която той категорично е заяви, че „на Вас“ не ви пак, че на някого му пак. Че вие правите списанието, вие сте компетентни и вие вземате решението!

Не, сериозно, докато чух темата, постепенно едни генерали извън се налагаше от само себе си: „НЕ ТРЯБВА ДА ТИ ПУКА“. Всеки това побърза:

„Къде ви пак на корицата, отрежете я.“

„Къде ви пак за интервюто, игнорирайте го.“

„Къде ви пак за списанието, пропуснете този број.“

Ама чакайте малко, как мака?! Ас кам да ми пак. Имам нужда да ми пак за нещо и съм си избрали това нещо да га

едно списание. Едно чудесно списание, дължен съм да отбележа, и сега търка на него, просто защото така се получи с времето, привързах се. А вие ми казвате „Къде ти пак?“

Е? И това ако не е обърквашо!

После едно момиче задава въпрос, които и аз по принцип си задавам. Предлага да ви имаме повече доверие. За сега не си знам от това повече накъде, но... Хубаво как демонстрирате доверие си в нас? Бихте могли да кажете, „Така и така, решихме, че Найден е добре да е на корицата, защото...“ Или „Да сложим участник от Биг Бадрор на корицата си налагат защото...“ Бихте могли да успокойте с няколко реда всички, че няма да взимате интервю от Деслава. Това е проявя на доверие. А не да се правите на греб и половина: „Нито едно аргументирано мнение не видях против фейса на корицата в следващия број!“ Дронърши.

А, га. Ще попитате как демонстрираме доверие. Ами например В момента съм убеден, че за всичко това си има основателна причина. Убеден съм още, че предпоставите небодолните пред неефективните. Убеден съм и, че давате всичко от себе си, че на Ваше място никой не би се справил по-добре. Ще продължа да съм убеден, гори и ако не получи никакво обяснение от вас. Вижда ли? Вярвам в списанието.

Изледжа сме ви омръзнали.

Аз... Не знам. Все така съм сигурен, че няма по-добро списание за PC игри на пазара. Че давате най-тънка и точна информация. Че сте задължителни за всички геймъри.

Но можеше да направите една прещален брой, преди да станете професионалисти. С най-добри чувства.

Жибко

Емоционалният оттенък на отговора, който бих ти дал можеш да получиш от редактора. Написан е за хора като теб. Поради липса на пространство, че се опитах съвсем накратко да кажа няколко съществени неща. Първо не си свърсил прав за отговорите ни във форума

– във втора теми касаещи въпросите около списанието съм излязъл повече текст, отколкото за този број. И там, мисля, нещата са казани. Вероятно писмото ти е писано преди да ги прочетеш. Приемам донякъде упрека, че може би в момента побежденоши ни изглежда високомерно отстранени. Не е от неуважение към читателя, а загради факт, че промените и смяната на мащабния покрай нас се случват търбиде борзо и липсата на време и напрежението ни правят малко по-разки. Не сте ни отръзвали вие, по-скоро и ние самите все още сме търбиде объркани, за да приемем с готовност спор и допълнителното съмнение, кое то би предизвикал у нас. Наистина, решени сме да игнорираме споровата среду крайствията ни. Бихме искали да опитаме покрай това, кое то сме наимисали и вярваме, че то ще само за доброто на списанието. Кое то още веднъж ни връща към доверето и към молбата ми да го съхраните. Благодаря.

Freeman

Помня, че Вземане-даването ми с компютрите започна паралелно с отварянето на работилничката. И до настоящия момент споменаването на Unreal извиква в ума ми две асоциации. Първо: шведоброт на Ери, който забинаги ще остане личният ми номер едно; и второ: пръвбото PC списание, кое то отвори отнасящо се за нещата, повечето от които по ново време нищо не ми говореха, но със десетина разточливите листи подобрен анализ на гореспоменатия шведоброт.

Като се замисля, май съм запознат с целия архив. Само за първия брой имам съмтлен спомен за StarCraft корица и няшо друго. Може да се каже, че съм бил събъект на съзряването на списанието (ако го приемем за факт), и на развището на диалога GW - потребител (ба, как го казах).

Не поставям пред въпрос не готовам събранието с гейминга артикули, ама все се сещам колко време се занимавахме с писма, събръкращи „Аа, изглежда-

те точни, пък къде идат проповядвате!“ или тък изразяваци опасения от наблюдането на промишления конфейер в работилничката. Личното ми мнение до скоро го е/а и прътъжава да е/е, че списанието – това сте вие, и може да го правите както си искате. Случи ми се обаче да прочета редакцията от броя с Ground Control 2 /при все, че е от Юли/, и след като Слободан еднакично позволява изискванията от екипа, си реках „и къде тук?“. Не, че имам кой знае какви премениши.

Над-надред по-пестеливо със секстикски хумор и сексуалното образование, че назада. Тъкмо си се зачел и - БАМ! - измежду странищите един фалос те удря по глъбата и те изтръбва от унка. И дружата ми сума в езритецки - ако може да ги редуцирате. Знам, че и преги се ставала на въпрос, ама все пак в списъка на екипа сумата пегактор я има четири пъти.

Хайде, честито Възкресение Христово и Върховскиот от мен и дано през новата година списанието стане по-дебело от games machine.

Раганегра

П.С. Щях и по-рано да пиша, но реших предизвикателно да изчакам да експроприираме пощенския си отмят от нашата Урсула :]

- болници от последната минута: Новият дизайн направо опира пилот в хладилника. Евала на всички. Ей сега видях новия брой, дето резултатът за Half-Life 2 е грамадна като оная за Unigal. Направо ми е страш на последна на Змията статистика, че още имам кошмарни от мази за Hitman 3. Както и да е. Freeman, пак ще се видим.

Мартин Хаджиев

Да, говорено е по темите, които за сякаш. Граб си. Предвидени са мерки, че има резултат. В над-скоро време.

Благодаря за пожелането, но дано не се изпълни. Би означало да живеем пред компютрите. Е, ако 2/3 от тия страници са реклами, вярвам - все никак же оцелеем...

Freeman

Мъртвите гейм-студия

АВТОР: Duffer

„Gone, but not Forgotten“

Топ 10 на мъртвите гейм студия*

Някога те владееха света. Бродеха сами - пълнобластни господари на тази земя. Свободни като вятъра, те попадаха здравия фундамент на бъдещето. Днес те не са нищо повече от избледняващ спомен. Палел в превържката на вятъра, полу-забравената легенда за един по-добри времена.

Става дума за някошните пионери, първопроходците - онези, които изкачаха жанровете, родиха феноменални игри, които напрабиха PC-геймънса това, кое то е. И точно като динозаврите напираха с kostите си земята, за да могат изваждащите слег тях да оцеляват и да се развиват.

Къде са днес те? Помни ли някой технически имена? Защо толкова гениални някога гейм-студии, преливащи от ентузиазъм и с огромен креативен потенциал, заинчаха и биха забравени? Кои бяха неумолимите закони на гейм-еволюцията, които ги побуждаха? Това са само някои от въпросите, на които ще попътвам отговор този фийчър.

Легендите

Ето ги! Вижте техните имена:

1. 3DO
2. Accolade
3. Black Isle
4. Bullfrog
5. Looking Glass
6. Micropose
7. Origin
8. Sierra
9. Trilogyte
10. Westwood

Подредени по избучен ред, не по старшинство, това са (по мое скромно мнение) 10-те най-блъгиятни и блаженопочиши понастоящем гейм-компании. Които допринесоха с уникатните си идеи за развлечението на една цяла алтернативна вселена и станаха инкубатор за поредица от блестящи таланти - гени в дизайна, художници, програмисти...

Историите, стоящи зад тези имена, са тъжни и поучителни. Това са истории, при които на възход и падение, на изгреви и залези, на бляскави успехи и грандиозни провали. Зад всяко едно от тези имена стоят една или няколко емблематични фигури - хора, чиито идеи, талант, хъс и енергия не само са променили по един или друг начин света на гейминга, а както гласува мотото на една от горните компании (*Origin*) „са съзвездили световете“.

Какво обединява всички тези имена? Може да фиктъм, че днес те вече не съществуват официално. Банкротирали или поизнапили от някоя голяма корпоративна акула като EA или Vivendi, трансформирали се в други компании, с прародителя 3D игра, дело на *Blue Sky Productions/Looking Glass Studios* или култюбия *Dune II* (основоположникът на RTS жанра на *Westwood*) не са хранили на всеки, а на определени бляскави гени, говори в достатъчна степен за качествата на тези хо-

днес изрални студии са основани в началото до средата на 80-те години на миналия (вече) век - детската възраст за онова, която днес сме събрали да наричаме гейм-индустря. Това в времето на трумпата на конзолите и аркадните автомати. Време на свобода и бурно развитие, време, когато със скромни, пренебрежими нюанси по дневишните стандарти са представени всеки с талант и желание е можел да се сне и да се опита да създаде игра.

Някои казват, че на хората, които днес иматуваат „лонгери“ на гейминга им е било лесно - в края на краишата по това време изралният жанрове, които сме събрали да приемаме за единствен в наши дни, ги е нямало, т.е. било е някак естествено да си иноватишен и революционен. Все пак фактът, че играта за феноменалини игри като *Mystery House* (първото графично приключение на Кен и Роберта Уилсъмс, *Sierra On-Line*), *Ultima Underworld* (вдъхновена се за първата 3D игра, дело на *Blue Sky Productions/Looking Glass Studios*) или култюбия *Dune II* (основоположникът на RTS жанра на *Westwood*) не са хранили на всеки, а на определени бляскави гени, говори в до-

статъчна степен за качествата на тези хо-

днес изрални студии са основани в началото до средата на 80-те години на миналия (вече) век - детската възраст за онова, която днес сме събрали да наричаме гейм-индустря. Това в времето на трумпата на конзолите и аркадните автомати. Време на свобода и бурно развитие, време, когато със скромни, пренебрежими нюанси по дневишните стандарти са представени всеки с талант и желание е можел да се сне и да се опита да създаде игра.

След успех, обаче, закономерно изват наградите. Грандиозните праодъжи неминуемо водят след себе си съдържанието на парични постъпления. Добчешащата „гаражна“ компания се разства, на борда ѝ същат нови хора. Шепата ентузиасти се изправя пред куп проблеми със странно и непръсъщо завладяващи им наименования като „корпоративен мениджърът“, „ритейл маркетинг“, „пазарна капитализация“, „мулична емисия на акции“. Машабите раждат праодъжи, а фанатизираните фенове обсаждат

Титаниите на една друга ера...
Повечето от „Мъртвите“



новопридобития лъкъв офис на компанията, жадни за още от същото. Талантливите и скромни гейм-дизайнери вече не могат да познаят сами себе си - те карат лъскави коли, а личните им финансоби средства са обект на доверително управление от мастита инвестиционна банка.

Някои от тях се самозабравят, изживявайки се като мега-звезди (името Ромеро, смятам, ѝ в познато). Други продължават да се тросят упорито над нови проекти, но заложите вече са по-високи, непосино по-високи. Пазарът започва да гукнува заподебено със своите неумолими условия. Всички не са налагат да се праят компромиси - кога с качеството, кога с количеството, а понякога и с гъвката. Става и по-лошо - недостигът на средствата за разработка подтиква компанията да търси външно финансиране - на хоризонта се появяват „акулиите“ - гигантските корпорации - пъбликърите. За нещастие, заедно с така желанията парични фондове, те носят със себе си и изисквания за минимално приемливо ниво на пазарна бъзърещааемост, наставяващ за дългосрочно планиране и спазване на търсъщи срокове. Започналата никога „като на шега“ компания, правеша игри за кафе ("From gamers for gamers!") бавно, но сигурно се превръща в поредното търговско дружество, интересуващо се единствено от печалби.

Какво се случи с горните десет компании, все пак? Една част от тези стуидии просто банкротираха поради глупави решки в менеджмънта (емблематичен пример: 3DO). Други бяха буквално „продадени“ на брата, изтързани за високи постове и пакет конвертируеми корпоративни акции с търсър купон (катъвто е случая с Лус Касът - един от съоснователите на Westwood, който и в момента заема ключова административна позиция в „убийца“ на компанията си - гиганта EA). Някои стуидии тъкъв бяха захисани от външните групи, които им осигуряваха финансиране. На тях буквально им беше „отрязана пълната връв“ (такъв беше случаја с феноменал-

ните Looking Glass). Други бяха поблещени от водообоража, предизвикан от банкрота на разпространителя им (ако стана с Black Isle и Interplay).

Накрая част от тези компании просто бяха насилствено изпълнени от по-големите развлекателни концерни и преместени в общата амалгама от студия под тяхната шапка - точно по начина, по който се опитва да постъпи в момента EA с френското студио Ubisoft.

Като Феникс от пепелта

И все пак - има светла тенденция във всичко това. Талантите в тази разнопосочна, сърх-динамична среда са като енергията в природата - не се губят, а само преминават от една фо(у)рма в друга. След разпадането на Black Isle например, уединяваща част от геничните пичове, стоящи зад това име, основаха Obsidian Entertainment - компанията която прегу месец пусна продължение на страховитата Star Wars: Knights of Old Republic. Наскоро гърънка и новината, че старите кучета от бъвшата Westwood са се събрали отново под едни покрив и усилено работят върху продължение на Command & Conquer.

Двама от най-емблематичните екс-таланти на Origin Systems тъкъв 8 момента си имат собствена компания (Digital Anvil), която Microsoft взеха под крилото си. Резултатът от това беше чудесният спейс-симулатор Freelancer, който излезе през 2003г. Други като култовия Питър Молинък тъкъв напуснаха отрано компаниите си (Bullfrog) и създаха собствени стуидии (Lionhead Studios).

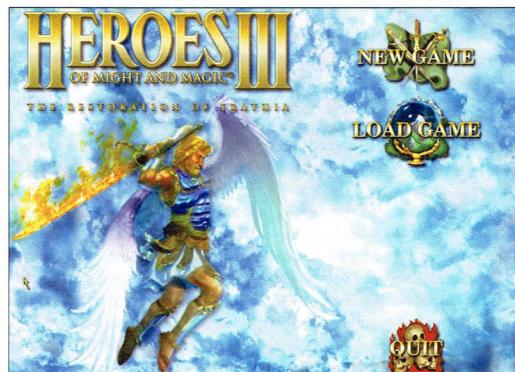
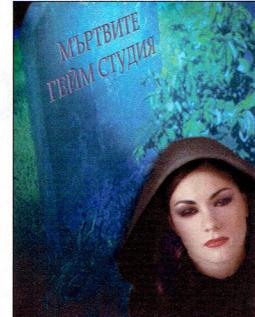
Още един гоказателство за това, че добрити ивеи не умират, е фактът, че доста силни играчи заглавия съумяват да надживят краха на създалите ги компании. След банкрота на 3DO, например, правата върху Heroes of Might and Magic и Might & Magic серията, както и върху многообещавящата проект The Four Horsemen of The Apocalypse бяха закупени от редица големи компании като Microsoft, Namco, Crave и

Ubisoft. След разпадането на Black Isle тъкъв правата на Fallout франчайза бяха закупени от емблематичните Bethesda, които до момента работят върху продължението на серията.

Останалото е история

ИМЕ: 3DO Company/New World Com-
puting

КРАТКА ИСТОРИЯ: 3DO е основана през 1991г. от Трип Хокин (един от съоснователите на EA). Първоначално носи името SMSG Inc. Тя е резултат



от партньорско съглашение между седем големи корпорации - Matsushita,

AT&T, MCA, Time Warner и Electronic Arts. Цялата е създавана на CD базирана играчка система от ново поколение, която да конкурира конзолните алтернативи на Nintendo и SEGA. Официалният анос на новата платформа се състои през октомври 1993г. За съжаление цената на 3DO конзолата (около \$700) е непосино висока, а качеството

на малкото предлагани игри за нея се оценява като крайно незадоволително. Появява на PlayStation през '94 толкова застрахова инициативата на 3DO. През 1996г. компанията продаща пакети са конзоли прави на Matsushita и се съсредоточава изцяло върху разработката и публикуване на игри.

През този период голям успех и популярност печели серията Army Men. В началото на 90-те тази компания пу-

бликува и един от първите триизмерни MMORPG-ма - Meridian 59.

След поредица необясними ходове и глупави менеджърски грешки, компанията повежда текъжа битка с банкрота, която приключва през маи 2003г. с акт за фалит съгласно Chapter 11 (глава от американското законодателство, ureждащо формалностите по доброволен фалит).

НАЙ-ЕМБЛЕМАТИЧНА ИГРА: Без съмнение Heroes of Might and Magic серията, както и базираната на нея first person RPG поредица Might & Magic. Тези са играчи франчайза са дело на New World Computing (закупена от 3DO през 1996г.). НММ е една от най-популярните походови фентъзи стратегии в гейм-историята. Започнала като 700 килобайтова игра за DOS, с име King's Bounty, тази поредица спечели милиони фенове по цял свят. Много от почита-

тителите ѝ твърдят, че третата част (*Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia*) е сътворен образ Върх на сериата. Изградената непосредствено преди краха на 3DO четвъртата част - Вънкрай опита за разузнаване на вече остварявашата игрална концепция, промяната в дизайна и графиката - не постига желания успех.

НАЙ-ЕМБЛЕМАТИЧНИ ФИГУРИ,

СВЪРЗАНИ СЪС СТУДИОТО: Безспорно Джон Ван Кенхам - създателят на *King's Bounty* (1990г.), в която ще откриете всички фундаментални концепции, намерили проъвъждане в *Heroes* игрите. **НАСТОЯЩ СТАТУС:** Мъртва. Голяма част от част от правата върху интелектуалната собственост на 3DO са закупени от редица конкурентни компании, а съснователят Трой Хокинс заплаща сумата от \$405 000 за пакет от по-старите игрални франчайзи на фирмата. Правата върху *Might & Magic* франчайза са закупени от *Ubisoft* за сумата от 1.3 млн. долара. Те вече работят върху петата част на поредицата.

ИМЕ: *Accolade*

КРАТКА ИСТОРИЯ: Компанията е основана през 1984г. от Алън Милър и Боб Уайтхед, след като напускат групата компания, в която са съснователи: небезизвестната *Activision*. Двамата кръщават стъдуиото си *Accolade*, понеже това име стои в избучен ред преди *Activision* (намек, че новата им компания е по-добра от старата).

През ранните 80 пишат и публикуват заглавия за Commodore 64, Atari 400 и 800, Amiga, Apple II и PC. По-късно те разширяват обхвата на дейността си и създават редица запомнящи се игри за конзолите NES, Sega Genesis и Sony Playstation. Първоначални всички заглавия, публикувани от стъдуиото, се създават вътре в компанията. Постепенно *Accolade* се съсредоточават върху разпространение на продукти, дело на други компании. В средата на 90-те побежето от игрите, излизани с логото на фирмата, са писани от странични разработчици. През 1992г. компанията е въвлечена в мишенски свързен процес, събръзан с правата за



разработка на конзолни заглавия. Делатата се водят с променлив успех - на първа инстанция печелят *Sega*, но по-късно *Accolade* обжалват и пристигат в мягна полза.

По това време *Accolade* постепенно започват да губят фокус. Вместо да се съсредоточат върху публикуването на няколко първокласни заглавия, те продължават да издават огромно разнообразие от игри с различна жанрова тематика.

Това се оказва пагубен ход - особено на фона на все по-жестоката конкуренция на гейм-лазара в началото на 90-те. През 1995г. Алън Милър напуска компанията, скоро след това Боб Уайтхед го последва. През 1999г. *Accolade* са купени от френския гигант *Infogrames*.

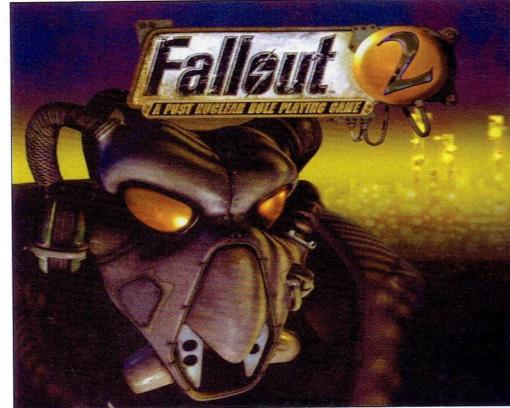
НАЙ-ЕМБЛЕМАТИЧНА ИГРА: Задиси които памет! Никой ще ѝ кажат *Star Control* - втората част от поредицата се сочи като една от най-добритите игри за 1990г. Други Вероятно ще посочат *Test Drive* - една от най-продължителните и успешни редици франчайзи.

Трети ще спрат на *Hardball* - хипер-популярна спортна симулация. Като виждате, не е чудно, че *Accolade* се определят от много хора, като EA на 80-те и ранните 90 години.

НАЙ-ЕМБЛЕМАТИЧНИ ФИГУРИ,

СВЪРЗАНИ СЪС СТУДИОТО: Алън Милър - индишки пионер на гейм-индустрията. Създал е на един от първите игри за Atari 2600 още през ранните 70-години. Напуска Atari през 1979г. и заедно с Дейв Крейн, Джим Леви и Боб Уайтхед основават *Activision* - първата незабъдическа компания за публикуване и разработка на видео игри.

НАСТОЯЩ СТАТУС: Мъртва. По ирония на съдбата малко след като *Infogrames* купуват *Accolade*, те се приемат на биржата на *Atari*. Днес те притежават контролния пакет акции и освобождават Брайън Фанго (съсновател на стъдуиото и ег-



ИМЕ: *Black Isle/Interplay Entertainment*

КРАТКА ИСТОРИЯ: *Interplay* са основани през 1983г. в Южна Калифорния от група бетерани от бившата *Woope Corporation* (което е работило и едното съснователите на *Blizzard*). Компанията сътрудничи с разработката на игри като *Neuromancer* и *Battle Chess*. Името им започва да се чува след появата на своя ролеви заглавия - *Bard's Tale* и *Wasteland*, публикувани от EA.

През август 1998г. по време на GenCon, *Interplay* анонсираят създаването на *Black Isle Studios* - поредение за разработка изключително на ролиби заглавия. Този акт обаче е просто формалност - *Black Isle* официално вече са показвали на света кои са и какво могат още през 1997г. когато излиза *Fallout* - игра, в която те имат гейм участие. Следват редица мега-успешни заглавия като култовия *Planescape: Torment* и *Icewind Dale* серията.

В края на 90-те *Interplay* регистрират поредица от лоши години, материализирани се в огромни финансови загуби. През 2002г. компанията скъючва дългосрочен контракт с гиганта *Vivendi Universal*, съгласен условията на който на практика се отказва от функциите си на разпространител. Почти всичката след това френската компания *Titus Interactive* придобива контролния пакет акции и освобождават Брайън Фанго (съсновател на стъдуиото и ег-

на от централните фигури в гейм-индустрията) от поста на изпълнителен директор.

През декември 2003г. *Interplay* закриват *Black Isle* и уволняват практическите целия персонал на фирмата. Те отказват да мотивират по какъвто и да е начин действията си. Малко по-късно - в началото на 2004г. - *Interplay* (или по-скоро останките от нея) буквално е разкосана от кредиторите си.

НАЙ-ЕМБЛЕМАТИЧНА ИГРА:

Труден въпрос. Тук може да посочи както култовия пост-апокалиптичен *Fallout*, така и по-малко уникатната като концепция и убедност *Planescape: Torment*.

НАЙ-ЕМБЛЕМАТИЧНИ ФИГУРИ,
СВЪРЗАНИ СЪС СТУДИОТО: Брайън Фанго - "башата" на феноменалните *Bard's Tale* и *Wasteland*. По-късно именно *Wasteland* концепцията става основата на *Fallout* вселената.

Тимъти Кейн, Линър Бойарски и Джейсън Акерсън - трима от башите на оригиналния *Fallout*, които днес стоят зад небезизвестната *Troika Games*. **НАСТОЯЩ СТАТУС:** Мъртва. През юни 2004 *Interplay* официално обявяват банкрот. Правата за *Fallout* франчайза са купени от *Bethesda*.

Днес практически целият екип на *Black Isle* смуща от младата компания *Obsidian Entertainment*. Старите им групки от *Bioware* са поверени в ръцете им разработката на продълженията



на Neverwinter Nights 2 и Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords.

Компанията на отцепилите се още през 1992г. Кейн, Бойдърски и Андерсън се намира понастоящем в чудесно здраве и след пресини все още хич Vampire: The Masquerade - Bloodlines, работи върху ново, все още необявено заглавие.

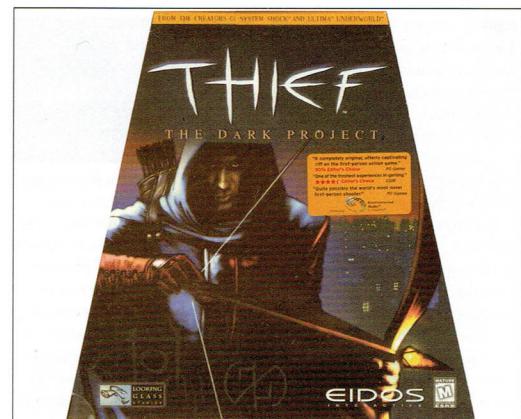
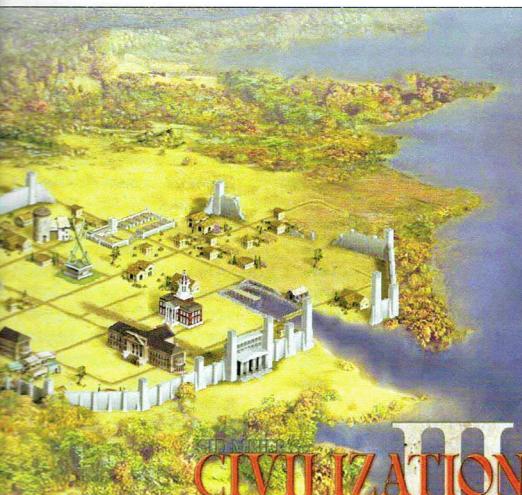
ИМЕ: Bullfrog

КРАТКА ИСТОРИЯ: Основана през 1987г. от Питър Молнио и Лес Едгар. Идейно компанията е организирана около група единомислици, желаещи да правят различни игри, които да стимули-

рат използването на нестандартни решения.

През 1997г. британският премиер Тони Бълър сочи Bullfrog за една от компаниите, представящи пред света лицето на нова Британия. Малко по-рано - през 1994г., студиото получава на градата за финансово постижения в категорията „Малък бизнес“.

През 1995г. Bullfrog, търсейки начин да заиздравят глобалните си позиции, се сливат със фълъзгоундии от партньор и разпространител EA. През август 1997г. Питър Молнио напуска компанията, за да основе своя собствена фирма за гейм-дизелъпъмънт (Lionhead Studios).



През септември 1999г. групият съосновател на Bullfrog - Лес Едгар се отпелва на консултантска позиция. След това компанията на практика изчезва от хоризонта от 2001г. насам не се е появявала игра, носеща логото на Bullfrog.

НАЙ-ЕМБЛЕМАТИЧНА ИГРА: Populous

- родоначаликът на т. нар. „god game“ жанр, който днес Питър Молнио така успешно експлоатира и развива с Black&White серията си. Трябва да споменем също и Dungeon Keeper 1 & 2 и Magic carpet 1 & 2.

НАЙ-ЕМБЛЕМАТИЧНИ ФИГУРИ,

СВЪРЗАНИ СЪС СТУДИОТО: Едно име: Питър Молнио! Един от най-блестящите гейм-гурута в индустрита.

НАСТОЯЩ СТАТУС: Формално живее, но практически - нефункционира.

ИМЕ: Looking Glass Studios (първоначално Blue Sky Productions)

КРАТКА ИСТОРИЯ: Основана през 1990г. от Пол Нюрат и Дъг Уайл - двама ветерани от Origin Systems. Заедно с малките като Дъг Чърк и Дан Шмит те създават шапка плевза от невероятно иновативни заглавия, като Ultima Underworld (1992г.), System Shock (1994г.) - една от първите хубриди игри, смесваща успешно елементи от ролевия, екшън и аркаден жанр; Thief-серията (1998г.) - родона-

чалният на стилът жанр.

Лоша шега на Looking Glass изиграва прекалено тесните им Връзки с печално известния разпространител Eidos Interactive. Въпреки неборбения успех на Thief II: The Metal Age и издадената година по-рано System Shock 2, студиото изпада в тежка финансова криза. Причината е, че Eidos са реализирали поредица от касандри загуби и прекратяват финансирането на Looking Glass. Компанията е закрита през май 2000г.

НАЙ-ЕМБЛЕМАТИЧНА ИГРА: Всяка една от игрите в краткия, но съвържателен продуктивен портфейл на студиото.

НАЙ-ЕМБЛЕМАТИЧНИ ФИГУРИ,
СВЪРЗАНИ СЪС СТУДИОТО: Пол Нюрат (основател на компанията), Уорин Спектър (един от най-блестящите таланти на Ion Storm; известен като един от пиониерите експериментатори; заедно с Дъг Чърк работят по заглавия като Deus Ex и Thief III).

НАСТОЯЩ СТАТУС: Мъртвя. По времето, когато Eidos държат шапера на студиото, то работи по голямата игра - Deep Cover (шилонски стелъм трийър, раздаваш се по време на Студената война) и Mini Racers - игра за Nintendo 64. И вътре не са забършени. След краха на Looking Glass, Пол Нюрат работи в Arkane Studios и участва активно в разработката на Ark Fatalis. Заедно с още няколко екс-Looking Glass

членове прави експанжънът на *Neverwinter Nights - Shadows of Undrentide*.

ИМЕ: *Microprose Software Inc.*

КРАТКА ИСТОРИЯ: Основана през 1982г. от Сиг Майер и Бил Стийн.

През ранните 80 компаниите публикува основно файлт и военни симулации за 8-bit побитни машини като Commodore 64, Apple II и Atari-8 bit. С развието на индустрията *Microprose* се преориентират към IBM PC базирани машини, а края на 80-те започват да публикуват и стратегически игри.

В периода 1990-1991г. *Microprose* публикува със най-успешните гейм-заглавия на всички времена: *Railroad Tycoon* и култовата *Civilization*. След успеха на тези игри фирмата превъзга на долу - погодно на *Accolade*, и те започват да публикуват безразборно заглавия от разнотипни жанрове. През 1993г. *Microprose* е купена от *Spectrum Holobyte*. Търговските марки и на двете компании пропадат съвместно до 1996г. когато е взето решение за обединяването им под едно общо име: *Microprose*. По време на сливането Сиг Майер напуска компанията и създава със съпруга *Firaxis Games*.

През 1998г. *Microprose* са изкупени от концерна *Hasbro Interactive*, който през 1999г. замвари бившите *Microprose* сподии в Калифорния и Северна Каролина. През 2001г. френската ком-

пания *Infogrames* погъща *Hasbro*. Всички заглавия на *Microprose* заедно с търговската марка на компанията стават собственост на *Atari*. Историята приключва окочатено, когато през ноември 2003г. *Atari Inc.* замварят сподието за разработка, намиращо се в Хънт Вали, Мериленд, което де факто е бившата централа на никоја великите *Microprose*.

НАЙ-ЕМБЛЕМАТИЧНА ИГРА: Камегорично великолепие *Civilization*. Но трябва да спомена също така *Pirates*, *Railroad Tycoon* и не по последно място невероятната *X-COM* серия.

НАЙ-ЕМБЛЕМАТИЧНИ ФИГУРИ СЪВЪРЗАНИ СЪС СТУДИОТО: Сиг Майер! Създателят на шкала пледия неборянини заглавия, сред които *Civilization*, *Pirates!* и *Railroad Tycoon*.

НАСТОЯЩ СТАТУС: Мъртва. Последната игра, която излезе с търговската марка на *Microprose*, е *Grand Prix 4*, издадена през юниана 2002г. Тя е дело на една от най-малките гейм студии под шапаката на компанията.

Освен *Firaxis Games*, която продължава с променил успех да бъват *Civilization*-подобни заглавия, през 2003г. *Altair Interactive* пуска *UFO: Aftermath* - оригинален римейк на *X-COM*.

ИМЕ: *Origin Systems, Inc.*

КРАТКА ИСТОРИЯ: Основана през 1983г. от братята Робърт и Ричърд

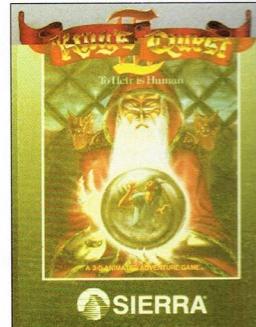
„Lord British“ Герът, техният баща Уилен и Чък „Chuckles“ Блоуки. През 1990г. на борда ѝ възниква една бележита фигура: Крис Робъртс - създателят на оригиналния *Wing Commander*. През септември 1992г. *Electronic Arts* купува компаниите от Ричърд Герът.

След безпрецедентни успех на MMORPG заглавието *Ultima Online* (издадено през 1997), EA решават, че след завършването на бебешката част на *Ultima* серията (която излезе през 1999г.), *Origin* ще бъде само онлайн-ориентирана компания. Скоро след това Ричърд Герът напуска сподието и създава *Destination Games* през 2000г.

През последните 4 години *Origin* съществува основно да поддържа и разширява *Ultima Online* франчайза. Компанията работеща и бързо онлайн продължение на оригиналната игра (*Ultima X: Odyssey*), но проектът бива прекратен. През февруари 2004 EA разформира сподието, но запазва правата за ползване на оригиналното *Origin* лого за бъдещи нужди.

НАЙ-ЕМБЛЕМАТИЧНА ИГРА: *Bioforge*, сериите *Ultima*, *Privateer* и *Wing Commander*.

НАЙ-ЕМБЛЕМАТИЧНИ ФИГУРИ СЪВЪРЗАНИ СЪС СТУДИОТО: Ричърд Герът - създателят на *Ultima* вселената. Крис и Ерин Робъртс пък са едни от най-влиятелните фигури в жанра „космическа симулация“.



НАСТОЯЩ СТАТУС: Мъртва. *Ultima* съществува още съществува и се развива.

Ричърд Герът в момента работи като консултант и дизайнер на редица MMORPG проекти. Крис Робъртс напуска *Origin* през '95 и основа *Digital Anvil*, които създава обекта *Starlander* и *Freelancer*, публикувани от *Microsoft*. След като напуска *Digital Anvil* в края на 2001г. Робъртс основа *Point of No Return Entertainment* - компания за продуциране на филми и игри. Той е съосновател и на *Ascendant Pictures* (през 2002) и понастоящем плановете му са съврзани с режисирането на филм за втората световна война, наричен *The American Knight*.

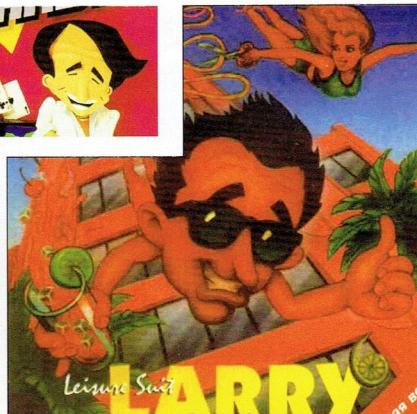
ИМЕ: *Sierra Entertainment*

КРАТКА ИСТОРИЯ: *Sierra* стартира скромно през 1980. Основана от съпругите Кен и Роберта Уилямс, които пишат игри и управляват компанията от дома си. През 1982 името на компанията е променено на *Sierra On-Line*.

През 1990г. напътстви *Sierra* започва активно да погъща други компании, сред които *Dynamix* (1990), *Bright Star Technologies* (1992), *Coktel Vision* (1993) и *Impressions Games* (1995).

През 1991 стартира online услуга, наречена *The Sierra Network*. Това е предназначена на Web, подобна на CompuServe и Prodigy мрежите, но с използването на графичен интерфейс. Популярна е преименувана на *ImagiNation Network* и е продадена на AT&T през 1994, които тек на свой ред я продават на AOL през 1996.

През 1994 *Sierra* премества цен-



трапата си във Вашингтон. През 1996 компанията е продадена на *CUC*, а година по-късно Кен Уилямс я напуска. *CUC* се слива с *HFS Corporation* и формират концерн *Cendant Software*. След огромен финансово скандал, съврзан със счетоводни измами, *Sierra* са продадени на френския разпространител *Navas*, закупен по-късно от *Vivendi*.

Компанията е преименувана на *Sierra Entertainment* 8 началото на 2002а. През юни 2004г. *Vivendi* се реорганизира и се трансформират във *Vivendi Universal*. Днес името „*Sierra*“ съществува само като куха търговска марка - собственост на *VU*.

НАЙ-ЕМБЛЕМАТИЧНА ИГРА: Серията *King's Quest*, *Space Quest*, *Leisure Suit Larry*, *Police Quest*, *Quest for Glory*, *Gabriel Knight*, *Phantasmagoria*, *The Incredible Machine*, *City Building* серията им (*Caesar*, *Pharaoh*, *Zeus: Master of Olympus*, *Poseidon*, *Emperor*).

НАЙ-ЕМБЛЕМАТИЧНИ ФИГУРИ,
СВЪРЗАНИ СЪС СТУДИОТО: Кен и Роберта Уилямс - вдами от създателите на квест жанра, с огромен принос за разбището на приключенските игри; Ал Лоу - бащата на култмобия *Larry* Laffer, Джейн Джексън - автотракта на не-вероятните истории, стоящи в основата на игрите от *Gabriel Knight* серията.

НАСТОЯЩ СТАТУС: Мъртва. Освен гигантското фенско къмпютънче, *Sierra* оставиха зад себе си огромно наследство от непограждани заглавия. Въпреки това независимият разработчик *AGD Interactive* се нае с непосината задача да направи серия римейкобе на класически приключенци *Sierra* заглавия от 80-те и 90-те.

ИМЕ: *Trilobite*

КРАТКА ИСТОРИЯ: Основана през декември 1990г. от Греъм Дивайн и Роб Ландерос. Оригиналната дизайнерка на логото на компанията 8клочка стилизиран трилобит, вписан в пирамида.

Trilobite са странна компания - останали 8 историите Вероятност само заради *The 7th Guest* - една от първите PC игри, излезли на CD-ROM. По-голямата част от същините 8 игри са филимиращи със Super VHS камери. Актюорите са заснети върху така популярния днес



бул скрийн. Общият бюджет на играта Възлиза на скромните по дневните стандарти \$35.000. Гостят в типичен пъзел квест в стил *Myst*. За времето си има феноменална графика, гениална история и страхотен саундтрек в MIDI формат. Финансната версия на играта излиза през април 1993. Само за една нощ са продадени над 60.000 копия. След появата ѝ на пазара никой произвеждащ на CD-ROM устройствата регистрират над 300 тыщи увеличение на продажбите.

През есента на 1995г., с близо година на закъснение след официално обявяването на рилит дата, излиза пръвъгеймът: *The 11th Hour*. Това е една от първите игри, подгръдкащи 16-битов ъбят. За онова време графичната визия е зашеметяваща. Въпреки качествата си обаче, тя не постига желания успех. Играта е изградена за DOS, но времето като Windows 95 вече набира скорост на пазара. Компанията е затрупана от оплаквания на хора, срещащи трудности с подкарването на *The 11th Hour*. Музиката все още е в MIDI, а не във вече популярния MP3 формат. Куда и геймплейт - много играчи са отблъснати от неизвестната сложност на ана-граммичните пъзели и абстрактни загадки. В крайна сметка пръвъгеймът не по-крива обема на засимите, с които компанията е финансирала процеса на разработка. Въпреки това *Trilobite* пускат още няколко малки игри, но никога не са такъв нами комерсиален успех. Студиото замвара вратите през септември 1998. Според слуховете в процес на разработка по това време е трета част на *The 7th Guest* серията, но това така и не е официално потвърдено.

НАЙ-ЕМБЛЕМАТИЧНА ИГРА: *The 7th Guest*

НАЙ-ЕМБЛЕМАТИЧНИ ФИГУРИ,
СВЪРЗАНИ СЪС СТУДИОТО: Греъм Ди-Дайн

НАСТОЯЩ СТАТУС: Мъртва. Макар че след като излага във финансово колапс към компанията пръвъгеймът интерес *Midway* и *EA*, до реална сделка така и не се стига.

Понастоящем Греъм Ди-Дайн е част от *id* екипа, работил на *Doom 3*.

ИМЕ: *Westwood Studios*

КРАТКА ИСТОРИЯ: Основана като *Westwood Associates* от Брем Спери и Лус Касъл през 1985 в Лас Вегас. Техният пръв гозгоре в съврзан с работата за компаниите Epyx и SSI - портфиле на 8-битови заглавия за 16-битови системи като Commodore, Amiga и Atari ST. Първата им собственна разработка е *Mars Saga*, публикувана от *Electronic Arts* през 1988.

Един от първите хитове на компанията е *Eye of the Beholder* - реално-временна роебла игра, базирана на *Dungeons & Dragons* лиценз, разработена по поръчка на *SSI*. Доходите от това заглавие позволяват на компанията да пръвъгеймът да разработва свои собствени игри.

През 1992г. се преименуват на *Westwood Studios* и стават собственост на *Virgin Interactive*. По това време се ражда *Dune II*. Появяват се също и *The Legend of Kyndria*, както и RPG серията *Lands of Lore*.

Първата игра от може би най-успешния RTS франчайз на *Westwood* - *Command & Conquer* - е пусната през 1995г. Идеите, видяли били свързани с *Dune II* са подплатени с преренерирана 3D



графика и спрайт ефекти, култови за времето си видео синематични и гениален саундтрек с техно звучене

През 1998г. студиото е погълнато от *Electronic Arts*. Един от последните проекти на *Westwood* като независимо студио - *Command & Conquer: Renegade* (хайрид между FPS и RTS) не постига желания успех.

В резултат през март 2003г. *EA* взима решение да ликвидира компанията. Голяма част от персонала на бившата вече *Westwood* е абсорбиран от Лос Анджелиски клон на *EA*. По това време в *Westwood* има над 100 служители. Един от последните проекти на студиото е MMORPG *Zaglavia* от *Earth & Beyond*.

НАЙ-ЕМБЛЕМАТИЧНА ИГРА: *Dune II* - макар да не е първата RTS игра в историята на гейминга (тази титла се полага на *Herzog Zwei - Sega Genesis* игра дело на *TechnoSoft*), това е първото заглавие, което популяризира широко жанра. Със *C&C* франчайза пък *Westwood* окончателно си извлече името на една от най-емблематичните RTS компании в бранша.

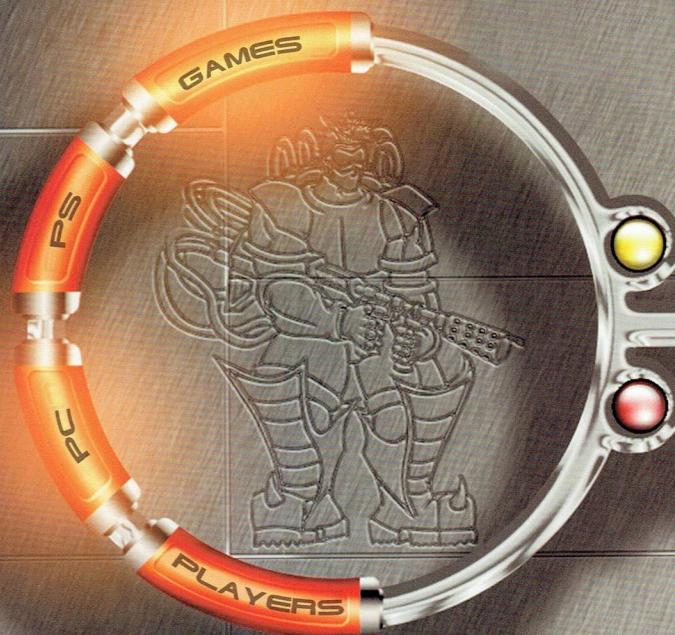
НАЙ-ЕМБЛЕМАТИЧНИ ФИГУРИ,
СВЪРЗАНИ СЪС СТУДИОТО: Брем Спери и Лус Касъл.

НАСТОЯЩ СТАТУС: Мъртва. Въпреки че *C&C* игрите не са спрели да излизат след официалната кончината на *Westwood*, както се казва, вече нищо не е същото. Тъй като Вероятно пръвъгеймът *Generals* га се сроее скоро и с трета част, а наскоро *EA* подхвърлиха между другото, че съборят екип от „стари Westwood“ кучета“ Вероятно ще подхвърят работата по пръвъгеймът и на *Red Alert* франчайза (бк. новините).

ПРЕДАВАНЕТО Е
SPORT NET

НЕДЕЛЯ

11.00ч.



ТЕЛЕВИЗИЯТА Е
КАНАЛ 3

Оптичен Интернет без телефон

Бърза връзка до най-големите съвърhi

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

