

2 сп
100 страници!!!

GAMERS'

LINEAGE 2 | DOOM 3:ROE | CALL OF CTHULHU: DCO

цена: 4.99 лв. | брой 05 | февруари 2005

Списание за компютърни игри и мултимедия

WORKSHOP

KOTOR 2

Поредната революция в
Star Wars вселената или
още от същото?

Сексът и игрите:

Playboy: The Mansion
The Guy Game

The Punisher:

Кървавата песен на отмъщението

Сънуват ли?

гейм-дизайнерите електро-овце
Хроника на най-влиятелните фигури в свeta
на PC гейминга

VS Виртуалност
Реалност

Какво ни очаква на
конзолната сцена
през 2005 г.

Светът на WARCRAFT
или просто.

WOW!



ВСЕКИ ПЕТЬК ОТ 23.15 ПО ВВТ

ЕДНО НЕЗАБРАВИМО ПРЕЖИВЯВАНЕ

94 - HRT
78 - RCV
0.0034 - PPC

myst

HI-TECH

PC GAMES

PS2

GAMECUBE

XBOX

ANIMEM

ANGA

FANTASY

MOVIES

E-SPORT

WEB

SURFING

INTERACTIVE GAMES



НОЩНА ИНТЕРАКТИВНА ИГРА ТОЗИ МЕСЕЦ
ШЕРЛОК ХОЛМС: ТАЙНАТА НА СРЕБЪРНАТА ОБЕЦА
ТЪРСЕТЕ ПО МАГАЗИННИТЕ

WWW.MYST.BG

ЗА РЕКЛАМА: 0899 64 1057

ЗА КОНТАКТИ: MYST@MYST.BG

mad bat®



energy drink

DYNACORD
Pro Audio & Lighting Solutions



M@IL.BG



PlayStation.2



ПУЛСАР SONY



„Истината рядко е чиста и никога - проста!“

За Истините...

Истината – това много добре го знаем – е хълзагово понятие. Трънеш ли на лоб за някоя истина, е добре да разполагаш с дебела, но бъзмокност съсмо набразден на белезите на стари и нови зарасли рани – застъпили се, накачули се един върху друг, насочили се като пластове яйца – кожа. В противен случай поне се обезопаси някак – гумирай се, измисли тамо нещо. Шомът заръбките с истините не слагат към катехозията на безопасна секс. А секс има 8 изобщии, загряваши ли се с тях, друг въпросът кой е, хм... потърпевшиш.

Всъщност това, което искам да кажа е, че ако решиш да застанеш на брега и сегаш го позаяш отстрани житейската Амазонка, след като очите ти поприликват да различаваш отмените състайлвания и плуваш в мътните компоненти – по някое време ще започнеш да забелязваш здравки, мазни тела, епизодично и сребристо проблясваш срещу тинеистите фъбунки. Те тъза са истините. Винаги са наредбоко и винаги – срещу най-голямата мръсност и утайка. Емиорки. Дебели и охранени, мързеливи. Защото, приятелю, те не страдат от липса на жервите – последните тъбръре често сами събат при тях, привлечени като нощи пеперуди от пламъка на свещата. Също като теб, който ставаш и – притежален науверяват от сребристия или чистичек блъск – наездаваш във водите. Ето го гледката тяло, лениво се извива, не брода за някъде, чака да бъде напремено. Протягаши ръка да я уловиш така пуснала истина, да я саряшши здраво и хубаво да я разлегаш отпълно... Праст! – земи си тял Волтвоте, братие. По- внимателно, удряш ток мия истини, бе. Шокираши са едно такова, както би казал един герой на нашето време. Да си останеш на място ли искаш? Нали нещо за гуми здборих по-горе...

Голата истина

Тая тема за истината и друг път съм я ниши. Помня аз, баща Вода изтече оттегала. Ти помниш ли „Истината! Голата истина!“? И да не помниш, юни няма. В този брой ще можеш да я видиш. За пръв път в историята на Gamers' Workshop истината е лъскана сибийска големишка на фестивалната корица на конзолната секция. И голата истина е, че в крайно време да се снабдиши с конзола, ама сериозно ти говоря...

Сентенция

Те, истините, понякога се пребръщат и в сентенции. Ето една, която по някакво стечение на обстоятелствата напоследък чувам често откога ли не: „Няма незаменими хора“.

Абът мака си е, да ти кажа, гробищата верно са пъни с незаменими. Обаче, нали споменахме нещо и за хълзагината на истините – там, в началото. Странни същества са тия емиорки. Гледаш го риба, тък то се обърне по някое време и като ти отпъти един ми ти змийски поглез.

Чудя се... Всички тия заменими хора, извръзвани се през списанието – които заменими и продължаваме да заменим, и които бих определил като училици – колко ми глаголи Workshop с лисата им? Надявам се ти, който четеш, да умееш да цениш уникалността. Пази я, щом я спрешеш. Най-долното болашество, което имам и което може да има изобщо чобек – това са хората. Редките личности... те просто нахърбляват това понятие.

Мъчнанието на агенца

Винаги съществуват неизказани, премълчани истини. Някои, споменавани в най-тълбоките и тъмни бирове на собствения ти ум, просто си седат и трупат заряд. Все никой ден не трябва да пропъниш ръка към тях.

И аз така няколко такива, част от тях касат и списанието. Ше ги чуеш и ту, когато събера смелост да ги кажа първо на себе си.

Реалност=Истинност=Истина?

В никакъв смисъл Истината съществува в реалността, но там е в лъжата. Истинността не означава истина, защото някой може да те ложе съсъсна наистина. Нито реалността непременно е истинност. Впрочем, това последното до доказа Противопоставянето.

„Истини в кабички“

На обнорван български – лъжи. Случва се, нещо – започнало като шега – да се превърне и превърне в лъжа. Наскоро спомняхме събитието в едно пълнозанято в Интернет, докато пилерливо интервю с Хироши Ямагучи, биш президент на Nintendo, в което упоменават с абсолютна несъбодимост за юношески откровеност и промотата соли наред преките си конкуренти от Microsoft и Sony. При това, свободно ползвайки доста неизкусни епитети и изрази. Това до такава степен смърфи наfake (наласено), че носят на средносъстистатистически, що-ゾле начетен журналист, би трябвало безпощадно да засече аромата на помия. Ето и шипатчета:

„Да го кажем просто: японските бизнесмени са тигри, западните са като мечето Игзи – бебели с самогодовини.“

...целти ми беше да обида Бамър, изправих се и му казах на възможно най-отчленен английски: „Хей, Бамър, защо не оближаш малките ми юърти топки“

Тъжно, но повече жалко е, да установим, че 8 имащото се за елитно българско лайфстайл списание Егоист, текстописци и редактори живеят в никаква японска дейностност от 80-те и се разхождат с ресциратори върху лицата. Или може би просто са имунизирани спрещу непримитивни миризми. Или спрещу професионална етика, усетятът за която е похъртван в името на ѝхълти скандал, предизвикан от един малък юърти топки.

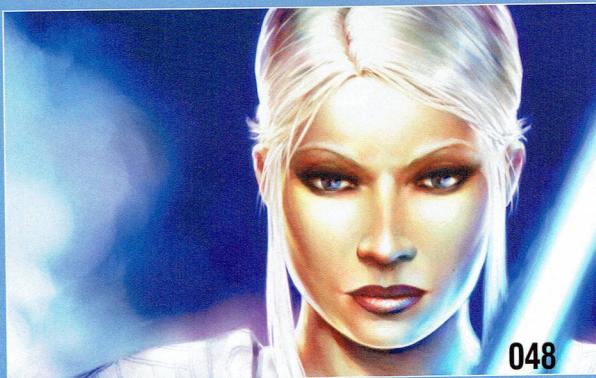
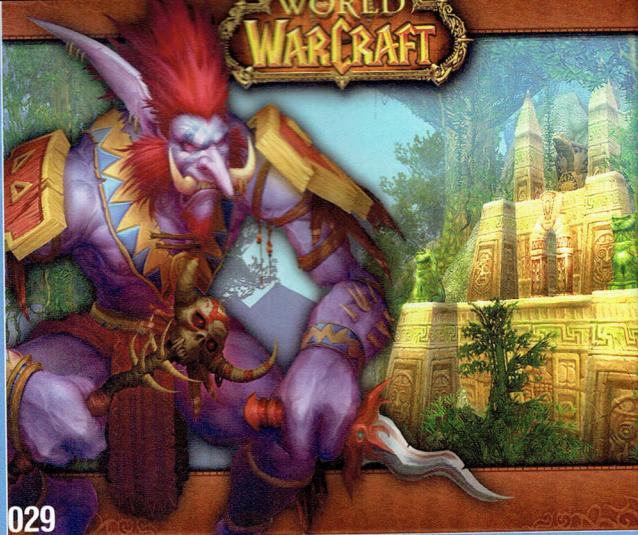
Катовато и да възстанови в кабички, това интервю тейлърски се появява на предпоследната страница на февруарския брой на **е**. Редно е да спомена – ако случайно все още не е станало ясно – че подобно интервю сън Ямагучи никога не е давал...

И тъй като, мака или иначе, вече назагахме в родната дейностност, тък и в време, позболи ми да ти представя най-новото ни отроче.

В него има добра истини, мисля. Оставям Ви насаме, за да ги откриеш.

- 013 Still Life
- 014 Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
- 016 Bet on Soldier
- 018 Dungeon Lords
- 020 ALFA: Antiterror
- 021 Moto GP3
- 022 DOOM 3:ROE
- 024 Star Wars: Empire at War
- 026 Psychotoxic

- 029 World of WarCraft
- 038 Lineage 2
- 041 Lineage 2 vs Wow
- 042 CSI: Miami
- 047 Punisher
- 048 KOTOR2
- 051 Ostrich Runner
- 052 The House of the Dead III
- 053 Hearts of Iron 2
- 054 The Guy Game
- 056 Playboy The Mansion
- 058 Mods
- 060 AKO



GAMERS' WORKSHOP

Гамерс' Workshop е списание за геймърския елит - хардкор играчите. Тези, които иматкат мази индустриски напред. Workshop е неизвънсъма медия. Не обсъждаваме интернета. Можете да се добирате на нашите ребятка и мнения, защото на този място сме вие - нашите читатели. Обещаваме никога да не ще изнеборимо, да не предадем довършено ви. Вие запазвате имената и пишете и много от това.

Сега, нека братом прогръдът!

WORKSHOP

редакция

адрес София 1000, ул. "Ген. Гурко" №34 8x2 ем.2

редакция 02 980-65-29, 02 980-72-45

e-mail workshop@games.bg

<http://www.games.bg>

рекламни офис

тел 02 980-62-22

e-mail marketing@games.bg

разпространение

ЖАК Прес

печат

Мултипринт

съдържание

конзоли

- 063 Devil May Cry 3
- 064 Mercenaries
- 066 Какво ще играя през 2005?



038



022

lifestyle

- 013 кино
- 016 музика
- 011 анкета
- 018 противопоставяне
- 080 Пътепис



047



021



056

stuff

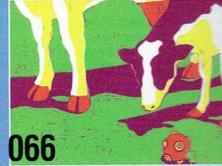
- 083 Съветите на Майстора:
„Оптимизация на Windows XP“
- 084 Hardware
- 088 Java games
- 090 Features
- 096 Мониторинг:
Войната на Стандартите



068



04



066



073



077



090



на guckovете



демо версии

Star Wars Republic Commando

програми

Another popkiller, BitTornado 0.3.10, BSplayer 1.1.81
Desktop LX Wallpaper Changer 5.8.nh, HARDINFO® 2005 Professional
ReadAvi 1.4.2.7, Clone DVD 2.7.1.1, SoulSeek™ 155 build 222
Workstation 5, Winamp 5.08D и още!
експру

Тапети, Скринсейвъри, Поправки, Забавни реклами

+ 50 клипчета!



Февруари 2005

Брой 05 (по нова GW лентоброене)

златен редактор

Диян Димитров

заместник-златен редактор

Александър Бакалов

отговорен редактор и CD

Ивailo Коралски

помощник редактор

Весела Симеонова

издаван

Симона Кожухарова

Милена Гайтанджиева

менежър

Юрий Митеев

реклама

Десислава Мирчева (02/980-72-45)

авторски колектив

Александър Александров - Alex III

Александър Бакалов - Snake

Веселин Костадинов - bROK0

Габрил Габров - Sunder

Драгомир Дончев - Duffer

Емил Въгешанов - BigBadWolf

Камен Макс Дончев - MrAK

Красимир Красимев - Krasleto

Евгений Тенев - Dimensin

Весела Симеонова - Manna

издател

HomeLan JSC

**Snake@games.bg**

този месец играя POP: Warrior Within (nak), GTA: San Andreas, Battlefield + това, което съм редколпар
този месец слушам Skyclad, Ministry, Marilyn
зи месец пусвам Джаха и едно бебе от съседния бход, че искам да му еба майдана.

**Dimensin@games.bg**

този месец игра Lineage 2 Ch2
този месец слушам Жената
този месец пусвам, но никой не ме слуша.

**BrOkO@games.bg**

този месец играя Български хора
този месец слушам Мама
този месец пусвам корицата на Плейбой

**MrAK@games.bg**

този месец играя Freelancer и Star Wars Republic Commando Demo
този месец слушам Radio Bemba, Nightmares Before Christmas soundtrack
този месец пусвам наред

**Ikarus@games.bg**

този месец играя UT2004, Ground Control 2, много модове
този месец слушам eve-radio и близкимен разга, неко такова
този месец пусвам напълно непознатни хора

**Krasleto@games.bg**

този месец играя както винаги CS 1.6, малко GTA, FIFA 2k5 и малко Pang на математика
този месец слушам House of Pain, Funkdoobiest, Everlast спомъ
този месец пусвам хамериканците и се чува да има някога що ни спишат

**Wolf@games.bg**

този месец играя World of Warcraft... изненадани?
този месец слушам нюб и Мила Год
този месец пусвам близки и изпитите

**Duffer@games.bg**

този месец играя Gothic II: Die Nacht des Raben - пропретъръвам!
този месец слушам U2 (ако обикновено през последните 12 години)
този месец пусвам Всичко което мърда (also as usual) ..

**Koralsky@games.bg**

този месец играя кво ли не...
този месец слушам за останката на Герржко...
този месец пусвам основно себе си...

**Gateto@games.bg**

този месец си играя с манекенките (майкооо)
този месец слушамът съвестта си
този месец обичамът да общам и краза да мразя

"I'll find you in the next life ... if not in this one"
(Lost)

Как оценявате?

В GW сищите се оценяват по гесетобамбата система. Изходъръкът от презумпцията, че съществената игра не е по силите на съмртните,

наи-високата оценка, която едно заглавие биваща се в шо-едре търди жанрови рамки може да получи при нас е 9. С оценка 10 ще оценяваме

единствено революционни заглавия - тайлка, които проправят нови тръпещи за жанрови размития. Това не означава задължително, че са на добритите игри.

В унисон с нетипично високата концентрация на женска красота в този број, ще илюстрираме оценките си с представители на нежния пол.

цифрите говорят

1 Азис [същинско безстраш] – Как бри, че се налага да те виждаме изобщо...

6 Гала [грабра] – става да пийш кафеен с нея. На фона на печката с чупещо изглежда гори яко секси. Но ишо повече.

2 Бриана [букси] – През нея виждаме народ, откъмкото по Октомврийското, но ние упорито отказваме да се върнем към нея, защото и графиката не ни допада.

7 Наоми Кембъл [открива се] – Особено на съжжен фон. Тък и пъкт на славата ѝ затира отприятие десет години.

3 Миц Пищ [сте сериозни проблеми] – превърната в бъдещ науки здравини – циматеклуманата, обемната, гори и видовата.

8 Морица Бенчи [отчина] – Жената Сърдечка, която съществува в моята памет, една от най-нещ забъръчвателни в света.

4 Дженифер Лопес [разочарование] – великолепният съществен здравин – Единственият в прогрес спрямо превръщането трака, че не е свързан и не е вълшебна.

9 Десислава Ръбакова [шадовъръб] – Убедителен и абсолютно недостижим геймър.

5 Парис Хилтън [сръбка работи] – Фъз Съчико, която може да се кака за нея, средната работа преобладава.

10 Деяна Мария [революция] – И от коментар имаш нужда!

графика

Как изглежда играта, колко добри са анимациите, мекотурите и на какъв фройд редът става цялата работа.

звук

Именно звуците и музиката са нещата, които помагат на всяка игра да спечели нашата неща неизвършено.

увлекателност

Колко често и колко длъго се хвашате да играете играта си индикаторът за неиното качествство.

дизайн

Тук се включват управлението, интерфейсът, дизайна и качеството на усещането от играта.

революция

+ **10** пасажоре

Поможителите черти на едно здравче. Пояската ни е доста трупа до га откремък. Текка е репрезентантската работа.

МИНУСИ

Дори и перфектните продукти имат същите лоши страни!

новините

Още за NextGen конзолите

Истериията около следващото поколение игрални платформи на двата гиганта *Sony* и *Microsoft* ескалира с нарастваща сила с приближаването на Е3. Из информационния ефир пъзят все но-ви и нови слухове. Последната информация относно Xbox 2 (с кодово име Xenon) е, че името на новата конзола възможно ще е Xbox 360. Първоначално спекулациите за датата на официално обявяване на конзолата се въртят около месец март, а събитието, което се споменаваше, бе Game Developers Conference. За съжаление източници от *Microsoft* насъкоро категорично са отрекли та-кава вероятност. Това означава, че най-вероятно MS конзолата ще види света едва на Е3. Това предположение се подкрепя и от факта, че първоначалните планове на основните конкуренти на *Microsoft* - *Sony* и *Nintendo* - Включаха анонс на следващото им поколение конзоли (съответно PlayStation 3 и „Revolution“) на тазгодишното Е3 през май. Специално *Nintendo* твърдо заявиха, че възнамеряват да покажат промотип на GameCube 2 на изложението.

Насъкоро обаче представители на *Sony Computer Entertainment America* потвърдиха, че възнамеряват да представят промотип на PS3 още преди Е3. Конкретна дата не е обявена, но ако се съди по госта солидното количество на изнесените 8 пре-сама технически подробности относно „Cell“ архитектурата (процесорни чип, на който ще се базира NextGen *Sony* конзолата), твърде вероятно е японският гигант да е по-близу до създаване на работещ промотип, отколкото *Microsoft*. Според предварителната информация Cell ще е многояд-



рен 64-битов процесор, базиран на Power архитектурата - съвместна разработка на *Sony*, *Toshiba* и *IBM*. Чипът ще се произвежда по най-съвременна 90-нанометрова технология, а скоростта му ще е около 4.6GHz. Едновременно с това *Sony Computer Entertainment America* най-после потвърдиха окончателно, че от 24 март ще започне предлагането на PSP (PlayStation Portable) на Северноамериканския пазар. Стартовият пакет ще се предлага на цена от \$249 и ще включва конзолата заедно с 32MB памет (Stick Duo). Засега обявеният списък с PSP заглавия включва общо 24 игри, сред които *Need for Speed Rivals*, *Metal Gear Acid*, ремикс към *Tony Hawk's Underground 2*. Шо се отнася до европейския дебют на конзолата - той за съжаление едва ли ще състои преди втората четвърт на годината.

Sam & Max: There and back again

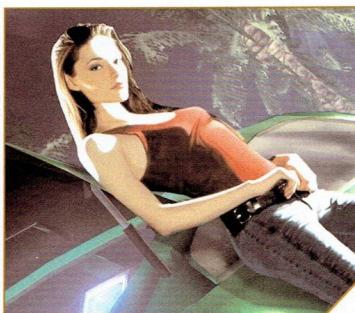
През февруари плъзнаха слухове, че светодибоно неизвестна германска компания на име *Bad Brain Entertainment* работи усилено върху *Sam & Max 2* - продължение на едно от най-оригиналните и забавни игри заглавия на никогашния къст-лидер *Lucas Arts*. За съжаление тези спекулации се оказаха крайно преувеличени. Култътото го се оказа по-мъртво от Всякоза, а по-следващо официално изявление *Bad Brain* обясниха, че *Lucas Arts* са прекратили едностранни преговорите за закупуване на правата върху *Sam & Max*. Направимо всичко възможно да ѝ предложим играта, която всичко ѝе желаете. Но ясно надежда е мъртва. Те прекратиха преговорите. Бъдете сигури на бъдеще, че вината не беше в нас, а не беше и парите. Ние просто нямаме представа защо, а и те (*Lucas Arts*) не жаят да ни кажат"



Mist Walker работят върху стратегическо RPG заглавие за Nintendo DS

Японското студио *Mist Walker*, основано от екс-*Square Enix* дизайнера Hironobu Sakaguchi, обяви официално, че работи върху заглавие за *Nintendo DS* с ролева тематика.

Sakaguchi е известен най-вече с това, че е създател на култовата *Final Fantasy* серия. Макар Все още да липсват детали относно проекта, мнозина хора смятат, че това, предстоящо заглавие ще е един от основните козо-бе на новата мобилна платформа на *Nintendo* във света и няколко битка с портативната конзола на *Sony*.

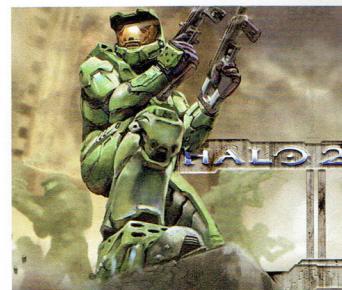




EA everywhere!

В началото на месеца развлечелненият гигант пое на лоб за нови таланти. На обширна презентацията в University of Florida освети подробности за бизнеса на компанията и възможностите за работа в нея. EA демонстрира някои от най-интригуващите си бъдещи проекти, измежду които и все още необявената нова част от *James Bond* серията, базирана на класиката от 1963г. „From Russia with Love“. Стана ясно, че компанията очевидно се е поучила от комерсиалния неуспех на *GoldenEye: Rogue Agent* и решала да покери Възходенето от он-скул архивите на *Bond* франчайза. Най-макар като замисълът в „новият“ Бонд не е персонифициран с пропитани мутура на Пърс Броснан, а с никой от „класическите“ 007 (Шон Конъръ, например). Очакванията гата за излизане на играта е края на 2005/началото на 2006, но... само за Xbox и Xbox 360.

Същевременно истираният около скелетата *EA- Ubisoft* най-после е на път да запихне. В края сметка Всичко забърши на 3-ти февруари т.е. с над 3 милиона от акции на *Ubisoft* в ръба на EA и над \$52 милиона печалба за последната - не е зле за гъба месеца работа и малко маркетингов шум в пресата.



Microsoft, Halo, Hollywood..

Според списанието Variety, хитрите от Microsoft тихомъжкомък са подписали многоиздадена сделка с Alex Garland (автор на *The Beach* („Лъжът“) и сценария на *28 Days Later*) за филмова адаптация на *Halo* игрите. Запишани директно, от Microsoft не са потвърдили официално тази информация, но не са и отрекли, измъквайки се с мъжливото: „Все пак напомняме, че не сме направили официален анонс за предстоящо филмово заглавие“.

Въпреки това, ако слухът се окаже истина, това ще бъде една огромна позитивна стъпка напред. След фиаското *Tomb Raider: The Movie*, откриванията пробвали на *Resident Evil* филмите, и наистина Уве „Купувачът“ играли лицензи като луд с лютото намерение да ги осердят. Но, няма нищо по-рабящо от новината, че най-после някой е взел правилното решение и е поверил киноадаптацията на гениална игра като *Halo* в ръцете на човек с талант и доказани умения. Палици горе, *Microsoft*!

UK класация на най-продаваните заглавия за първия месец на 2005

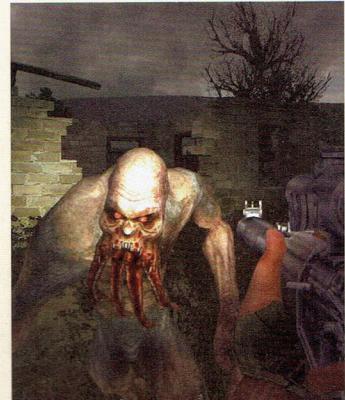
N:	ЗАГЛАВИЕ	РАЗПРОСТРАНИТЕЛ	МЯСТО ПРЕЗ МИНАЛИЯ
1	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2	ELECTRONIC ARTS	1
2	GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS	TAKKE 2	2
3	THE SIMS 2	THQ	3
4	PES EVOLUTION SOCCER 4	KONAMI	5
5	FIFA 2005	ELECTRONIC ARTS	4
6	PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN	UBISOFT	6
7	FOOTBALL MANAGER 2005	SEGA UK	7
8	CALL OF DUTY: FINEST HOUR	ACTIVISION	8
9	HALO 2	MICROSOFT	12
10	LOD OF THE RINGS - THE THIRD AGE	ELECTRONIC ARTS	9
11	THE SIMS 3	WII/PC/UNIVERSAL GAMES	11
12	WWE SmackDown vs Raw	THQ	13
13	THE LIBZ SIMS IN THE CITY	ELECTRONIC ARTS	15
14	COLIN MCRAE RALLY 2005	CODERMASTERS	16
15	TIGER WOODS PGA TOUR 2005	ELECTRONIC ARTS	10
16	THE SIMS 2	ELECTRONIC ARTS	14
17	STAR WARS: BATTLEFRONT	LUCASARTS	18
18	LOD OF THE RINGS - BATTLE MIDDLE EARTH	ELECTRONIC ARTS	17
19	TONI CLANCY'S GHOST RECON 2	UBISOFT	-
20	THE GETAWAY: BLACK MONDAY	SONY COMPUTER ENT.	-

Delay след delay...

Първата „бомба“ пусна неизвестното дуо *THQ/GSC Games World* с анонса, че ремейкът на флагманската *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* се отлага отново. Предишният анонс, направен пред новември минулата година, фиксираше дата за излизане някъде през май 2005. Първоначално играта беше обявена като представяюща заглавие за края 2004. Пред лицето на конкуренцията в „тръкнатата категория“ (*Doom 3* и *Half-Life 2*) гамата бе променена на „някъде през празничния сезон същата година“. Пrostата сметка показва, че това е третото по ред отлагане за *S.T.A.L.K.E.R.*.

В кратък форумен пост на германският сайт на *THQ*, Олег Яворски - PR менеджър на GSC се опитва да обясни по-редните наути кризищта, как видите ли „тази игра е предопределена да постави нови стандарти във FPS жанра и поради тази причина ние сме доболни, че *THQ* ни предоставяят по-вече време за разработка“. За сега други причини за по-редното отлагане на проекта не са ширпирани. Не е фиксирана и новата дата за релиз - явно минаваме на варианта *When It's Done!*

Успоредно с това другата позитивна новина е, че *Doom 3: Resurrection of Evil* скроехе от рилъз компания - *id*, успя да разочара феновете си с анонса, че единовременно отлага гамата за появата на пазара и на Xbox Версията на *Doom 3*, и на PC експанзиъна на играта: *Doom 3: Resurrection of Evil*. Така първоначално обявената гама (март 2005) отлага по-дълго време към неустановен срок напред в бъдещето.



WCG Samsung Euro Championship 2005

Алекс - Спорт Нем

Първият наистина голям турнир в света на електронния спорт за тази година вече е официално обявен.

Това, което ща прочетеш тук красноречиво доказва максимата „чакането си заслужава“. Турнирът Европейски Кубър Иери 2005 ще се пребие 8 периода от 10 – 13 март 2005г. В рамките на пазодолинския панцир на информационните технологии – СевИТ, в Хановер, Германия. Организатори на най-голямият европейско тървентсвто са ACE (Advanced Cyber Entertainment) със съдействието на Самсунг; ето защо събитието се промоува като – „WCG 2005 - Samsung Euro Championship“.

За участие в турнира са поканени всички 30 европейски фъркади възле участие в Световните Кубър Иери 2004, сред които и България. Националните отбори ще включват максимум 13 състезателя и един тим лидер, за определяне на състайл им **не е необходимо да се провеждат национални квалификации**. Кои геймъри ще представляват България, определят българска Федерация по Електронен Спорт – официален стратегически партньор на Световните Кубър Иери. Дисциплините, които ще се играят на турнира са: Counter Strike 1.6, FIFA 2005, Unreal Tournament 2004, Star Craft, War Craft III, Need for Speed: Under Ground 2, Halo2, Project Gotham Racing 2 с общ награден фонд – 154 700 евро (награвме се по-долу-

матча част от него да бъде похарчена в България), разпределен по следния начин:

За Counter Strike – първо място 15 000, второ 10 000, трето 4 000 евро.

За 8-нички останали – първо място 5 000, второ 3 000 и трето 2 000 евро.

При определянето на националните отбори, стратегическите партньори трябва да се съобразят със стилото отстъпки за големи турнири, възрастово ограничение за игриете със сцени на насилие, които може да постигнат детата към агресивни геймъви. Тук ще и улобъката за геймърите, не на вършили 16 години – могат да забърят за дисциплините Counter Strike, Unreal Tournament и Halo 2, но може да се ориентирате към Warcraft III и Star Craft, където ограничението е 12 години. Добрата новина е, че останалите игри са от категорията „мирни“ и възрастта няма значение.

Турнирът ще се пребие в три спешални оборудвани зала, в рамките на изложбения център СевИТ:

Про-гейминг зала – основна зала, в която ще се провеждат срещите за дисциплините без възрастово ограничение, ще има и специални места за зрители;

16+ Про гейминг зала – в нея ще се играят срещите с възрастово ограничение 16 години;

Зала за публични игри – оборудвана със спешална техника необходима за провеждането на мобилните игри и допълнителните състезания за участници и зрители. В нея ще бъдат „изградени“ екрани и места за наблюдаване на турнира.

Организаторите предвиждат участие в шампионата да възникнат повече от 350 състезатели от цяла Европа, спешални поканени гости са повече от 3 000 – за тях и посетителите на изложението са предвидени много допълнителни игри, промоции и забавления.

Националните отбори на тридесетте фъркади ще започнат да пристигнат в Хановер на 09.03 и до началото на церемонията по откриването на турнира – 12:00ч на 10.03, трябва да се регистрират. Същата вечер, всички са поканени на голямо „Booth party“ с коктейл, DJ се-тибе и изпълнения на живо. На сумерката на следващия ден започва борбата за излизане от групите.

Информация за официалните правила на турнира ще бъде об摒ствена от организаторите в края на месец февруари на интернет адрес www.bfes.bg и на страниците на списанието.



HOFFCLUB

ELECTRONIC SPORTS
WORLD CUP



Спортен клуб по електронен спорт 'HOFFCLUB', официален стратегически партньор на СВЕТОВНА КУПА ПО ЕЛЕКТРОНЕН СПОРТ, търси партньори – интернет зали от цялата страна, които имат желание и техническа възможност да проведат кръгове от националните квалификации за ESWC 2005 - България.

<http://www.hoffclub.com>

Повече информация можете да откриете на официалния интернет сайт на CKEC 'HOFFCLUB' - www.hoffclub.com

или изпратете информация за своя клуб на адрес: manager@hoffclub.com

Присъда: „Оригинален!“

Автор: Duffer

Едно от най-интересните събития, свързани с игралната индустрия за изминалата година беше т.нар. D.I.C.E. (Design, Innovate, Communicate and Entertain) конференция. Това е ежегодна сбирка, организирана от AIAS (Academy of Interactive Arts & Sciences). Тъй като не може да се сървърва на машаб със симпозиуми като Game Developers Conference например, D.I.C.E. често остава вътре от медиийния шум. Това, което прилече вниманието ни на тази годишната конференция, обаче, бе речта на един ветеран в бранша, който говори в самия край на конференцията пред отбрана публика - Все влиятелни фигури на съвременната гейминг сцена. Фигури, сред които са открайника Jack Tretton - Бивш президент на Sony Computer Entertainment America; Seamus Blackley - едно от ключовите имена, стоящи зад Xbox платформата; Ray Muzyka и Greg Zeschuk - съоснователи на BioWare; Doug Lowenstein - президент на ESA (Entertainment Software Association).

Човекът на сцената беше Tim Schafer. За незапознатите ще го представя накратко - години за едни бивши Lucas Arts кадър, създал национално-иновативни заглавия като *Day of the Tentacle*, *Full Throttle* и *Grim Fandango*. Речта на Шафер дойде в края на D.I.C.E. - време, когато аудиторията определено не изобил-

ства от слушатели (още повече, че конференцията се провежда не къде да е, а в Лас Вегас - място, където дългите нощни купони и якото пиече подчертано се насят). Въпреки това нещата, които каза г-н Шафер, успяха да приковат вниманието на слушателите. За какво говори той? Всъщност, човекът засега на една от най-болезнените за игралната индустрия теми - последък - тази за оригиналността в гейм заглавията, креативността, болят за поемане на творчески рискове и желание за иновации.

Всъщност, всичко започна като проста презентация на новото заглавие на *Psychonauts* - една многострадала игра, чийто тълът и труден път до изграждането сам по себе си е показателен за това какво обикновено се случва в наши учи с всяка нова, оригинална и нетрадиционна гейм-игра. Първоначално това заглавие трябваше да се разпространява от Microsoft, но те разризаха проекта почти на финалната праща. Присъдата? „Прекалено креативно!“

Според Шафер днес това определение е рабносъично на неизличими дамага: „Това е чудесно“ - каза той, шегувайки се, но с горчивина в гласа - „Това е истински иновативно. Колко жалко обаче, че хората не си падат по креативни неща точно в момента“. Така описва създавателят на креативни неща точно в момента. Така Lucas Arts беспроприятно напръвиха много пари, но огромен број от

алога на един съвременен разработчик, склонен да поема креативни рискове, с вентуален разпространител.

В краяна сметка краят на *Psychonauts* драмата е щастлив - тази игра все пак ще спечеле до играчите, след като с публикуването и в краяна сметка са се заели *Majesco* (компанията, стояща зад *BloodRayne*). Както обаче да кажем за десетките знани и незнани други заглавия, оказали се „прекалено“ оригинални, нетрадиционни и иновативни, за да видят блясък?

За да илюстрира вредните последствия от съзрето чавана - само Върху доказали се лицензи и въвеждението по умълчани пътища, Тим Шафер даде пример с прещината си работодател. Според него в началото, когато *Lucas Arts* бяха все още малко стъпило, е било решено, че ще се разработват само оригинални концепции. Последвалата експлоатация на креативността на своята идла плеяда от незабравими игри. Пирати, гангстерски банди, пътешествията във времето - истински букет от невероятно разнопосочни забавни, интригуващи и най-вече оригинални идеи.

В последствии обаче същото започна все повече да се съзрето чавана в касадено експлоатиране на доказани филмови франчайзи - основно базирани на *Star Wars*. Вселената заглавия. Така *Lucas Arts* беспроприятно напръвиха много пари, но огромен број от

невероятно талантливи и свидетелски гейм-дизайнери са напуснаха стъпките им в търсение на нови предизвикателства, откъдето да се примирият с безкрайното мултилишърне на отбагърени концепции. В заключение Шафер каза: „Ако индустрията скоро не започне да поема определени творчески рискове и да инвестира в създаването на оригинални интелектуални продукти, осъществявани революционни, нови идеи, стопишите креативни гени постепенно ще мигрират към друг тип медия, която да им даде поле за изява, която да им позволя да изразят себе си. Те ще пишат книги, ще правят рисувани филими, ще съдирят драки, ако щете, но никоя да правят игри.“

В краяна сметка призовът му към всички пристъпващи в залата, а и към цялата гейм индустрия, бе следният: „Започнете да поемате креативни рискове! В живота няма нищо сигурно. И ако искате някаква сигурност от успех на продукта ви, спрете да разсъждавате Върху пазарната реализация на този или онзи проект. Просто концентрирайте всички свои усилия в създаването на нещо истински велико. И помнете: В краяна сметка всички игри във всъщност са своеобразни механизъм за съобщане на мечти! ... не поредният Телешоп продукт (бел. авт.).



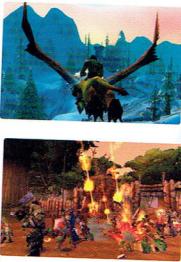
РС ИГРИ



РАЗГЛЕДАМЕ
САМО
ВАЖНИТЕ
НЕЩА

Model: Таня Негрида
Photographer: Andrey Khorund
Cocoon Pictures Workshop

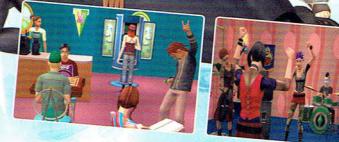
Вече по магазините



WORLD OF WARCRAFT



SIMS 2: UNIVERSITY



Февруари- Март 2005



UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2



аоѓре аошили в
истинчнаа сват

WWW.PULSAR.BG

МАГАЗИНИ В СОФИЯ
БУЛ. ЦАР БОРИС III 21
УЛ. ЕКЗАРХ ЙОСИФ 51
МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК)

ПУЛСАР



Still Life

Заглавието-внук на Post Mortem

Hапследък, приятели, ми върви на The Adventure Company. Мага-

Този път обаче, вместо да гемско къстче-времеува от рода на *Sentinel: Descendants in Time*, ще ни разкажка за предстоящо заглавие, чийто рейтинг е 18+. Абе не, и на мен ми е мъчно, но не съм дума за *The AC Ladies Uncovered*. Иде реч за своеобразни наследници на *Syberia* и *Post Mortem*, пренасящи ни във въсъм нов свят, създаден специално, за да ни сблъска с безмилостен сериен убиец. Един от персонажите във Фъръсът PM, а главната роля и е поверена в ръцете на симпатичната му Винчика Buki.

Историята

САЩ, 2004. Виктория Макфърън е обещаваща млада агентка на ФБР, напомняща на неякака мисия да разследва случай на сериен убийството на простиращи. Жертвите до момента наброяват пет, а наличните следи са съжалявателни.

С идната да си отпъхне и отдаде съдържимото на семеените традиции, тя отива на гости на баща си за Коледа. По време на разговорите им случайно става дума за ято ѹ, който практикувал на времето като частен детектив и Buki се зачита до старите му документи. Сред тях открива досие, разкриващо потресаващи сходства между слу-

чай от преги 75 години в Прага и този, по който тя работи понастоящем.

Сложетът, върху който сега няма да се спират побече, е сред най-снимните корзобе на играта. Многоластмова, сложна и изглагълна – без значение дали е добро или лошо заглавиство – фабулата е много добра причина да мина през Всичко, с което то ще ме сблъска, за да си получи отговорите: защо си приличат тия случаи? Кой е убиецът и защо коли простилигуту? Какво се случинакрая?

Друг любопитен елемент в повествованието – и респектирано геймплея – е вторият план на действието. Едновременно с разследването на Buki ще тече и това на ято ѹ, като за целта играта регулярно ще види прехъдъръ в Прага, 1920 г. Две исторически линии ще се допълват и обогатяват една друга, за да се стигне накрая и до неочакваната разгадка. Казано иначе, че имаме шанса паралелно да разкрием мистериите около два сходни случая на сериен убийството и състоящите зад тях извънштатни. Историята ще е линейна и завършващо – една. Това обаче не значи, че играчът ще е безинтересна, а само, че няма да преизразолза ѹ-тъм преизграждане – оригинална на жанра. Пребиваващо вълното същество на Buki и огромното количество сънематици, изглежда ни представи среща по-скоро с интерактивен филм създел и разглоби. Всички душози ще са глубли-



рани и със субтилни, като има една доста интересна опция: в някои случаи ще имате избор за начин, по който да бъде произведен разговора – професионално или неформално. Вторият вариант ще поддържа приближително нивото и качеството на посъдите от филма „51-ия час“, което е една от причините за успеха на заглавието. Другата са убийствата. Високодетайлни, ярки, колоритни кървави сцени ще се разкриват пред очите ви. В един от тяхърите на Buki разлегаща човек, умиря във баната си. Върху Богата има мазници клаваш склон прозиряща кървава коричка, а умрълят е покрит с кърпа. „Можеше и много по-зле да бъде“ – казвам си в този момент като напръщца сладкото си нюхче, промежда се с една пинсетка и маха кърпата...

Графика

Тя може да е основното ми притесне-

ние: впуснала се в гонитва на ниски изисквания (800MHz, 32MB видеокарта, 128RAM), максималната резолюция е 800x600. Чак зучи архично. От друга страна обаче, срещата е смесица между 2D и 3D, в резултат на което светът изглежда цвекен, светъл, ясен, с минимални акценти. Пример: на стъклото пред един прул в мортата има окачени гирлянди и жизнерадостен надпис „Весела Коледа и ЧНГ“, а отстрани на плита. Вместо предполагаемите инструменти за аутопсия, виждаме кафе-машина и няколко чаши в безпорядък. Дълъбочина в атмосферата винаги е представянето на втория план – ретроспективния. Докато разследваме с Фъръсът – който, хмм... трябва да признаш, на млади години не излъжда никак зле – действието е прекарано през черно-кафяв-бо филтер с олд-фешън стил.

Пъзелите

Те ще бъдат най-голямата изненада в играта, тъй като за тях не се знае абсолютно нищо. Сори. Това би могло да се тъкнува глупаво, затова нека почакаме, преди да правим празни дозаглът.

Недоволствам със същата абсурдно-жанрова, пребъръя всяко новопоявено се заглавие в *Mafia* небеса и стоварва върху хлущащите му надеждите да го върне от мястото му състояние към никогашния раздъйт. Дали тази игра може да изъмни побога мисия? Запазвам си право да ви кажа след 3 броя.

очеквания

средни големи гигантски

зашо очакваме?

Адвентър, криминал – тия суми се срещат търгъре рядко напоследък. Феновете на жанра чакаме със затлен фон.

примеснения

Както историята показва, при една приключеническа игра много неща могат да са обръбкат. А и максималната резолюция е 800x600.





Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Зовът на дълго отлаганата лудост...

Автор: Snake

Зовът на Ктулху е нещо като хорър еквивалента на *Duke Nukem Forever* – представят ни го като невиждана ребялология в свят на гейминга на почи Стивън Ед. Когато играта е представена регулярно от има-няма шест години. Приминала през неизброими количества промени в ендюни и концепции, до степен от оригиналния идей, лансирана на времето, га се запази само две неща – сценарната основа, базирана върху текстовете на Ед Ли Лъвкрафт и фактът, че историята ще се развива претроспективно и ще завърши/започва със самоубийството на главния герой. Изменаващата информация, че тази игра най-сетне ще вземе да види биг свят в средата на март, насочи зараждалии ми за душитани ужаси поглед към няколко предварителни материали. Синтезирали в това пребъ.

Като за начало, ако всичко се получи като хората, *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* ще трябва да е първата сериозна компютърна игра, базирана върху текстовете на един от родоначалниците на съвременния хорър – вече споменатия Лъвкрафт (недоразумението *Necropolis* никамамерение гори да си со спомням). При все това доказани референции към не-

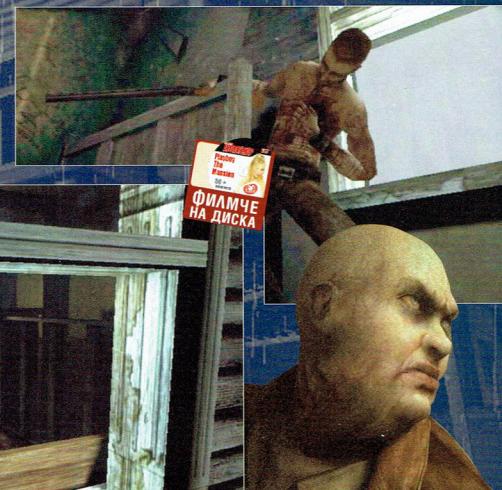
говото творчество присъстват на доста изненадващи гейм-места – като започнем от *Alone in the Dark*, миним през *X-Com: Terror from the Deep* и същински по пътя *Quake*. Аз лично очаквам с огромно нетърпение колаборацията между хорър трактобуките от началото на миналия век и съвременните визуали и технологични средства за плаката надежда това да се окаже най-стрижошната и поизкарска игра, създавана никога. Защото нещата, поставени в писмен вид, забучват добра обещаваща.

Героят ти ще бъде детектив Джак Уолтърс, който – както вече споменах – още в интрото ще приключи житейска си път по особено безславен начин, наред никакъв гънуса будница. След като се насладим на самоубийството му, геймътическо ще ни пренесе шест години назад във времето, през 1921 година. За да разберем какво е подготвил нашия човек да рисува страни драматични сърдечни изчадия със скъделено много. Тук феномените на Лъвкрафт вече са ухили доволно, напълно пагно какво точно ще очаква, но хайде да не споделям за-

под да му обяснявам, че той е Избраният. В мазето на същото това имеение Джак открива нещо, което го превъзмества на злокняния град и да се преобри с демоните от собственото си минало, Джак достига пределите на собствената си лудост.

Иначе в Инсмут, в отчаян опит да разреши поставената му задача, да открие тайната на злокняния град и да се преобри с демоните от собственото си минало, Джак достига пределите на собствената си лудост. И прекрачва отбъг.

Първото нещо, което прави впечатление още на ниво геймплейни функции и скрийншоти е, че играта няма интерфейс. Целта на дизайнерите е да се слее в едно с Джак Уолтърс и бъквалио да потънат в цялата психическа история. Което – признал – е малко трудно, когато няколко каунтира за здраве и мунции непрекъснато ти припомнят за виртуалната същност на прекийването. Цялата налична информация и външите статистики ще ти бъдат представяни по никакъв не-геймърски начин. По екрана ще се спича кръв, когато си ранен, ако забияш в много грешна посока, някой особено умит полици ще те дозови за



очаквания

средни драматични зверски

зашо очакваме?

Как да не очакваш игра, която започва със самоубийството на главния герой и предлага аркейтън модъл на фирмумано полугравие?

примеснения

Call of Cthulhu прескочи прекалено много ръзи дати. Има сериозен шанс члосътната концепция да бъде прекалено отстъпка. Ако играта изобщо излезе, разбира се.



преориентирана, а изразъбданите муници ще трябва да си ги броиш или просто регулярно да отваряши барабана на реболбера си и да ги проверяваш. Прочее, последното няма да ти се налага да го правиш особено често. С изключение на един яростен екшън сикури, при който ще докопаш кармичния съсед с неограничени муници и ще трябва да ги използваш по предназначение. *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* ще залага побече на пътнния юк с от неизвестното, което няма да се налага да се застреляш. При все че се израе и изглежда като класически фърст торси шутър, Задълбъчен на Ктухулу е определян от авторите си с малко претенциозното „фърст първи хорър“. Поне както аз виждам нещата, геймплеят на играта ще може да бъде уподобен на култения обитаван от духове хотел във *Vampire The Masquerade: Bloodlines* – много страх и никаква оръжейна възможност да му се противопоставиши.

В унисон с целостната реалистичен подхod е решен и Въпросът с мегаутибите. Тук не само няма да напариш разлиени в уличните атмекчи, но гори и когато намериши никакъв медицински комплект, няма да можеш просто да го изнесеш и да си ходиш по живота по здрава. Играта предлага изключително реалистичен модел на носящите на щети, а от теб ще се очаква да се бинтоваш, шиеш и тъпчиш с успокоителни. В *Call of Cthulhu* няколко лепенки и купийка аспирин няма да помогнат на сунчената ти ръка.Ще трябва да намериши начин да яшинираш. И да забравиш за доста време използването ѝ за носене на предмети и фуране на ръжбиви ръчки. С други

думи, в тази игра здравето ти ще сочи заветните сто процента само в началото. Оптимална настройка ще трябва да си ноши последните от необмислените си бейстъри. И всичко, на което ще се рагаш, е да можеш да ходиш и да спреш по никакъв начин кървенето.

Звучи побече от обещаващо.

Един от най-ключовите аспекти в геймплея ще е психическата деградация на Джак. Реализацията ѝ ще бъде осъществена чрез серии от страшни видения, припадания, виене на съня. Атвортите са спипани до там, че гори един простичък поглед от високо ще довежда до замазване на картината и лека дезориентация на обижданията. Защото героят ти просто се стапаха от Бисочина.

Както вече казах – изложено в писмен вид, звучи побече от добре. А дальше съветът на Виртуалния хорър ще има нов едноличен властелин, ще разбере съвсем скоро.

Акценти

Динамична система на промяна в психическата урангобесеност, определяща появата на халюцинации, пристъпи на паника, светоблъсърежки и параноя.

Големи възможности за интеракция с богат набор NPC-ти.

Детайлна графика, динамични светлинни ефекти.

Геймплей, съчетаващ разни дози решаване на позхи и битки.

Арсенал и превозни средства от 1920 година.

Чудовища и локации от известни мекстове на Лъвкрафт.

Cthulhu Who?

Отговорът на Въпроса какво поядо Възите в това непроизносимото в заглавието (проче, чете се Ку-Тхуул-Ху) може да бъде открит в текста на известният хорър автор Едър Пи Лъвкрафт *The Call of Cthulhu*. Там се обяснява, че Ктухууху е „чудовища същност, която леки тръмва, но сънуваща 8 град Р'ил, място на не-эйклидови лудост, наимащо се по настоящем иняде в сърбиони на Пасифика“. Ктухууху се появява под различни демонични форми в ранните митове на човешката цивилизация. Всеки един от нас съхранява образа му в подсъзнанието си, като един от първите си кошмари. Ктухууху е Бисочият жрец на Великите Дребни, които са владели земята преди появята на хората.

Според представите един ден те ще се завърнат, причинявайки Всевъща лудост преди окончателно да унищожат човечеството. Самият Ктухууху е описан по следния начин в *The Call of Cthulhu*: „Излязка беше никакъв чудовище или съмвол, из-

брязгаш чудовище, родено в нечия болна фантазия. Ако ѝ кажа, че можете госта живо въображение роди едновременно образите на октопод, гракон и изкривена карикатура на чобек, няма да бъда много далеч от истината. Деформирана, покрита с пипала глаза, извисваша се над едротско, лъгостъпло мяло, с висящи от него зачатъци на криле. И именно необразимото и неизвично съчетание от всичко това, го прави чудовището ужасяващо по толкова шокиращ начин.

Самият Лъвкрафт се брои за нещо като бащата и майката на съвременния хорър, спомната се в необразимата 1937 година и – според разни фенски прouчвания – топ пет на задължителните му произведения, които трябва да прочетеш излежда така:

1. *The Call of Cthulhu*
2. *The Shadow over Innsmouth*
3. *The Dunwich Horror*
4. *At the Mountains of Madness*
5. *Pickman's Model*



Bet on Soldier

Автор: Ikarus



Team play + Deathmatch + хазарт = ?

П различната лабина от заглавия вече е за нас. Настаняванни период от годината, в които PC геймърите са почесват и там, където не ги сърби, предъвзайдки оставящите от миналогодишната конвенция на трапеза, и се оглеждат за осъдни нюанси от страна на притихналите гиганти. Това е принципното скучното време преди ежегодното *Electronica Entertainment Expo* (E3). Златен момент за всеки по-малък разработчик да покаже заглавие, което иначе би останало в линката на големите риби. Именно такъв е случаят с французите от *Kylotonn* и новия им екипъл - **Bet on Soldier**.

Верен на традицията, смятам да започна с историята. Годината е 1997, а събитията отново се развиват на родната ни планета. И този път - в алтернативна историческа реалност. Укасяващ с мащабите си Всемен конфликт е обхванал планетата и продължава вече осемдесет години. Причините за избухването му са заровени дълбоко под пепелищата на предиизпитите в руини народове. Никой не помни причината за избухването на войната, никой не иска и да си я спомня. Двеете воюващи междусили - USWE

(United States of Western Europe) и RMC (Russo-Mongol Coalition) вече са преобрани кръвопролитията в бизнес и ъвър времето, когато започва геймърският на **Bet on Soldier**, умело дури и карат една на практика самоизтържда се война, която на момента гори излиза на печалба.

Играчът ще влезе в ролята на Ноул - работник в оръжеен завод, забутил паметта си при инцидент. Животът му си тече напълно нормално до деня, в който някаква тайна организация не прави опит да се събърче с него, а жена му спонтанно заизива при съмнителни обстоятелства и нашият човек се сорва да мъсти за нея. В комплексът с отмъщението ѝ Ѹврят и разкриват за войната и причините за започването ѝ. По всяка вероятност всичко ще приключи с едно бързо и делово славяне на света, както ги бихдам нещата. Смятам да спра с историята до тук, защото броят на кишищата вече надхърля броя на изписваните на редица.

Принципно играта ще е ориентирана на основно към мултплеър и съдържащият ще присъства единствено за отбиване на номера.

Войната като бизнес

Това, което различава **Bet on Soldier** (BoS) от повечето екипъни заглавия е, че играчът ще пребяга да си купува єщчи оръжия, брони и боеприпаси, които са му нужни. Да, звучи като *Counter Strike* клонинг, но това не е напълно ясно. В света на BoS всеки войник освен заплашване според броя на елиминираните противници има шанс да се издиже до статус на велики наемник/гладиатор. Когато на бойното поле вдада такива войници са съблъскат, се правят залози за това кой от тях ще бъде победител, за колко време ще бъде елиминиран опонентът и т.н. Това

ще е и основният източник на пари за играча, който естествено ще трябва да заплаща на собствената си победа. Колкото повече побеждавате, толкова повече ще се покачва вашият рейтинг сред останалите наемници, а оттам ще скачат и кофициентите при заплашванията. В синът плътъра на по-висока трунност освен облагане на неръбите ще ѝ грози и съвсем реалната ъзможност за фалит, ако не внимавате. Самостоятелната кампания ще се състои от възрастесет мисии, разделени в три категории, а последователността им ще се избира от играча. Засега са известни локации в Аля-



очаквания

средни
дълъги
звезди

зашо очакваме?

- Принципно интересна игра
- Перспектива за симулаторска игра

примеснения

- Съмнения относно техническата реализация и баланса
- Французи



ска, Европа и Куба, а според разработчиците изиграването им не би требувало да отнема повече от 10-12 часа. Напълно достоверично, за да ѝ подгответи...

Мултимедиа

Един от дизайните на проекта преди време смело заявя, че идентичният за **BoS** целят не просто да осъществи позашкиния жанр, но да го разшири и усъвършенства. Но да оставим гръмките твърдения настрана и да погледнем известните факти. Играта ще поддържа до 32 души на сървър, а единственият обявен за момента режим по достъп оригиналният начин е озаглавен... *Bet on Soldier*. Играчите са разделени на два отбора, а победа се постига при напречването на определено количество пари, които са общи за всички съотборници. Обещанието са за достъп до строителни карти, като всяка страна започва изградба на строго определена контролна точка, която не може да бъде превземана. По самите карти тук ще има стратегически позиции, които ако бъдат захадени и задържани ще генерират билиети. Също и единствено с помощта на тези билиети ще може да пристигнат на отбора ще може да предизвика на руел играчи от вражеския тийм. По време на тези face-to-face битки останалите от отбора правят залагания, с които могат да спечелят играта или да заесят всяко. Колкото по-висок е рейтингът на предизвиквателите, толкова повече билиети ще са необходими. Допълнителна забава идва от факта, че играчите ще поддържа световна лига, където ще се

съхранява информацията на всеки играч и тя ще се отразява на рейтинга му при онлайн игра. С две суми – отборно сътрудничество за постигуване на карта и поток от билиети и брутalen директен deathmatch. Всега се сещам за тоновите посъни, които загубилите единичните битки ще отнасят от съотборниците си.

На хартия всяко това звучи повече от интересно, но пораждда редица въпроси. Най-важният от тях е проблемът на единичните битки. Авторите не желаят тези така важни моменти да съвръщат за секунди с по едни изстрели в главата ала **CS**. Било е време решението да няма аптечки и цялата тактика да се върти около оръжията и бронята. На разположение ще са класически за жанра ютии, но те вероятно ще могат да бъдат модифицирани в процеса на игра, което ще доведе обратно им број до 30 и повече. Бронищите ще могат да се поправят, а като допълнение са предвидени и персонални щитове. Дадени брони ще са непротиводействащи на определени оръжия, което би притискало да засили елемента на изненада и тактическо планиране. Целта на авторите е да не промакат прекалено битките, но да дават на играча шанс да се отмести и да премисли слабостите на врага, за да открие прабинчата стратегия за анихилярирането му. Освен това всяки оръжия, мuniции, брони и прочее еквиваленти ще съществуват, за да трябва да бъдат закупувани, при това вероятно с общите отборни пари.

Поредната изненада е, че умрелите играчи също ще могат да правят залага-



гания докато чакат края на рунда с играята да не им е скучно. Хвали на групите от *Kylotonn*, ако едно беломечче въкарат, цена няма да имат.

Resident Cynic

Концепцията на **BoS** е доста интригуваща, но има големия шанс техническата ѝ реализация и баланса да изигравят лоша шега на амбициозния проект. От разбоя на единичните битки ще зависи много и ако там нещо не е наред, последиците ще бъдат катастрофални. Друг повод за притеснение е графиката. Играта ще използва ергична собствена разработка, но е обявено, че няма да се наблюдава на детайл на текстурите и околната среда, защото „не всяки имали компютри за по 3000 долара, а грижата за играча ще вида на търпо място“.

Това да се чете „Не сме чак толкова добри, че да направим читав енджин и затова играта ни ще изглежда малко зле“. Е да ме простишате, но вече сме 2005 година. Ако господине пръво след *Doom 3* и *Half-Life 2*, когато лембата/шаката е възникнала предалено високо. Такива приказки вече не минават на никого. Още повече, че видените от мен филмичета ме оставиха с лошо впечатление за движението на персонажите, а графиката в най-добрия случай е на нивото на *Unreal Tournament 2004*.

Въпреки това оставам позитивно настроен. Скоро ще разберем дали е бил о с основание.

П.С. Забравих. Обещавах се и много добър отборен AI. Това май ще го чуваш и преди.

Dungeon Lords

Автор: Duffer

Епичното фентъзи-RPG събитие на 2005?

„Това е играта, която винаги съм искал да направя. Тя е куминацията на всичко, което съм научил през последните 25 години, в които съм създал компютърни, респективно ролеви игри...“

D.W.Bradley, Heuristic Park

Kогато чуя подобно изявление – не от един истински ветеран, присъщият ми краен скептицизъм послушно сломява глава и кротко се заслушва, за да чуе какво има на място обективните факти. И макар към всеки пресричий, пълен с поредните хиперлативи за поредното предстоящо заглавие винаги е добре да се похорка внимателно, в този случай мисля да го ударам на фенцина. При това, спрябу ми се, шансовете в последствие – когато играта вече е факт – да се дискутирарам, оказват-ки се, че съм събрал, съдоста искри.

На пръв поглед Dungeon Lords е последната 3D фентъзи игра, следваша вече утвърдения път на проекти като Arx Fatalis, Morrowind и кутювия Gothic. Това, върху което най-вече се базират предположенията, че заглавието ще се открои на фона на конкуренцията, е една личност. *Дейвид Брайди* – фигуранта, стояща в основата на сърдечното неизвестностното гейм-

студио *Heuristic Park*. В близкото минало това име се свързва с блаженочибашите на Sir-Tech, и по-конкретно с един от най-успешните им играви франчайзи – Wizardry. Именно той в човекот, комуто в най-голяма степен довлики последните три части от серията (*Wizardry: Heart of the Maelstrom, Bane of the Cosmic Forge* и *Crusader of the Dark Servant*). След краха на Sir-Tech *Брайди* основа *Heuristic Park*. Пръвият проект на младото студио беше *Wizards & Warriors* – оригинал *Might&Magic/Wizardry* клонинг със собствено окаранение, но – за съжаление – лишен от комерсиален успех.

Както търбите често се случва в живота, накрая комерсият взима съвето. Сега, при своя втори опит по темата, *Дейвид* – направи си междувременно стопански изводи – като че ли е склонен да заложи на една подчертано по-комерсиална формула.

Monsters & Mazes

След като представялска ръка отнема живота на великия маг *Galdry of the Meadows*, неговият най-верен поддръжник – Lord Davenmore повеждаъдъга и измощената битка за запазване на Краството си от посегателствата на мрачните сили, стоящи зад подгъхата конспирация в Магическия кръг.



Начело на армията узуратори в *Lord Barrowgrim*. В отчаян опит да разрешат конфликта без кръвопролития, Davenmore обещава на Barrowgrim ръката на единствената си дъщеря. Но въпросната девойка е влюбена в друг и разбирали съзидания брак, изчезва бесследно. Разочарован и разломен, измаменят женски победа армията си към земите на Lord Davenmore с намерението да отмъсти. Така започва *Dungeon Lords*.

Звучи като поредното, злостно фентъзи клише. За съжаление! Именно с този аспект от играта – скъпото – са свързани най-серийните ми опасения.

Във всичко останало обаче, DL звучи възхнобиращо.



Играта ще експлоатира класически хак'н'слаш модел, стил „Gothic“. На пръв поглед: типичната екшън-ролева игра – физическа/магическа атака с левия бутон на мишката, блок с десния, W-A-S-D схема на управление с клавиатурата – нищо революционно тук. Въпреки това *Heuristic* уверяват, че под непретенциозната си външност *Dungeon Lords* ще е истинско хардкор RPG.

Заглавието ще предоставя на играча неограничените възможности на един гигантски, отворен фентъзи свят, клочоватаума в който е „разнообразие“. Гробове и замъци, планински пещери и тайнствени руини, блати и равнини, мрачни гори, населени със страни създания – всичко това събрали в една уникална игра на NPC-та от всичките вид и калибр, включваща повече от 100 демайни квеста за изпълнение и – което е най-важното –



очаквания

средни | здравни | зверски

▲ **зашо очакваме?**
Маймани ли се? Пичовете казват, че в основата си това ще е истинска олд-скул ролева игра!

▼ **примеснения**
Абе... то обещашо не биваши като изтънчението... Нямам как да си сиедун какво ще излезе, докато не излезе.



подплатена с **нелидена** история. Светът ще е толкова огромен, че след един определен етап в играта ще се привикват между различните локалности с помощта на специални телепорти - **Moonbridges**. Приблизи към този възможността да се разходиш по дърва паралелни измерения: **Demonic** и **Spiritual**, както и граничещата с перфекционизъм ледартичност, с която **Heuristic** са работили по графиката: детайлност, великолепни текстури, динамични сенки, пърстънът ефекти. Авторите ни обещават и разширен геймплей - след като напуснеш пределите на първия град, играчът ще може свободно да изследва света на **Dungeon Lords**.

From gamers for gamers - егна позабравена формула

Искат да направят играта от глемчата точка на един регион играч, не от перспективата на някакъв „всемошъц“, самозабравил се гейм-дизайнер“ - казва Дейвид Брадли. Подплатено с реализация (дай боже), това изявление би могло да очароваше, че току-виж най-после сме станали свидетели на разчуленето на закостенелите напоследък ромбови канон...

Dungeon Lords дава сериозни индикации за завършване към корените, за ренесанс на класическия „dungeon crawl“ - изследване на сложни подземия, пълни с хитроумни капани, тайни стаи и, разбира се, с многообразни страни зверове и същошиба. Авторите търсят, че ще всъщност едно от включените в играта подземия ще има между 30 и 50 скрити помещения и сандъци, а логичните на проблемните екшън кайд-форятно няма да съзрат побеч от 10-15 от тях. „Тази игра ще е реверанс към старите хардкор ролеви маниаки“, твърди Брадли.

За жалост, освен изявленето, че

RPG системата за развитие на героя „определено ще допадне на **Wizardry** феновете“, на тоя етап **Heuristic** са постремели на подробности по този въпрос – всъщност, со степен да не казват абсолютно нищо.

Зная се, че ще има най-малко шест раси: една част хуманоиди: човек, елф, и джурке, а останалите – звероподобни: **Urgoth** (подобни на орку), **Wyvern** (върколак) и **Thrall** (хибрид между халфеници и таракани). Основните характеристики също ще са 6, организирани в 6 категории. Стартирайте класове ще са **Боец**, **Маг**, **Агент** и **Крадец**, а на ранен етап от играта героят ще може да убъди и втора „специалност“, присъединявайки се към никоя от съществувашите групи. С кайбането на нива ще могат да се усъвояват общо до 5 допълнителни специализации, като **Рицар**, **Торнадор** или **Валкирия**.

Любопитна подробност е, че изграждането получава странични квестове (от NPC-та или Гигантите), които ще забавят от клас, расата и гори от пола на персонажа му. Ограничения в развитието на героя има да има – той ще може да усъвърши свободно коя да е от достъпните в играта специалности. Изборът на клас просто ще определя започнатата скорост, с която той ще напредва в обвързаните с класа умения. Ако също умение не е достъпно чично развитие, то все пак ще е достъпно, но при употребата му ще се налага „злоба“. Например ако героят има слабо развито умение, употреба на леки брони, той пак ще може да използва кожена ризница, но бонусът към защитата, която ще му носи тя, ще е по-малък.

Тази „свобода на избора“ е характеристика и за магическата система. В играта магическите школи ще са общо 4: **Arcane**, **Celestial**, **Nether** и **Rune Magic**. Всяка от тях включва уникатна,



специализирана система от заклинания (общо 90 на брой). В **Dungeon Lords** обаче няма да срещнете традиционния „mana pool“ (резервоар за мана), позволяващ на героя да каста магия и също заклинания произвеждан брои пъти. За изридане на магия е нужно притежаването на определен предмет, вида на който е обвързан с конкретната магическа школа. Идеята е подобна на механиката „оръжие/муниции“ т.е. за да кастиш пълфъръл например, трябва да притежаваш определен брой магически свитци. За изричане на „лекувашите заклинания“ (**Celestial** школата) тък трябва да имаш специален вид кристали в инвентара си. Достъпът до ограничен брой „заряди“ за конкретните заклинания ще предостави класическата спл-кастинг система във вътрешен нова съблътна, едновременно балансирала някои от по-могъщите магии и принуждавайки играча да използва заклинанията доста по-пестеливо и с мисъл за та-

тическа целесъобразност. Избъв Всички тези интригуващи иновации **Heuristic** крият и още един коз в ръкава - поддръжка на мултимедийни **Dungeon Lords** ще се играе през локална мрежа или през онлайн услуга от типа Gamespy, както в оперативен режим, поддръжка от 4 до 8 играчи, така и в RP (ролеви) режим (верач срещу играч). Ще е възможно и експорт/вноса на разбития в сингъла герой в мултимедий мачове.

Предварително обявените римейк дами за съжаление вече във външни бълка спасени. На онлайн форумите, поддръжани от разработчика, хората са обсъждат, че това е наложено от желанието „да се направи играта такава, каквато ти би трябвало да бъде“ – за да няма неизпълнени обещания във финалния проект. Пожелавам им да, а дали ще успят, може би скоро ще разберем - за момента последната фиксирана гама е 17 април.

ALFA: Antiterror

Спецназ срещу свема – гебъл (E2 на E4)

Автор: Alex III

AЛFA Antiterror носи името на една от най-елитните бойни части в свема – Група „А“ на Центъра със специално предназначение на руската Федерална служба за безопасност (бившето КГБ). Заедно със разработват от русните Mist Land. В дизайна на играта като консултантни участват Ветерани от истински операции на „Алфа..“

ALFA Antiterror се опитва да пресъздаде действието на антитерористичната група като общ атмосфера и в детайлът. Концепцията на играта ще бъде позната за феновете на X-COM, Jagged Alliance и Silent Storm – трябва да се направляват действията на малоброен екип върху триизмерно бойно поле с цел да се изпълни конкретна задача. Специфичността на играчка е присъствието на руските спецназ части като глауби действащи лице, както и механиката на самата игра. Ходят на времето в разделен от отрязъци от по 20 секунди. През всеки такъв интервал играчът може на спокойствие да разглежда картата, да даде индициации или групии заповеди на войниците си и когато е готов, да пусне симулацията и да види като на филм какво ще се случи с изпълнението на плана му през следващите 20 секунди. През това време врагобебите, съюзниците и собствените войници действат едновременно

Всеки според обстоятелствата и команги си. Играчка сама дължи камера и фокусира вниманието на играта върху съществените моменти. В случай на необходимост обаче човек може да върне филмчето назад точно като на прожекционен апарат и да погледне на друго място, от другът ѝ въпрос избрани моменти (или пък цялото действие). След това избира времето на новия ход и всичко се повторя – разглеждането на картата, заповедите и т.н. Командите се задават като поредица от точки, между които войникът ги се придвижки, и както го прави като го стигаше. Може да се задава време за изчакване на точките (така се организира придвижването на единици от други) и степен на инициативност при изпълнението на заповедите – т.е. какво да правят командосите, ако срещнат нещо непредвидено – дали да реагират по свое усмотрение (евентуално да спрат, да се прикрият, да отблъскнат на огън и т.к.) да прекосят изпълнението на командата) или на всяка точка да добират започнатото действие. Тук е мястото да споменем, че лансирането на мисии се изпълнява с всевъзможни детайли, които служат не само за красота, но имат и тактическо значение – биха могли да осигурят достъп до иначе недостъпни места, да борят с експлозии или да използват други застъпи в зависимост от конкретната

поглед, куршуми или слух, или обратно – да дават предимство с по-голямия обзор и контрол над бойното поле, които предлагат. Картиите абстрактно пресъздават реално съществуващи обекти – планини, села, жилищни сгради, железопътни гарси. Част от предизвикателството на играта избира на необходимостта да се комбинират действията във вътрешността на сгради с такива на големи открити пространства. Заедно с реалистичния модел за симулация на умения на комансоните това би могло да затрудни играта при подбора на въоръжение и екип за мисията. Не всички бойци в

ALFA са еднакви – напротив, точно както в истински свят спецназ имат строга специализация. Снайперистите са спахотни на контрол над откритото бойно поле, но в сгради са безполезни. Штурмовите групи тъкмо с един удар да смачкат врага в близък бой – за приближаването си до оптимална дистанция зависят от прикритията на дружарите си. Освен тях има и разни видове технически специалисти – те биха могли да осигурят достъп до иначе недостъпни места, да борят с експлозии или да използват други застъпи в зависимост от конкретната

мисия.

Кампанията на играта се състои от 17 мисии и е разделена на четири части. Мисиите пресъздават реални задачи на Група „А“, от истински свят, състояли се от 1984 до 2001г. Спецназ ще ни пренесат в кризисни моменти от скорошната руска история в точки от близък изток, Афганистан, Чечня. Ще трябва да пресъздадем типичните за антитерористично подразделение операции – съвобождаване на заложници и стратегически обекти, разузнаване, превантивни удари.

В техническо отношение играта изглежда на много добро ниво. Графиката е боязта и бънушава усещане за реализъм. Всичко е моделирано в детайли – картата, които динамично трутат опит в различни области, богатият арсенал, който включва руски и западни оръжия и специални средства, бойните машини (те няма да могат да се управляват от играчка), сградите, теренът, прикритията и прелатствията, взръзките действия... Мултплейърът също ще бъде застъпен – ще може да се играе в локална мрежа, по интернет, на едни и същи компютър (hot seat) или с размяна на електронна поща.

Казано тоукот небусмислено поставя ALFA Antiterror в графата „най-очаквани заглавия“, не само заради реализма и иновативността, но и заради нетрадиционната си гледна точка. Одръзка ни от плакатния героизъм на Delta Force, SAS и GSG-9 (макар че и те ще присъстват в мултплейъра на ALFA) – този път ще играем руснаци по руските правила в нецензурирана руска игра. Ще играем, за да изпълним мисията, а не за да танцувараме по съвръката на нещие покажо чубство за американски патротизъм.

очаквания

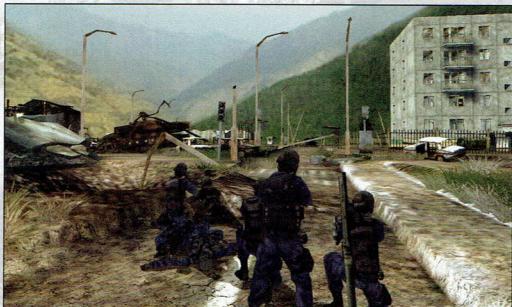
средни зонами звездни

зашо очакваме?

Руски командоси + руски програмисти + руски съветници от Алфа = максимален реализъм и иновативност

примеснения

Руски програмисти + руски дизайнери може да бъде = търгъре абсандрни решения





Moto GP3

Автор: MrAK

Най-добрият симулатор на мотори се завръща на пистата.



MotoGP е може би най-лобийският ми сериал от света на интерактивните забавления. Факт, красноречиво доказан с това, че втората част от поредицата никога не е била изтрябана от хард-диска ми и все още си я пускам с кейф от време на време. В контекста на казаното, напълно обяснимо е възненето, с което от известно време „душа ефира“ за всяка – незначителна дюра – информация, касаеща третата серия от поредицата. От наученото до момента оставам с ясното впечатление за едно: *Climax* са се бранели здраво да превърнат това великолепно заглавие в нещо наистина изключително! Защата в новото продължение, гласено да излезе за Xbox и PC в началото на юни 2005, са предвидени редица ин-

тригуващи нововъведения.

За тях ще стане дума в следващите редове.

MotoGP 3 ще запази традицията, наследена от предишните части си да предлага възможно най-добрия баланс между висока степен на реалистичен и заблъващ геймплей. С други думи, очаква ни сериозна – а в някои отношения и достриждаща – игра, опитваща се да пресъздаде тръпката от скоростта и маневрите на бъде колела, но без да гостира отчайващи крайности в преследване на автентичност. *Climax* са обещали да помислят и да изграчат, които нямат достатъчно опит с подобни заглавия, обръщайки специално внимание на преразпределеното на тежестта на мотоциклетите (начинът, по който се накланяне „ездачът“ в прещините вече беше малко... разък и изненадващ и това водеще до трудност при правилното влизане и излизане при завой). Другото, бърку което е работено с вниманието в балансът на спирачките. Мотоциклетите имат две спирачки – предна и задна; тук ще можете да ги управлявате индивидуално (само предна или само задна) и съвместно (с бутон, заедното и също едновременно).

В MotoGP3, освен официалният 16 кръга от шампионата, ще вземете участие в състезания и

стартове по неофициални трасета като здраве и околностите им, когато ще се сблъсквате с трудностите на непригоден терен – бабуни, изкачвания и спусканя, разка смяна на настрилката. В този съществен нов за поредицата Street Racing Mode ще започвате с обикновен мотор, но печелейки пари от състезанията с течение на времето, че усъвършенствате машината си, подменяйки частите и превършвайки я във високооктавано чудовище от най-висок клас, или тък ще купувате готово така-бо.

Добрата новина е, че ще можете да проверите дали яростните му рев ще може да спре не само генерираните от компютъра съперници, но и реални геймъри.

MotoGP3 ще доразвие наследените от предишните части си доста добри „мрежови“ гени, предлагайки изключително силно развит мултисълъйтър по LAN и особено в Интернет. Говорим за наистина мащабни решения. Играчите ще поддръжат до 16 човека в Интернет и LAN. Внимание – имаме си нова система, базирана на ранговете и гарантации, че ще играете срещу екивалентни играчи. Когато решите да играете онлайн, ще ще се преодолеят ранглистите на играчите, с които е възможно да се състезавате в момен-

тмета. Предполага се, че това ще види спести конфузията да се напретите в състезания с търъбе отчийни играчи, яхнали прекалено напомчи зверове. Естествено, ако поискате може да се пробвате и срещу такива; при успех – това ще се отрази сериозно върху собствения ви ранг.

Това важи и за двата режима на игра, като уличните състезания ще поддържат до 10 играча.

Ако желаете, Шампионата ще можете да го изиграете и изцяло онлайн, като всички статистики и постижения се записват на локалния ви компютър, ако в даден момент решите да продължите офлайн.

Графиката в MotoGP Винаги е била на високо ниво. Тази част не прави изключение. Използван в собствен енジн, изобразяващ високодетайлни обекти, без това да боди до драстична загуба на фреймрейт. Състезателите и мотоциклетите изглеждат фантастично. Което е важно за една друга опция в играта – както и в предишните части, играчът ще може да си създава състезател, да му избере мотоциклет, екипировка, цветове и нарисовки по всичко това.

Не знам за Вас, но на мен това ми звучи перфектно. Тренирайте пичове. Ще се видим на пистата в началото на юни.



очаквания

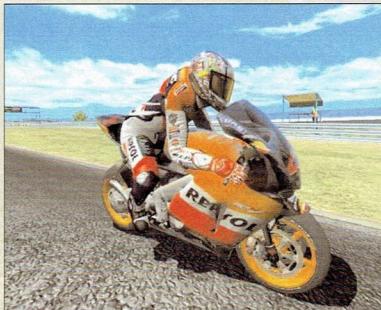
средни високи върхови

зашо очакваме?

Зашо това е най-добрият симулатор на Moto Grand Prix, как защо?

примеснения

Нямам. Предишните части са перфектни, защо тази ге не е?



ФИЛМЧЕ
на диска

DOOM 3: Resurrection of Evil

Обратно в ага...

Автор: Duffer



Признавам, че *id* малко ме изненада с анонса на *Doom 3: Resurrection of Evil*. Още една страна Всеизвестен факт е, че през последните няколко години Всеки голям азълвие (било то израно или филмово), преминали от предел на паричните постъпления, автоматично се срива с експанжън, я с продължение. Причината *id* имат установени традиции в тази насока (макар и не колкото *Blizzard* например). *Doom II: Hell on Earth* например, можеше да се похвали най-вероятно с куп експанжъни, като *The Ultimate Doom*, *Master Levels* за *Doom II* и *Final Doom*.

Това, което се наблюдава в очи обаче е фактът, че експанжънът не се разработва от самите *id*, а е дело на *Nerve Software* – самотоименно студио, отговорно за мултимедийната част от *Return to Castle Wolfenstein* и *Xbox* версията на оригиналния *Doom 3*. Последното (поне за мен) отчасти е избор за притеснения относно качествата на това разширение.

...back to hell...

Две години след като си захлопнал

афките съвери зад предателската гърба на г-р Бетнер, цялата олели е на път да започне отново. Възгледът на ИАС, разбира се, е успял да покрие напълно марсианското фиаско, обяснявайки катастрофата с побрея в никакъв анонимен ядрен реактор.

Компанията се е погрижила да разчи-

сти слег купона, но е оставил един самотен сателит в орбита, който зорко следи димящите руини от изследователската станция. В един прекрасен ден спътникът засича страни сигнал, избещащ от повърхността на планетата. Набързо сформиран изследователски екип е изпратен да открие източника му и... останалото е история.

В *D3:RoE* корабът пехотинец от

оригинала е вече в пенсия. Вместо

него ще имаме прибележито да се

наместим в ботушите на поредния

герой-инженер (кори, колега Бакалов,

га). За да съм напълно точен, ти ще си „боен инженер“ (каквото и да значи това). Начело на експедицията ще е наша стара познайница - г-р Елизабет МакНийл - една от най-близките сътрудници на г-р Бетнер. Ако правиш ли си спомням, в оригинална

именно тя беше тази, която първа започна доктора в тъмни гешефти с Афките изцял. Точнонейшит сигнал до земната централа на УАС доведе на Марс танкета Сузи-Кембл, а тихното разследване даде старт на събитията в *Doom 3*. Ако



очаквания

средни големи здравска

▲ зашо очакваме?
id + Афки изчезнаха + Добрата, стара фубъка = класически експанжън по реалитета „Още от същото“

▼ притеснения
Търсете много „намери съфа“ като на Half-Life 2. Къде на Max Payne, че гори и на Prince of Persia! Да не се окаже никакъв миши-маш накрая.



си минал през кабинета ѝ в оригиналното заглавие, може би бори си спомняш поредицата неини имейли до Суан.

Експълъйт на МакНийл се призимава точно в центъра на Site 1. Това е мястото на разконките от края на *Doom 3*, където се намираха руините от град на антична извънземна цивилизация (да, онези останки стили „а-ла дребен Египет“). Оказва се, че източникът на сигнала е странен артефакт, подобен на *Soul Cube*. В оригиналата „Кубът“ беше ултимативното оръжие на извънземната цивилизация срещу демоните на Ага. Предметът, който експедицията ще открие сега развалини на Site 1, е един вид неговият едукатор еквивалент.

И така, порталаят към Ага отново ще бъде отворен. Причината? Емигриралият в Преизподните (финала на *Doom 3*) г-р Бетрюгер отчаяно си иска играчката (твоята находка) обратно! За целта той насяска по следите ти при меза-демона: *The Hunters*. Всеки от тях ще играе ролята на междинен бос и ще притежава уникална способност. Победиш ли ги, ще можеш да усвоиш тези способности, прибавляйки ги към личния си арсенал от боени умения. Първият Hunter, например, ще може да забави времето (трик, известен като „Hell Time“). Когато го пречукаш, вече ще можеш да се впускаш в познатите ти от *Мардицата* и *Max Payne* „карансови“ битки. В играта ще пристъпват и специфични пъзели, за разрешаването на които ще пребъда използваш „Hell Time“-ефекта. Останалият вдама Hunters ще те понесат бонуси като неуязвимост и бърсърк способности.

...the enemy of my enemy...

Освен с „Лобищите“, в *D3:RoE* ще се позабавляваш и с колоритният букет от нови врагове - очевидно Агът все още има какво ново да предложи от към съмброносна флора и фауна. Най-мързящата от новите гадини се нарича *Bruiser* - огромен монстър (поголем от *Hellnight*-а) „съборжен“ с гве карбонични вместо ръце. Живота ти ще грозчават и *Vulgar* - импо-

подобни гадини, много бързи, зли и съмброносни. *The Forgotten* Ѹкъ са разновидност на „Изгубените души“ (лемпищите, горящи черепи), които никма начин да не събудят постталгични спомени у по-старите фенове на поредицата (подобни чудовища имаше в класическия *Doom*). Ще пристъпват и наядок нови чешита зомбита, като например таќива в противоборстванични защитни костюми – въобще обичайното пушачко месо.

...guns, lots of guns...

В уисон с тази боата реколта от потенциални Ф(0)рагобе, *Nerve* са



grubbershell.com



ни подгответи съответните логични разширения на оръжейния инструментарий. Нај-после ще видиш римейк на въвежданата пушка – една немутираща оръжейна класика! Освен, че гълта по-бързо мунции, изстрелящи по гвад патрона нареди и на насилски по-голямо поражение, ти ще е знаменателна и с друго – в експлозията ще избухне гъба, която ще намериши, принадлежи на емблематичния Сержант, с който ще се сблъскаш на ранен етап от играта. Наистина новото оръжие ще бъде Ионизираните Плазмен Лейтматор или за по-кратко *Grabber* (Хвашач). Тук обикновено е мястото, на което фанатизираните *Half-Life 2* фенове ще надават гърлен реф на рефлекси. Употребете бурните емоции – оказва се, че това оръжие е било планирано да присъства още в оригиналната *Doom 3* корък атмосфера.

3. *Tim Uilitys* (основна фигура в *id* екипа) посочва, че „левитационни“ функции, позволяващи на играта да манипулира предмети по картите, могат да се извършат със спешавана конзолна команда – т.е. принципно са част от *Doom 3* енкия. *id* гори са използвали „Гравитационна манипулатор“ като дизайнерски инструмент в процеса на разработка.

По време на обсъжданията, съврзани с оръжейния арсенал, който ще присъства във финалния вариант, е било решено *Grabber*-ът да отпадне. Тъй като е прекалено мощно, това оръжие е щяло да подгоне основата на старата и търсещите външения за уязвимост и безпомощност, които са неделима част от униканната *Doom 3* корък атмосфера.

RoE обаче ще бъде на половина по-къс и подчертано по-екшън ориентиран

ран от оригиналата и затова *Nerve* смятат, че добавянето на *Grabber* в експланъжна е оправдано. Възможностите на това ново оръжие, съчетани с постепенното усъвояване на Hunter способностите (които ще могат да се използват кумулативно, т.е. всички нареди) ще се комбинират с огромни изобилия от бързи и корави арски изчадия. Това означава темп и характер на геймплея, което ренно различава се от тези на оригиналната игра. В едно интервю Уилис казва че „експълъйт се стара да създава батман атмосфера, в която въпреки всичко играчът никога да не чувства сигурен“.

Все още не е ясно.

Официално експланъжът ще поддържа мултиплейър режим за 4 до 8 играчи и ще включва поне три нови детични карти. *Threeewe Warfare* са наети да разработят нова версия на *Capture the Flag* спешавано за *D3:RoE*, така че можем да очакваме и наядок нови CTF карти. Не е официално потвърдено присъствието на *Grabber* в *RoE* като и да е аспект на мултиплейър модоброя, макар че е загатнатата таќива Вероятност.

За момента слуховете за ефентуалната дата за излизане на експланъжна се върят около месец март – малко след като на пазара се появят *Xbox* и *Doom 3: The Collector's Edition* Версии. Официално потвърдение от самите *id*, разбира се, няма. За тях както Винага има само един срок за рилайз: *When it's done!*



Star Wars: Empire at War

Автор: Krasleto

И нека силата... абе знаете си

Мъкдемо и да го погледнем, „Междузвездни Войни“ е много побеч от филм – една живя легенда, успяла да остане актуална побеч от три десетилетия, което в света на киното си е цяла вечност. Фактът, че дори аз, който не съм отиблел фен на поредицата, съм размазвал пръчка и крещяки „вuuу-вuuу“ в опит да имитирам бъобръбакам светлинен меч съм се дуелирал с приятелчетата пред блока, докато глъстъм на нещо родителско тикло не прогърмиаше от близките тераси „Лъчо, аз съм баща ти, кхх... кхх... Хайде, къщай се, че вечерната истинка“ е сам по себе си показвален. Ням да анализирам това, че легендата се пребърна в индустря. Някои предполагат стойностните неща да се съхранят в чистия си, първоначален вид – неопорочени и стъпили – унищожени. Други с основание биха отбелаяли, че ако Star Wars Вселената не беше дала живот на десетки книги – голяма част от тях директно до кошчето; ако не беше пълзяла масово във видеоигрите – голяма част от тях великолепни; ако не беше била анимирана, ако произвадителите на екипън фигури не я

обличаха в пластмаса, ако не се появяваше по карти и картички, по плакати и тиширти, по зърчичта и кори-флекси, ако не се беше мултиплацира бъв всяка една област, която ѝ е достъпна, то легендата днес нямаше да е жива. Но това е една друга тема.

По-важно за нас, и касаешо ние пряко, са многобройните проявления на синдрома Междузвездни Войни в компютърните игри. За едно от тях – бъдещо – ще стане сума в настоящата статия. Да припомним преди това никои имена: Jedi Outcast, Jedi Academy, KOTOR, Battlefront, Wing Commander, Episode I: Racer/Phantom Menace, Rogue Squadron... Заглавия, обясняващи по-добре от всяко друго защо всяка една нова игра, получавана със щемпела Star Wars, закономерно предизвиква толкова огромен интерес. А когато става сума за RTS (не се сещам за стратегии бъв Star Wars Вселената, на малкото такива, която да си струва да бъде запомнена) и още побече, когато разработката на въпросната е поверена на хората, работили над основоположника на жанра – Вездестващата Dune 2 – скалата с очакванията на GW се оказа тесничка. Точно така,



Petroglyph означава бившиите Westwood, или поне една част от тях, а енджинът, задвижващ последния им проект – Command and Conquer: Generals все още е сред призорите, като се отбори сума за технологии за визуализиране.

Дейсвтвото играща ще обхваща периода малко пред Epizod 4: Нова Надежда и след събитията, които ще видим на голем еcran през Май в Епизод 3: Отмъщението на Ситит. Империята вече контролира по-голямата част от галактиката, на Дарт Вейдър търпъра му предстои да се докаже пред Императора, а фъдгащите

са прибивно изчезнали. Звездата на Смъртта още не е проектирана, Бунтовниците евга започват да се организират, а кумовският X-Wing е само имперски прототип. Въобще, една от първите мисии ще се състои именно в отмъщането му и въвеждането му на Въоръжение в бунтовнически сили. От Хом до Татуин, през Ябин и Набу, до по-негостоприемните котеша на Вселената като Ендор и Дагоба, Empire at War обещава абсолютно неизнана сингъл кампания, като завършването ѝ ще настъпва след завладяването на определен брой планети – най-вероятно между 25 и 35. „Расите“ са още – Империята и Бунтовниците. Загатва се за съществуването и на трета, неизградена раса, чиято основна цел ще е пречи и на двите фракции.

Petroglyph ще се опитат да разчупят stereotopyteto (които в известен аспект самите те са създали). Микроменеджъмънт на ресурси, поне в познатия ни досега вариант, няма да има. Нима очаквате поизникани дружи, пуквачи отрупани, да цепят търба и да ги мъкнат в базата? Нещата тук са по-глобални. Владенето на гадена планета ще носи опре-

очаквания

средни големи здравски

зашо очакваме?

Civilization кампания 8 разно време, с 3D космически битки. Иерархия, в която ще поемаме предварително обречени мисии, само и само за да забъбим противника.

примеснения

Единствената възможност за мултимедиа е превърване на кампаниите срещу човек, времето срещу компютър.





злено количество пари. В зависимост от атмосферата ѝ, на нея ще могат да се стигнат различни типове единици. всяка планета ще осигурива специфични бонуси – например побъдили по-бързи и по-евтин строеж на сгради или единици; по-бързи космически кораби и т.н. Големината ѝ ще ще определя какъв вид база може да бъде построена на нея. От една страна, по-малките планети няма да оказват влияние върху икономиката ѝ, но тъкъм и Вероятността противопоставя да се заинтересува от тях в по-незначителна. На практика играта ще предпазвава непрекъснатата перенаска от космически (в орбита около какое планетарно място), а в последствие и наземни (на повърхността на същото) сражения. Начинът на „строеж“ на единици е изцяло в услуга на идеята играта да се концентрира върху динамиката и тактическата екшън – приемете ли Веднъж мисия, сътворена с обсадата и облаждането на някоя планета, управлявате единствено единиците, които сте задели за целта и докато не я завземете ще съответствате свидетелства байдара и се оптимизирате. Възможностите за подкрепление са крайно ограничени.

По интересен начин промъчат битките в космоса. Незадиссимо дали командавате имперските или бунтовническите сили, атаката на планетата започва с телепортацието на наличния флот в орбитата ѝ. Ако се случи противникът също да има флот в околността, започва сражение. Обикновено целта на защитаващата се страна ще е да унищожи или поне намали концентричните бройки на транспортните кораби на агресора. В духа на дребната игра „Камък-ножица-хартия“, всяка единица е уязвима и съответно най-ефективна срещу определен тип други единици – големите флагмански кораби са уязвими от бомбардировачите, които са уязвими от изтребителите, които са уязвими от корабите среден клас, които са уязвими от големите флагмански кораби. Ако искате да унищожите например Звезден Разрушител на Империята, най-добър шанс имате с Y-Wing-овете, подкрепени от Корелянски Корвети, които са сре-



ден клас и ще контролират успешно Tie Fighter-ите, но само ако успеете да ги задържите по-долеч от орбита на Разрушителя. Ако планетата под обсада е Ваша и сте били достатъчно предвидливи да построите и наземни отряди, можете да получите известна подкрепа от тях. За разлика от Homeworld, където Всичко се случва в „реална“ 3D среда и корабите можеха да бъдат насочувани във всички посоки, в Empire at War 3D средата е само симулрирана, действието се развива в николко равнини и се наблюдава от изометрична перспектива.

Елемент на непреривимост ще внасят космическите аномалии и астероидни пояси около планетите, които могат да бъдат забикалини или преминати с известни рискове и поражения – като например сблъсъкто на Всичките щипове на транспортните кораби. Успехът в космическата касапница е само първата част от уравнението на победата за нацистственика. Следва кашане на повърхността с оцелялата войска и атака срещу наземната защита. В действие влизат съвсем други единици – отново със съвсем силни и слаби страни. Примерно имперските AT-AT (ония големите четирикратни) ще бъдат лесно омобиляни и свалени от Y-Wing-ове, извикани като Въздушно подкрепление, които ще берат юбре от AT-ST-та (ония по-малките, въвукрakte, дето приличат на мутирала пилета), които ще са лесна личка за ракетчиците, които ще бъдат презгавани от обикновената пехота, която е уязвима от аримперските кули, които на своя ред са атакувани от AT-AT, за да се замвори кръъбът.



Друго любопитен момент са т.н. „опорни точки“ (hard points). Големите космически станици и по-големите космически кораби ще имат няколко такива точки, които ще могат да бъдат атакувани – генераторите на щиповете, оръдейните кули, бигателите на станицата и други, като в зависимост от наличните типове флота ще можете ефективно да атакувате само някои от тези точки – не всички. Опорни точки ще имат и наземните бази. Например електропренасяраторите на дадена сграда, чието унищожение ще прекъсва производствените мощности на същата.

Възможно е след битка базата да оцелее. В по-вечето случаи трябва ще означава даунгрейд – от 5-ти на 4-ти ливел, заради разрушенията, да е в станала например 3-ти. Тя ще функционира, но преди да бъде възстановена няма да можете да произвеждате някои определени единици. Като цяло споменът на игра ще зависи от избора на раса. Гореописаните примери са

предимно за Имперската страна, която ще разполага с ресурсите и въоръженето за масирани атаки, но ще бъде по-противава в придвижването в тактическата карта. Иерата с Бунтовниците ще е базирана на принципа „урдя и блага“. Сметка на численост си паси ѝ, единиците им – особено Y-Wing-овете и X-Wing-овете – ще са по-добри, но и по-скъпи от имперските. Бунтовниците ще разполагат с по-добра шипанска мрежа и повече сведения за разположението на имперските части в Галактиката.

След избрания от�� отпуск остава само да спомена, че музикалното оформление ще е една вид „насърване“ между Франк Клепачи от *Petroglyph (Emperor: Battle for Dune)* и негово Величество Джон Уилсън, композитор на така лобумия ни имперски марш, за да мозък с чиста съвест са пророкувам, че чакането до есента най-вероятно ще си струва. И най-вероятно ще се окажа прав!



Psychotoxic

Колкото по-малко очакваш, толкова повече може да получиш

Автор: Manna

Pодната е в 2022. Ню Йорк е застрашен от унищожение с атомно оръжие... Стой, стой – не бягай. Спокойно, поеми въз дух, настъпват не е толкова тълно, обещавам. Сега да ти разкажа за Анджелио. А ма-ка.

Та значи Анджела Профит (*prophet* – пророк) трябва да спаси Въпросния ераг, макар че – както гласи официалният сайт на играта (които между другото хич не е лош) – имала доста по-добри планове за това как да опозиционири цветущата си мадост. Но, както секаза – чобек преподлага, Господ разполага. Случихо се, прими от четиримата конници на Апокалипсиса да бъдат призовани от комплексирани секунти на име Аарон Кроули. Те разбира се, се заеми да ѝ вършат това, което умееят най-добре – Апокалипсиса. И по-така окончият свет. В това време четвъртият им обратим търпъв започнал изпълнението на своята част от пълнения замисъл. Спуснат се в подземна система, тъжко под Ню Йорк, той заразява Богата с т.нр. нанити – психотоксични гадости, проникващи в мозъците на хората и подтиквани си към агресия и лудост. Задачата на ма-ката е да унищожи четвъртият раздърж, но преди да стигне до него ще й се наложи да мине през Кроули, разбира се



на забидно влияние сред Висшите кръгове на Властвта в САЩ. Както се оказва по-нататък, нашето момиче хич не е случайно и в хода на историите открива никако доста лобопитни факти за себе си (като например произхода на името ѝ :)), както и неподозирани умения, които ще й помогнат да оцелее и да изпълни мисията си. Един от тези склонности например е способността ѝ да прониква в мислите на другите хора и да надничва в болните им сънища и кошмари. И както се казаеше в реклами, то това се извършило в една кабеларка. „За всички смели жена, стоя един умен мъж и гравата имащата приключението да не спира!“. Ха-ха-ха, нямам коментар просто. Та, думата ми е, че в битката срещу злото дъвчето ще намери крепка опора и помощ от своя фирмаплан Виртуален партийор Макс, които ще я превежда през кофти с изкустви и ще й дава добри съвети. За него не се знае нищо друго, като че спирате да се занимават с мистериозната му особа. Преди да се сбогува с Кроули и четвъртият конник, ангелската ни героиня трябва да премине през 21 мисии в реалния свят и през 8 различни като тематика сънница (срещу които – средновековно село и анимационен филм). В тези локации ще се среща с

най-различна Вражеска сводоч от типа на религиозни фанатици, бруклински гангстери, доволно количеството зомби-ти, луди помешани и ФБР служители, всяка бий чудовища като Бъркалди, паяци и морски страшилища, смахнали се престъпници и каква ли още не съзат. В това отношение ѝ е наблодяваме за видно разнообразие – около стотина типа, все бъркечно настроени биоматични видове. Ефектното унищожаване на добре разнообразно зло, освен споменатите психо-сили, ще изисква и побоищни арсенал – 19 различни оръдия, доставани любезнно от Вразите, имали добрина да се споминат скоро-постижно – не без активната им помощ – 8 това число обикновени огнестрелни гюнтови и напълно нови, невижданни чуески.

В общия линии, събсем грубо, това можем да очакваме от синъл-плейър на този FPS.

С просто око ѝ видяха, че нищо особено оригинално не е очаква. Безидейността прочее се очертава с епидемични размери не само в това заглавие, не само 6 жанра, но и в името геймър на индустрия към дневна гата, така че да се надяваме поне на качествен геймлейд под знака на добре познатата стара школа.

Още повече, че *Psychotoxic* обещава да предложи лобопитен сбор от игра на среда, разнообразие на нивата, Владетел и методите, с които ги убивате. Самата архитектура на нивата ще е провокираща и психическа, а противниците ще ѝ ще се възползват максимално от тях – някои ще минаят през стени, други ще „лагат нагоре“, а бъркалите ще се мятаят склеротично-акробатично по околните съоръжения – яростни, опасни и неумодими за мерника ви. За сметка на това текстурите са постнички, а моделите – направо просенки скромни. За системите изисквания още нищо не се чувва.

Последното интересно нещо, което остана да кажа за заглавието е, че на етапа от разработката, в която се налага в него все още хипсва както гулаг, така и комсени. А време не оставя.

Останалото са скучове и подхвърлени мъглачи реплики за играта, като тази, че ѝ ще втората си половина нещо щяло да ѝ приеде по-практически пръвкус. Шумом се нещо за стапи юноши и девушки, но за засега конкретна и подробна информация липса. Впреки, или може би именно заради това заглавието е лобопитно. Да го оставим да ни изненада.

очаквания

средни големи здравки

зашо очакваме?

Ново същество, нов юнит! За разлика от по-вечето FPS-и, 8 този има гори история, тук и времето са разнообразни.

първомесечия

Графиката се очертава като посрещната, което убеждава вероятността и физиката да е такава.

Review

Много често, за грешките, които допускат, издателите си измиват ръцете с добова, че святът на електронните игри е твърде млад. Безконечните сражения с филмовата индустрия за тоба какъв било неиното дереже, когато е била на 10, 15, или дори 20 години са изключително смехотворни в дневно време опити за извинения от страна на PR-ите на големите търговци. Всъщност цялата таза работа намираща на бомба със законите, която рано или късно ще бърне при тях – гами след 5 или 10 години извиненията ще бъдат същите? Какви ще са дободите им, когато игралната индустрия влезе в пубертета? Всъщност какъв ѝ е да израстне? Тя и в момента носи презима гоза залено на корпоративите с добри маркетингови директори. От друга страна, липсата на необходимост от израстване не означава, че индустрията не възмъжава. Ними не е видно за всеки, че прегледите няколко години компютърните игри са начин за развлечение на зреали човек и (вече) по-малко на неговото дете? През последните две години се появиха игри бъбренца, които дори надминаха очакванията на критиците за това как ще се развива развлекателния софтуер в неизбрисимото бъдеще. В GW05 ще те запознаем с един от тези продукти, които в момента градят основите на бъдещите начини за развлечение. Десетократно превъзхождане на спасището, той заслужи своя революционен статус в нашите очи. Индустрията израства и всяко извинение, събрало снеймата мадос, е прак в очите на масите. За почти седем годишън съзнателен живот обаче, ние се научихме да носим очила...



The Bard's Tale



Star Wars: Empire at War

ИГРАНО В РЕДАКЦИЯТА



Heroes 3



Playboy The Mansion



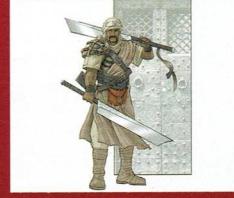
The Guy Game



KOTOR 2

Речник

КАКВО ОЧАКВАМЕ



Glorious III

да бъдат први

Minigame - Мака, в която се състезават игра, която може да се откачва 8 процеса на изграждане при дадени задания

Motion blur - Илюзия като след обектите, създаващи впечатление за реалистична скорост

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

NPС - Участниците в дадено заключение, които срещаш, но не можеш да контролираш

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

Draw distance - В каква дължина на част от момента на даден обект в груп.

Depth of Field - Ефект, който фокусира изображението във върховина като изглежда илюзия за гистантка

Draw Distance - В каква дължина на част от момента на даден обект в груп.

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 клути

Кадри за секунда. Комо кадъра се изобразяват за една секунда

Fреймрейт

(framerate) - определяне на кадрите за секунда. При проблемен фреймрейт кадрите за секунда не постигнат величина

Хак ен слаш

(Hack and Slash) - бъдовано, Кълвам и режа - термин, дефиниращ определен тип и тип геймплей - насилствен, динамичен екип, свързан с мене битки с хладно оръжие (обикновено става дума за игри заложени с фентъзи тематика)

Raid Content

в WOW - съвържание, направено за raid групи (в нормални групи до 5 членка, събрани в една мега група - raid)

RTS

- Real Time Strategy. Игри жанр, обединяващ игри като Command & Conquer и Age of Empires

TGS

- Най-голямото азиатско изложение за игри (Токио)

Third-party

- Софтуер, създаден за гадене конзола от компания, различна от производителя на конзолата

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 меѓубайта трафик. Допълнителен трафик се заплаща по 0.05 лева на мегабайт.
 *** Услугата включва реален статичен 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





World of WarCraft

Раждането на една нова легенда

Новата Любов на Вълка

Автор: BigBadWolf

3 а игра като WoW се пише трупно. Можеш да напишеш три реда и да кажеш всичко, което има значение – защото е въобще е тaka, нали – всичко, което има значение се побира на три кратки реда – можеш да изпишиш 30 страници, да се залушаваш в стоманни подробности и дребни детали и пак да не се добоснеш до сърцевината.Ще ти кажа най-важното – още тук и ако искаш можеш да пропуснеш следващите страници, те само било ще аргументират това, което ще прочетеш след малко. Бих искал да ми бърваш, много бих искал. Защото на пръсти се броят случаите, когато толкова безрезервно и всеотдайно съм търсия да нещо, а именно:

World of Warcraft е едно от най-хубавите неща, които са се случват в живота ми. Странно е, не друго, а една шара да ми връща врата, че в този свят хубавите неща все още се случват, без непременно заради това да се наложи да продаваш душата си. Че никак е грижа за това да те направи щастлив с труда си повече, отколкото за парите, които ще ги земе. Че все още стремежът да дадеш най-доброото, на което си способен в живота и у никого. И ако ме попиташ, бих ли заложил себеважежното си зад търбението, че си струва да притежаваш тази игра, без никакво колебание ще отвърна Да!

Това е всичко, което трябва да знаеш. Ако все пак решиш да прочетеш и останалото, в следващите страници с колегите сме с опитали – без да наблизиме в неделична конкретика, защото е невъзможно да опишем гигантска игра като WoW на толкова ограничено

место, което егва би сминало за що годе добром представяне на един-единствен клас – да споделим с теб, събиеш добоги „за“, а някои и „против“ тази игра.

Надявам се с нещо да ти ще бъдеш полезни. Така или иначе, ако приемеш да се потопиш в този приказен свят, голямото четеене на форуми, специализирани

там. Там събрали демонични орди – Голямия Легион – и нападнат Азерот.

По време на ковривия конфликт, Кладенецът на Вечността се срути и раздробил континента на парчета. Четири лети от Земята пропаднаха под океана и сега в центъра му се върти митничия Мaelstrom. Само Великият остров на изток все още носи името Калимдор. Високо Ро-

лите бълки за Лордаорон и фкуджешките земи – Каз Модан.

По време на Дъжда от Хаос, на сцената излизат нова раса – Немъртвите. Немъртвите настапили били новият инструмент в плана на Голямия Легион да завземат целия Азерот. Те били избрани, когато орките успели да се откъснат от контрола на Голямия Легион. Демоните отново започ-



сайтове и тонове информация тялърващи предстои. И както си му е редът, започваме с Историята.

The Story

В началото светът на Азерот бил обединен, създен от перфектен от могъщите Титани и наследян от миролюбиви същества. Имало само един континент, на който живоитът разцъфтявал като всичките си различни аспекти. Именно на този континент бил Калимдор – Земята на вечната звезда светлина. В сърцето му бил магическият Кладенец на Вечността. Около него живеели нощните елфи, някои от които безразсъдно използвали този източник на неизчерпаеми космически енергии. Тези пристрастени към магията елфи, наричани Високо Родените, и тяхното прекалено използване на магия приближиха вниманието на титана Саргерас. Преди хиляди години той се отдалел от събоя си и отишъде в тъмната страна на Вселена-

дението, чието безразсъдно използване на магия довело до демоничната инвазия, били прогонени от техния род през морето, до далечния северозападен континент Лордаорон. Тук те спрямителски с хората от Великото кралство Аратор, които наричали Лордаорон своя дом. Прогонените елфи и хората от Аратор си помогнали взаимно, за да отблъскнат ордите на троиловете, като бъло научили мага раса на магията си. Бързо разширявашата се популация на хората скоро заселила и континента Азерот, в чието сърце те създали великолепния град Стормуинг, който все още е тяхна столица.

Някъде по това време се появили Орките, носещи името Оргата. Някои миролюбиви, но покървени от демоничния Лорд Кул'жаден, кръвожадните зеленокоси същества се извели в света на Азерот от техния собствен – Драконор. Те унищожили Стормуинг и с това започнала порвата човешко-орпска война. Орките били използвани като пушечно мясо в последва-



ната война срещу расите от Азерот, този път използвайки мощта на Немъртвите и по-ниски демони, за да нападнат и Оргата и Чобецика Сълз. Едва когато последните се обединили и потърсили помощта на нощните елфи, те успели да отблъскнат Голямия Легион и да пронсят немъртвите в замързнатите полета на Нортренг. Междувременно при Немъртвите се създад нов подвид – освободени от контрола на Аич, наричани себе си Изоставлените и Водени от Силванас (немъртвата нощна елфа, създадена от Артас).

Днес Лордаорон в прокълната пустота, превален на конфликт. Хората и Елфите са изгонени от домовете си, единствените раси, останали почти небоскости от последната война, са зномиле и фкуджешата, живеещи заенро в митничния Айрнфордж. А странният мир между Сълза и Оргата се е разпаднал. Започва търсено приключение в света на Warcraft...

Подробната „История на World of Warcraft“ четете на грука към списанието!



Неоправдани съмнения

Ще си позволя да се самоштирам от един форум, но тъй като съм мързеливо копеле и робенето не ми е едно от любимите занимания, ще се наложи да го направя в памет. В темата ставаше въпрос за предните MMORPG-ма, които съм играл. От всичко друго, което спомнях, си заслужава да обръща внимание само на **WoW** и **UO**, и по-точно на сървънерното, което направих между две игри. **Ultima Online** за мен беше старата кака, дезертирана от мен и от всички останали. **WoW** и **UO** са същите съмнения, които съм имал си със себе си.

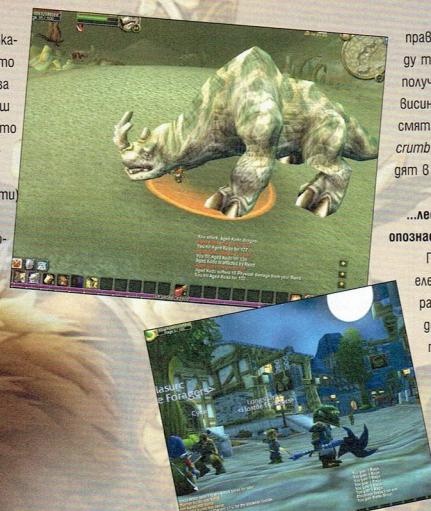


максималната стойност на Durability-то). Ако все пак си се окавал карък и си се гъзтил на крайно неподходящо място, когото окошните газишки сякаш само дебнат да се материализират, за да ти скочат и пак да те направят прозрачен – винаги можеш да се съквийши от гробището, при бойкотата с крилатца, която именно за тая цел е сложена там. Тогава, разбира се, наказанието са малко по-дръстнични – 25% върху драфбилистито на всички предмети (и тези, които носиш, и тези по торбите ти в 10 минути „съквийтечна болест“ (да знам, че предвидите си имат на колекцията *Manna* много държки да превърдате термините от азиатски, тък аз ис-кам да съм си в добри отношения с нея). Когато тези, еднакви с насилствам да нарека

правя мега-барбада-ф-мечество. Балансът между трудност на самия квест и наградите, които получаваш за изпълняването му в изграждането до Висини, достичкиши само за Blizzard. А гори не смятам да започвам да ти обяснявам за *Bread-crust* (творищни хляб) квестовете, които те водят в нови зони.

...лесно е да се запознаеш с нея, трудно да я опознаеш във вълвочина и да разкриеш тайните ѝ...

Повечето елементи на геймплея излежват в елементарни на пръв поглед и е лесно да бъдат разбрани, но само толкова. Обладаването им со събършество е друга работа. Това е тежка и продължителна задача, която изисква едно единично нещо – опит. Най-очевидният пример са малантите (с тях се съблъскваш евла когато становиш десето ниво). Можеш да си избереш някакъв път на развитие и да си настъпиши някакъв малант на набързо, а 20-30 нива по-късно да разбереш, че си бил на-



„наказания“, се съблъскат с конкуренцията, ни става ясно колко опрощаваща е играта. Не си мисли обаче, че е приятно да се умира, особено на Високите нива, когато поправките започват да излизат доста солени.

Друг сериозен проблем на жанра като цяло е, че игрите изискват от играта да им отделят твърде много време. Хора с по-вече работа (не като мен – горд член на *Useless Studios, game design division*) не могат да отделят доста постоянно на играта, която Богу до изоставянето им от основното ядро на игри. Както и в горния пример, чрез различни методи (като например трупането на „rested“ статус и използването му след това за получаване на 200% опит от задачи) *WoW* се опрavia чудесно с този доста сериозен за MMORPG игрите проблем. Отново най-силни са играчите, които влагат най-много време, различата е, че пропастта между тях и „по-нормалните“ геймъри е значително разширена и благодаřение на това последните не се чувстват на място в играта.

...едновременно опростена и труда...

Гениален гейм дизайн са сумите, които се набиват в съзнанието ти, докато играеш играта. Това е най-очевидно при класовете. На разположение са дадени види герои, които са различни в почти всяко едно отношение. Те са така измислени, че всеки да предлага различен стил на игра, който се разклонява по няколко различни

начина спрямо малантите. Ако не напариш клас, който да подхожда на стила ти, не си търси доста постоянно. Като цяло всеки от героите отговаря на 90% на описанието, дадено ми от Blizzard на официалния сайт и стига да знаеш азиатски и да вложиш във всичина минути, много лесно можеш да напариш подходящ за теб клас. Веднъж преминал 40-то ниво – ако не си вложил време да напариш правилната комбинация от умения за всяка ситуация (нормално парти, парти в инстанси или солова игра) – ще ти е досадно трудно да пръвъвчиш да играеш. Подчертавам – трудно, но не невъзможно.

Другият елемент от геймплея, който онагледява подзаглавието на този абзац – с квестовете. Те градират от прости „ходи и убий 10 вълка“ (да не се бърка с Вълка, моля, моля), до събери 3 елемента от прите края на света и ми ги донеси, за да призоваш един Елементал, който ти трябва да убиеш, за да му възмеш сърцето и а за ти на-

извен, прибръзнал си и, че си имал къде-кога по-добри избори. Игращите ще прости глупостта – за скромната сума от 1 злато (която расте до 15 и после остава там, при поредни побои „осъзнаваня“) можеш да ре-специализираш и да избереш малантите си отново. Не отричам, че е предимство да влезеш в играта подгответен, изчел де ще литетатура има за класа ти, но определено не е задължително.

Да се спрем за малко и на Instance-ите. Докато пръвите (*Dead Mines, Stockades, Gnomeregan*) могат да бъдат преминати и с не особено правилно слободно парти или тък от играчи, които не са имали добре да контролират и използват по най-добрия начин геймплея си, то още в първия level 39-40 *Дънърън* (*Scarlet Monastery*) нещата започват да стават забележливи и хич не е толкова лесно да се оправиш, ако групата ти е съставена от най-подходящите за целта



Класове и поне двама-трима от членувачите в нея не са много наясно какво трябва да правят. В този случаен Instance може да се пребърне в мощн генератор на фрустрация – прошене на клавиатури, биен на гла-
вата в бюрото и прочие деструктивни
идействия, целящи отпращане и утапа-
ждане на натрупания бис.

Няма как да пропусна и кумициацията на PvE играта – Raid Content-а. Като се започне от сръвнително малките Raid срещи (например Upper Blaakrock Spire), която разделя 3 групи от по 5 човека могат да съзнат гадината без кой знае колко проблеми и се спаси до сериозните босове (Олуиха, огромен пристапник дракон, който съм склонен да падна на Корейските събриви и



малко след това на Американските; или *Ragnaros*, означен като около 3 пъти по-голям от дракона, напиращ се на края на Molten Core Instance – не съм чул още някой да уведи до събори, за които трябват пълни рейтодове от 8 групи по 5 човека = 40 човека, състремени от перфектно сложени партита с герои 60-то ниво и опитни играчи – абсолютно ясно какво правят, иначе умират.

...чар, който ти влиза под кожата..

Графиката ще я спомена с уважение. Въпреки леко заникнатата бројка на полигоните, това което остава като блечателните в *Made in Blizzard*. Думата, която ми избяга на ум, е шефътъръ, гори изкуството. Това са хора, които знаят къде да се закачат с теб и къде да те оставят без тъх, изпрашвайки те пред поредната епична гледка, която вече се решила, че си видял всичко. Първият им, която влезе в *Darnassus*, *Ironforge* или *Stormwind*. Първият им, която преб е с открадната стампа с *Juggernaught-a* в *Deadmines*. Първият им, която срещне Drake или *Infernal*. Първият им, която види какъв огромна в Onyxia. Моментни запечатания в съз现在很多, които ще се запечатат и в теб. Играта създава усещане за тънкоизвестност, за пълност, за триизмерност. Просто няма как да не спомена дизайна на отбележите зони – нещо, което щикам за пръв път в цяла. всяка зона си има своя тема и е различна от останалите в играта. Ако писане зоров си къмто е



да е в света, съм готов да се обзаложа, че за по-малко от пет секунди ще моза да разбера в коя зона се намират. Буйната распашността на *Feralas* и *Ashenvale*, средно-европейската зора на *Elwynn Forest*, дъгунелите на *Stranglethorn Vale*, блатаата на *Wetlands*, тъмната обреченост на *Duskwood*, пустошта на *Desolace*, безкрайните пасища на *Durotar*, матуно-флуатуно-наподобяващите пустини на *Tanaris*, снеговете на *Alterac* и *Dun Mor*. Всички токмоха различни от останалите, че се наложи да преedefинират гумата „разнообразие“, в личина с речник.

Всичко това изпита токът на не-
побитория атмосфера, че болко-нево-
лю те кара да си кажеш „Това е то,
това е Warcraft“. Всичките ни познати
са пред нас, и то представени от
близко – от големите имена - *Thrall*,
Jaena Proudmore, *Lady Sylvanas*, *Cairne*,
Tyrande до нагуите, финансовия картеж
на гоблините, арганитностата на енфите,
гордостта и честта на таурените,
орките и фужкетата, прегател-
ският дух на хората: Всичко това е в
играта – представено по начин, който
те кара да испечат още и още.

графика

Един от най-добрите artwork-ове в игра. 9-ката е заради леко ниското качество на техническата част, в сравнение с преку конкуренти.

384

Blizzard! Играйте им винаги са озучени перфектно.

Увлекательности

Внимание! Напълно Възможно е да се пристрашиш към WoW. Учебният и работният процес могат да бъдат наранени. По гъвгълите, социалният ти живот е в опасност!

gu3a

Около десет генерации концепции, около които се развила здрава сложна система. През последен възраст на всеки един елемент от геймплея. Изгражда се възможността за използване на геймплейния дизайн.

Влюбен съм!

Нямам какво повече да кажа. Вярно е, че би трябвало да запази журналистическика съзлугостност; Вярно е, че изгражда проблеми (главно избен на и събрани със стабилността на съвръхтите); Вярно е, че пръвът на чакаме пачове със съвръхение, което ще бъде обещано за retail и до кинокъщи, които щигат с изграждането на споменават; Вярно е, че Blizzard се подготвява с Европа, пускайки тук изграждането на нак-накрая. Но, мамка му, ако някоя игра е заслужавала 10-ката в това списание, това е *World of Warcraft*.

Израта, която изкара MMORPG-тата от underground, hardcore-only сцената и у ѝ Вакра директно в мейнстрима. За Верността на това тъбрение гобоят праджадите, които успя да генерира - 600 000 копия за 2 седмици и 250 000 на научни! Никак, ами никак не е зле. Не е възможно толкова много хора да са събрали в 8 избрата. Със-Ваям име с едно изречение, което си видял на първите страници: „С оценки 10 ще оценяваме само революционни за-главия – таиха, които пропагнат но-ви пътища за жанрови развития“.

10

- + Ново определение на думата „Съдържа-
ние“
- + Ново определение на думата „Разнообра-
зие“
- + Редефинира съкращението „MMORPG“ от
тук напамет всички трябва да се съобразя-
ват с тази игра.

- Нестабилност на сърдъчните
- Лош Support, заради неподозиранието про-
порции на чистата и липса на достатъчно
надежда.
- Пренебрежими обещания и леки проблеми
с възможността на класовете, които българики то-
ва в много по-добър от пряката конкурен-
ция.

Най-доброто онлайн забавление - Вече и в нашия бор!

Автор: Alex III

World of Warcraft не е безгрешна. Ако решиш да прикриши, вероятно ще намериш побоги – перфектната игра няма. Ако се замислиш обаче какво би се получило, ако промениш нещата, които не ти харесват, ше стигнеш до изненадващ изход – 99% от случаите резултатът ще е по-добър, а не по-добър. Елементите на геймплея, механиката на играта и интерфејсът са прелепени и съвързани един с друг

по възможни най-добрия, изкушавам се да кажа – гениален начин

около единствена централна концепция – играчът винаги трябва да се забавлява.

Както на всяка MMORPG игра, целта на **WoW** е да те зафирчи възможно най-дълго в себе си. За разлика от останалите онлайн RPG-ти обаче тя го постига изключително чрез положителни, а не чрез отрицателни стимули. Мотивацията да вършиш нещо – каквото и да било – 8 няя не е, че ако не го вършиш ще стане зле – обратно, ако го вършиш, нещо ще се промени към добро – и освен това ще се забавлявал с процеса на постигането му. Нямай го непрестанното цикление било за опит, било за съставки за crafting, било за възгане (или не гей си по-добре) – за запазване стойността на някакво умение. Основният начин за печелене на нива е изпълнението на квестове. Макар че наистина срещашите механики за това не са побе от 6-7, конкретните обстоятелства обикновено варират и човек трябва да се съобразява с местни фактори и да измисли инвидуидален подхod. Изралното преживяване с напредването на играта не оставя едно и също, а еволюира. В началото е лесно и човек спокойно може да играе сам и да не се замисля много над изборите си в конкретни моменти. После нещата постепенно заграбват и, щеш не щеш, все по-често ще търсиш хора, с които

то да играеш в група. След това си върши на първите instance-и (тъмници, отделени от останалата част от света и запазени специално за теб и групата ти. В тях въроятваше почти никоје да прераждат, но пък и никоје да срещнеш случайно минаваша играч, с които евентуално да обединиш сили) – там откриваши доста истини за играча и гори си, то към забъвнената трупност и риск въроятваш ръка в ръка с по-големите награди. После – например към роботе, време на територии, супер-елитни задачи, и още – още много.

През цялото време **WoW** се ержи за забавлението ти. Внимателно те подтиква към контакти и съдействието с останалите играчи – това е MMORPG заглавие и именно пристиснето на други хора го прави функционирано различно от обикновените игри. В подходящи моменти ти се представят възможности и стимули да разширши кръгозора си, да посетиш нови места, да изследваш непознати територии, да научиш нови умения и като играч, и като герой в играта. Съветът е ограничен и страшно разнообразен. Отделните му части се отварят за изследван постепенно със закътането на персонажа ти, но в същото време, ако знаеш точно къде искаш да стигнеш, няма пречки да попътуваш (стига да се прибереш към пътя и да търсиш закритата на минавашите наоколо хора) почти на всичкийче. Освен география, **WoW** има и история. Следи от нея откриваши на всичкийче – в разпрелегането на пропинките между расите, в задачите, които получаваш. В почти всяка местна ситуация. Резултатът от всичко това е, че се чувстваш част от различна реалност – без да ставаш емоционално съпричастен към нея, но постоянно усещаш, че тя е



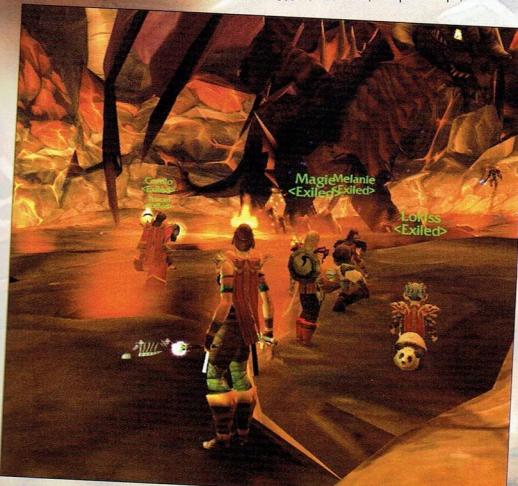
там, готова да ти предложи приключения.

Много от проблемите на останалите MMORPG-ти са избезнати по начин, елегантен с незабележимостта си. **WoW** почти не предлага възможности (и стимули) един играч да прещава друг, а когато това все пак се случи, може да се раз счита на намесата на гейм-мастърите на Blizzard. От друга страна същевременно то начало не се зути ни най-малко – между членовете на Съюза и Оргата Враждата е непримирима, но добре регламентирана и пр. във времето време ограничена териториално.

Чудесно впечатление правят требните, но съществени удобства и услуги, които сплесват време в играта – от сорт на аукциона, пощата, с които могат да се пращат пари и предмети, организациите на гильдии, също интерфејса за намиране на познати и приятели, или пък чат канали.

И, накрая но не на последно място, излагето на играта е замечателно. Чисто технически тя може и да не е на върха в жанра, но начинът по който са представени и акционирани същите страни на графиката, е безпрецедентен. Характерните места, величествените (или комични) гледки, добрият стилизиран и малко на брод, но спрашено ефектни неща, сложени само заряди въздействието (от сорта на пътубанятия с грифони, мантикори и прочие летяща менажерия) те оставят с увисала челост и желание да видиш още.

World of Warcraft е най-доброто MMORPG, което може да съществува в момента. Цялостно, забъвно, просто и здраво с това комплексно, красибо, изписано в детали, привлекателно за ветерани и новаш – с нещо Blizzard отново показаха на света как се правят игри за масата и за хардкор играчите, едновременно.





Онлайн забавление за маси-
те, стъпка назад за жанра?

Автор: SaintP

Две положителни неща ми избват наум след малко повече от месец, интензивно посветен на *World of Warcraft*: 1) попълниха игралната си култура с едно заглавие-събитие; 2) няма да разолаковам играта, когато пристигне тези дни. Направо ще я пусна в Ebay, току виж време някой лев отгро, бонус към безплатния месец бета. Да, изгражда блестки с брилянтни дизайнерски решения. Да, там където много от конкуренцията се провала, *WoW*, никак с лекота отскоча и прелептича над летватата с цял метър. Наг грещината левба обаче. И преди да прогъръжа, искам дебело да подчертая – нямам намерение да оспорвам факта, че *WoW* е шедьовър. Смятам само да споделя защо заглавиците не е революция в MMORPG жанра.

Първи впечатления – Всеки търчи нянкъде. Всеки гони някакъв куест. И с теб ще е така – в куестовете е експризирана. Нямам да коментирам чудесния им дизайн като сложенна линия, която скрива факта, че правиш добре познати неща – уби губа сва прилепа, донеси ми десет паешки бутчета, и т.н... По-интересно е друго – *WoW* използва куестовете, за да те води буквально до носа като някое племенче. Докъм 20-25 ниво това е събудата ти, куест след куест, линейно, скучно. Един революционно MMO трябва да те кара да мислиш, да те оставиш да опознаеш сам свeta, да направиш грехи, да потърсиш съвет от други играчи, но не би – големите жълти ушибителни и въпросителни са твоят пастир. Така игралната общност някак започва да бледнее – през почетното време никой не губи време да си кафи с теб. В общият чат най-често се мяркат задъхани съобщения от рода на „ТГ ИДП ххх“ (твърди група, искам да пречукам ххх) или „Къде е ууу?“. Точку гоним все пак, време няма. Оказа ли се някой куест по-кораб, ще умреш губа-три пъти, ще се намери някой друг като теб пострадал и ще се по-



каните за парти. После пак Всеки по пътя си *Blizzard* са се постарали да намалят агонията, като предвидяват с маркирали някои куестове „елитни“, за да може и бебетата да се съпчат, че сама няма да могат и да си спестят някое и друго посещение на зробищата. Всичко това някак се разминава с представата ми за MMO свят, където комуникацията, взаимоотношенията и колективните действия на играчите са на пиещата и бъбки историята. Свеж пълъх със „инстансите“ – като дизайн, като растящо предизвикателство, като необходимост от осъществяна работа в отбор.

Професиите поъръждават зафор-
милото се впечатление – добра ме-
ханика, вниманието към детайл и бо-
лезнена опростеност. Направо са си
шега – ако бършиш на занаятчий-
ство и конане в този вид игра, *WoW*
няма да ти предложи много. Играта
е на първо място екшън ориентирана,
останалото е в периферията.

и жае епично. Това можеше и да е достатъчна компенсация, ако героите не бяха ерозии. Възможните настройки по външния им вид са минимални. Тъльо от безлични геройчета щърка около теб, развалийки творческото величие на дизайнерите, залало игра-
та.

Икономиката – търсят голяма част от нея в оставена на NPC-тата и на пропове от чудовища. Играчът остава предимно в ролята на доставчик на предмети, излагани от чудовищата иначе добре замислено тържище, вместо повече да произвежда лично. Хилядите батъл-нет клозари, отдаващи почт на *Diablo 2*, със сигурност ще замучат от кеф, като разберат какво са им подгответи *Blizzard* този път. Останалите, тези които търсят по комплексна икономическа система, ще трябва да потърсят групата.

World of Warcraft е игра за маси. Всичко в нея е направено с мисъл за масовия средносатиристически гей-
мър. Тя е един паметно комерсирано явление. Безспорен шедевър в някакъв хибриден жанр – нещо като он-лайн РПГ за проходящда, с *Diablo* прикус и MMO етикет. Засега обаче си остава само с етикета, защото единствените неща, които имат някакъв потенциал да добликат играта до истински, модерен MMO свят – Battlegrounds и забавляванията на мини, кули, територии и т.н. Все още се разработват.

А може би точно *WoW* е необходимо зло за жанра, което да подготви мейнстрима за истински MMO святове.





Последната гейм революция

Автор: Fon Maniac

Чакане. Дългите месеци чакане, чакане след „фалишиб“ дати, удрялено чакане, финално чакане. Запазената марка на Blizzard! Веднъж минал по този път в *Diablo 2*, сега Въръвъ по него с *WOW*. Начаках си чакалото, дено се възка. Но, то, дългите, струва си! Вече не съм същия човек, *I'm an addict*. Пристрастен съм към игра на *WOW*. Безсъзнателно отново се настани трябно в живота ми, срещува с гигията ще станат най-важните ми социални контакти, а писането в Warcraft форуми – запълване на свободното време.

Тази игра наистина е революция. Ако направим безпристрастен анализ, няма да забележим генични нововъведения или технически решения. Тайната на играта се крие в събрите геймъри, които те караш – подсъзнателно – да искаш да останеш онлайн, още и още. Тук и обикновеният играч, прекарващ по няколко часа в игра на седмица, и сериозните геймъри могат да намерят с какво да се забавляват – изпълнение на квестобой, участие в атакуващи групи във вражеска територия, търговийка със сурдини или готови изделия. Системата от квестове е организирана така, че да се

чно опит, за да можеш да се насладиш пълно на усещането за победа и заслужена награда след всеки квест.

Вирно, някои от поръченията са еднодебразни или те караш да се върваш на местата, откъдето са тръгнали – но никога не можеш да боеши сигурен, че си разкрил напълно тайните на гадена местност – дали ще намериш карта на скривище в трупа на някой невзрачен Murloc, или ще изследваш мината, в която не си посмиял да блещеш преди няколко нива – все има нещичко, което ще награди времето, загубено в ходене от точка до точка. Като казах ходене – има много начини, с които може да се придвижваш бързо. Някои герои имат специални трансформации маски, с които увеличават скоростта си на придвижване, други имат директен телепорт до основните градобои на всички раси, а всички могат да ползват срещу малка сума „летящо такси“ или да се телепортират Веднъж на час в предизвикателно избрана странопреминица.

З добро или за лошо, но в играта е премахната възможността да „пречакаш“ или убиваш играчи от фракцията, към която се числите (Alliance или Horde). Ако даден човек те дразни, но се води твой съюзник, можеш да го прегази във група на гуел. Дуелите са много

практика нямаш шанс за победа срещу противник 3-4 нива над теб. Не е възможно да „обезвредиш“ герой никошо ниво с „върховни“ предмети – всички предмети си имат изискане за минимално ниво на героя, който може да ги носи. Това ти позволява да подбереш горе-долу равностойни противници за битка, като при рабни нива на герояте майсторството и използването на специални средства при разиграване на боя играе по-голяма роля за победата, отколкото оръжието и бронята. Специалните средства могат да бъдат отвари или предмети, с които предизвикваш ефекти, иначе неизложими за героя ти – имунитет към страх, ускорено придвижване или защита, или тък подсилващи маски, които предвидихо си помоли да ги направят.

Битките едни срещу един и много срещу много са в основата на играта. 60-то ниво може да бъде достигнато в рамките

на 20-30 дни, ако човек знае какво прави и за (предполагам) 2-3 месеца, ако е новак. С постигането на високи нива играчите се трансформират и основните предизвикателства стават нападенията над вражески територии и миналане на Instances. Тук

трябва да се научиш да действаш като част от групата, правейки

не
каквото
искаш, а каквото
трябва. Хората

дори разбиват талантите на героя си така, че той да е от полза за групата или гилдията, в която участват, вместо да е най-добрият боец 1 срещу 1. Бъдещото въвеждане на Battlegrounds ще обогати още възможностите за битка, като даде възможност за участие на герои от всякакви нива – мези, които не са достатъчно развити за директен конфликт, могат да изпълняват различни куестове, с които да подсигурят отбрана си, или да заблагодарят стратегически точки по картата – мини, гробища и т.н.

За финал, не ми остава нищо друго, освен да кажа голата истината: в момента най-доброто MMORPG се казва *World of Warcraft*.



избегнеш едното от най-големите проблеми на MMORPG игрите – необходимостта първо с много мърки и досада да развиеш герой, с който след това да наказаш гоишите. Изпълнението на задачи от NPC-та носи доста

забавни и те учат как да използваш възможностите на героя си, без да твърдиш никакво наказание в случай на загуба – при гуел няма умирание и допълнителна загуба на издръжливост от предметите ти. За съжаление, на



Из „Летописите на предпремчийския краец“:

Автор: SAA

Добре прикрит в сенките на любимите си сърдечки, остроухият краец простира поглед върху окръжавашата го околност – прекрасната котловина на изхода на елифеското пристанище Auberdine. При нормални обстоятелства той дълго би се наслаждавал на гледката към безбрежния океан, но точно в този момент вниманието му беше съсредоточено върху три уродливи фигури, стърчащи като тумори на саред поляната. Тримата противници предстavители на Orgata насменино седаха върху тръбата, без да чувстват нужда да се прикриват... И наистина, през последния половин час беше станало ясно, че в града няма достоинство за тях противник! Мрачно съществотво за това бяха десетките трупове на млади елфи, осъвяни котловината. Малкият отряг на Orgata бързо изключително обигран краец, силен лекчич, способен да премахне моментално малко рани, понесени от групата и шаман (накар и съществено по-слаб от другите двама, гори и той би могъл лесно да надвие всеки от наблюдаващите ѝ елфи). Ситуацията изглеждаше толкова безнадеждна, че враговете на Сдружението дори не бързаха да добършат оцелелите. „Елате повече“ се четееше в изпълнението им с госага погледи, докато безгрижно си седаха. Остроукият краец се надяваше да запазят

убереността си още съвсем малко... „Извади“ – беше флаговачкавото тематично съобщение от приятеля му – Masuric. Високият седемдесет сантиметра гномски маъсънок тежка категория (до 41 нива) се зададе откъм града с присъщата му лек забързана походка. Краецът знаеше, че магът може лесно да се спре с всеки един от тримата неприятели, но няма шанс срещу 8-тичките заедно, ето защо се запромъква към вражеския лекчич. В този момент някъд от елфите се престрази и направи лодка марка върху краецата от Orgata – жребият бе хърълен, врагът нямаше как да се скрие. Съмнено успел, че нещо не е парег, вражеският лекчич се надигна, когато пръвто мощно заклинание се стовари върху другата му. Търде късно... След удара върху, който получи, щеше да прекара следвашата половина минута в тъпо неведение защо е неспособен да произнесе каквато и да било магия и освен това крайнищите не му се подчиняват. Времето щеше да е напълно постъпътно на Masuric, за да се справи с най-опасния си неприятел. Но краецът, обезвредил лекчича, щеше да разсъждава върху това малко по-късно. Действията му щяха да разкрият на претия му враг – шамана. Останал, че са били изиграни и слънчевите му са залубени, той бе насочил яростта си срещу мизерника, гръзнал

да вдигне ръка към лекчича му. С не-викдана скорост остроухият краец спринтира към пристанището, докато зад себе си чуващите звуци, които можеше да оприличи само на свистенето на огромни лапи. В мислите му шаманът беше

приел формата на гигантски вълк, който го зони, за да го разкъса... Вече приближаваше... още само няколко метра до ръба на котловината, после скокъ... Ето че се приземи между двамата не особено изненадани градски стражи. Метаплемните им оръдия мигновено полетяха... покрай него и се забиха в нещо меко. Търде късно шаманът остьзън грешката си, причинена от яростта и желанието му да гоготи жертвите. Последният му скок ще бе отблъсък в елифеския град, чийто стражи имаха стриктни заповеди да не го напускат, каквото и да става в покрайнините, но не пропускаха да се позабавляват, когато някъд от orgата сам им се напрестъп. Заключен между опиянената от победата над групата му твърди преследвачи и синяните градски стражи той... не се мъчи дълго.

Като награда за проявената смелост и съобразителност, остроухият

краец беше гарен с чисто нови омагьосани (Enchanted) ками и доспехи от своя добър приятел Masuric.

А? Тук приговаря да напиша мнението си за играта, така ли?! Че колегите не казаха ли 8-тичко? И докато все още спорят дали га я оценят като феноменална или почти феноменална (9 или 10), аз мисля да отида да изненадам ще някъд надменен представител на Orgata във въръб. Горещо те съветват да направиш същото – за времето, за което изчете цялата статия, можеш и ти да си добавиш една глътка в „Летописите“.

Мнението ми? Да, приятелю, играта е страхотна! И да не ти пук кой от кого е копирал и дали крафтинг системата е гостъпчично детайлна. Направо влизай в групата и давай да ре-грабваш Undercity.



Oops, they did it again...

ABmod: Whisper

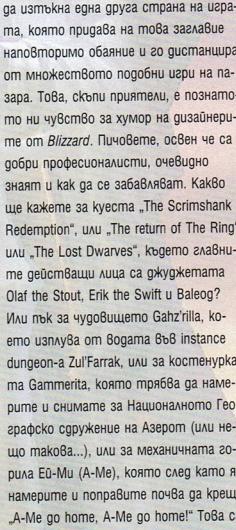
Мгaa ... Колкото и да ми се иска да не го правя, няма как да не похвали Blizzard за почти перфектната работа, която са съвършили. Макар и с беше-ните закъснения, заблуди и подвежда-ща информация, те „отново успяха да го направят (ТМ)“! Не можа да си кри-ди душата – *World of Warcraft* е изара-ка, която ме заминава в следва-щата една година (поне). От гостя време насам търся, че бъдещето на компютърните игри е в масовите он-лайн залагания и Blizzard му гадоха в ръцете най-серийното гоказател-ство за тоба. Макар и с известно закъснение, когато държите този брой 8 ръце, светът на Азерот ще е отворил Врати за Вас. Дали ще застанете на страната на Съзъла или на Органа, е въпрос на личен избор. Едно е сигурно обаче – няма друга игра в све-та и в България, която га е предизви-кала такъв интерес у играчите – още по-малко игра, която за да играете трябва да притежавате оригинално



коние, че и га си
пращаме такса. Всеку месец!

Да, SaintP е прав – това е игра за масите. И амин за тоба! Не е необходимо да имате nVidia XREclipsePro или Radeon X600SLR с погодъжка на 3D watermarking и Subliminal redification and deformation (resteep, Ikarus), за да можете да се насладите на играта – единствено, от което реално имате нужда, е добре интернетът бързък и 512 MB RAM, с уговорката, че 1 GB RAM е пропорционално (но не задължително) за оптимално изграждане предизвикане. На Athlon 1.4 с 512 RAM и GeForce2 Videocard играят бързо като слънце – Ако заоблачено, но слънце. Няма нужда да се набутвате с маса пари, за да можете да играете на WoW – макар и в лична компания, Blizzard не спрагат от комплекса на id Software.

Тъй като колегите вие ви засипаха с хвалби относно геймплея, графиката, звука и прочие, аз ще си позволя



само трохи от обилната трапеза смях и забавление, която Blizzard ще ви предложи след 11-ти февруари.

И като зачекваме комичното в WoW, не мога да пропусна да отбележа и невероятният принос на българските участници във Final Beta Test-а на играта за тази атмосфера. Нещо не може да разпутни така сърцето ми, като облика на оркския шаман Romskaperla, на женското дъгурче пакадин Djidjana, на нежкия боец Katila, на изключително оригиналната едрица Vikingulva и на много, много други. Разбира се, Romskaperla ще остава мята моя фаворит, както и гигантата на нашите комиши от Турция, която носи звучно и наявашо (задни?) размисли има Анадошки Изърб!

Е наядвам се, че тези мои писания, особено след изчрпването на информация относно „съществената“ част на играта, която колесите ѝ поднесаха, ще ѝ убегнат да хърчише еднооко по посока на *World of Warcraft*. Може тък да се засечем там – га се подкрепим един друг в битките срещу наездите от Орките или га се спречкаме в поредното меле между Southshore и Tarren Mill. Аз знам къде ще бъда – заедно с Alex, SAA, fonManiac, BigB4dWolf, Balrog и още много други ще браним скокойствието на Stormwind, Ironforge и Darnassus и ще сътворим Gnomeregan на гномите!

Gnomes for teh win!!!!11!oneoneon-eleven





Lineage 2

Chronicle 2

Вселената, в която Визията изпредварва желанията и силата е над Всичко.

Автор: Dimens



„Часът е точно 6.30 сутринта.

Двата часовника произнасят дневната си присъда почти едновременно. Бавно отварям едното си око и започвам да слея всичко Нейно външение. Тя става от леглото и се облича. Аз се преструвам че спя. След минути усещам аромата на кафето ѝ чак в ноктиите на краката си, но и това не ме кара да се издам. Добре, че съм на работа чак от 10.00.Ще изтърля всичко! Ще се доколам за няколко часа до къмпътъра...“

Lineage 2... Може и да ѝ звучи малко крайно, но гори само споменаването на това залявие разплъзъя у мен неконтролираното желание да затворя този уърдовски документ и да си пусна играта. Да се попопя в алтернативната реалност на един прекрасен свят.

Жанровата графа показва, че Lineage 2 е масово онлайн RPG. Но в цялата безличност на това определение за лично не намират нищо от магията на играта, заблудява в последно време дините и пощите ми. И ако решите да се доби-

верите на мнението ми, съвикнете с мисълта, че вToDo листата на живота Ви, днес, след световния мир и многостото пари, трябва да прибавите и реда „Да изиграя Lineage 2“.

Началото

Светът на Lineage 2 състои от Глациен континент и близък до него остров, наречени с общото име Aden, плос далечина и тайни земя отвъд морето, назована Elmore.

В този свят, с история, изтъкана от възход и падеж, пет раси неспирно се борят за надмошие – Хора, Ефи, Джуджета, Тъмни Ефи и Орки. Земите им са разположени така: В Аден се нацират градовете на Тъмните и Светлиите ефи, Хората са се настанили на малки остров до Континента, а Джуджетата и орките населяват отдалечените земи Elmore.

Божията ръка (в лицето на десетки корейски програмисти) си е съвршила изключително прилежно работата. В стартирайте градове на всяка една от петте раси има всичко необходимо за ваша герой. Магазините са

покрай пътя, складовете синага са на близо, училището за умения се вижда. Придвижването между градовете става по голяма начин – посредством датекер или кораб.

Съвсемът Ви да напуснете стартират са земя чак след като минете 20-о ниво, когато вземете квест за пръвично повишаване на класа Ви. Ако направите това преди търбата си промоция, рискувате да се върнете гост на земята.

След второто си повишаване на 40-о ниво, ще откриете места в гарата, за които до този момент не сте и предполагали.

Прегматите

и пъхнато събиране си е цяла религия в Lineage 2. Има стотици брони, менобе, шлемове, щитове, ръкавици, ботуши, наметала, ризици, цели брони, нюкобе, книзи, пръчки... няма да ми съмне мястото да опиша всичко. Най-прекрасен е начинът, по който те изглеждат, екипирани на герои. Моделите са така красибо направени, че с минути можете да бъртите камера, като като се насладите полноценно на ноба-

та си броня, примерно.

Инвентарът Ви зависи от теглото, което можете да носите и Вашата сила. Внимавайте да не минете лимита си, защото прекомерната тежест ще забави. При непредвидени обстоятелства, това е фатално. Ако е необходимо, използвайте склада в никой град – не е скъпа услуга.

За животните, фървата... и училището.

Светът в Lineage 2 е препълнен с всякакви зверове, чудовища, духове, зомби, прилеми, маки, дракони, големи дракони, демони, озверени фървата и всичко останало, за което можете да се сетите, че съществува в света на фентъзи къщетата. При това, тук

Нива на предметите:

Nongrade	20 ниво.
D grade	от 20 до 40
C grade	от 40 до 52
B grade	от 52 до 60
A grade	от 61 до 67
S grade	след 67



Я щиг да се разходих до озен скелети там да те гледат в лицето, докато аз го бия

Хората

Богът на Унищожението Gran Cain създава расата на хората, за да бъдат слуги на Дрефите. След тяхното падение хората се възпроизведат в битката между Ефи и Орки за надмощие над Континента. От тях усъвояват изкуството на магията. Хората притежават героя, който нанася големи поражения за кратко време – Mercenary. Изключително добри РК. Изключително мразени, също

Human Fighter избират между Knight, Rogue и Warrior на тръбата специализация. Knight различа на текка броня, щит и аури за защита. Warrior набива на грубата сина и защемепяване с твърки сръжва. За крадец (Rogue) може много да се използва. Той набива на бързи удари и лека броня. Специализирани изключително във оръжия – кама и лък. Интересен ген.

Ели

Einhazad, Богът на сътворението, създава ейфите като Възра Воден дух в името от Дървото-Майка. Така се получава изключително красибо, мъдро и дълголетно същество. Много отговаря ейфите са управители на Континента, но след преговорите им от хората се оттеглят в уединение до земите на замъка Орен.

Elf Fighter – Elven knight, Elven ranger. Елическият рицар е един от тръбите герои в играта, който е абсолютно партньорски ориентиран. Има високи умения да привиква ловчите на бой, докато другите от партито ги бият спокойно. Освен това се самолъжи доста добре. Ако има и лечим в партито, той просто е безсмъртен. Елическият рейндър е

[слег 40-то ниво – Avenger, Paladin, Blademancer (бийш клас на тъмните елфи), Rogue Marksman, Mercenary]

Human Mystic – най-необходимият магъсник, поради лекувашите си магии е Cleric. За скъжаление, сам не пее в хора – добре е да има въоръжена подкрепа. **Nitrap Wizard** е вторият клас след 20 ниво герой, доста прилича – набива на нападателни магии и привиква същества.

[слег 40-то ниво – Sorcerer, Necromancer, Hexan, Priest, Crusader]



бледо побобче на assassin и mercenary.

[слег 40-то ниво Temple Knight, Sword Singer, Stealth Sentinel, Silver ranger]

Elf Mystic – Elven Wizard, Elven Oracle – Тези двамата имат толкова много магии, че би требало да се срамуват пред другите си колеги. Изключително ултимативни герои.

[слег 40-то ниво Elemental Summoner, Spell Singer, Elven Elder]



Орките

Най-добрите измежду лошището. Сътворени от *Einhazad*, с помощта на бога на огън Raagrio, орките са изключително неприятни военни машини, ако си от другата страна на барикадата. След като бъдат отблъснати от Арген, те се насякат в земя, контролирана от хората.

Оркът е най-добрият „танк“ в играта.

Orc Fighter – Orc Marauder и Raagrio monk. Бамко В Маро е една наистина застрашива машина за убиство. Бонусите му за поражение са изключително големи. Бързо притърива със всеки попаднал пред очите му враг. Бързо притърива и маната. Монкът различа единствено на ударите с fist оръжия. Има ги много, но също както и на бамко му, проблемът с маната виси. Носи лека броня.

[слег 40-то ниво – Destroyer, Raagrio Crusader]

Orc Mystic имат само един клас след 20 ниво – Shaman. Той е специализиран изключително на DamageOverTime оценени заклинанията, които ги поставят на едно от тръбите места по нанасяне на магически шепти. Среду чудобища е перфектен, но ако притъга да се защищи от РК, ще му бъде доста трудно. Страхотни бъфове за парти

[слег 40-то ниво Overlord, Warcryer]



- А ти препреди си да не се опиташ да ме ядеш, ама не слушаш. Стой си сега на рибена сула.



си говорим за клишета, визуализирани посреди добре.

Таблицата с екипировка едва ли ще интересува особено, затова нима да губя излишно място. По-интересни са точките за умения. С всяко убито чудовище получавате освен точки за нива и точки за умения – т.н. skill points. На всеки 4 или 5 лебъма (в зависимост от класа) имате възможност да тързите старите си умения, както и покончате нови.

Всяко същество по картата, също като вас, си има левба. За да знаете с какъв точно звяр си имате работа, авторите са въввели следната цветова символика – ако имате на даденото същество във вълни цвят, то то е във нива около вашето – от тези изчадия черпите най-много точки за нива и точки за умения. По-ниските нива същества са в син цвят, те дават и по-малко екипировка. Ако имате на звяра е в червено, то по-добре не се захващайте с него – много по-силен е от вас.

В почти всяка една от локациите на

картата има Униканни същества, които са много по-силни от другите. Обикновено за убийството на един такъв, да го наречем бос, е необходимо една тумбка народ. Възнаграждението обаче си струва, стига да успеете да изпреварате бойните си дружари във единен битник на плъхътама.

Много внимавайте да не паднете безславно на някое поле. Защото в Lineage 2 останките вие се заврътат бързо от всички, освен от вас – умирате не си наказва доста тешко. Ако ще убият, губите 20% от точките си опит, което е търбите много. Освен това има шанс да изгубите и предмет, който е в инвентара, затова никога не оставяйте всичките си предмети в склада. Знучи ли ви безсмислено? Сега ще ви свидетелствам – при съмрт ще изпълняваш нещо от инвентара си в години – дори екипирани предмети. Този факт налага наличието на много и различни предмети у вас. Просто за да запазите шанса да си изпълнете точно пръчката за 300 000 пари, към която се особено привързан.



Нива на клановете

Нуло ниво – може да има до 10 групи

Първо ниво – 15 души и общ склад;
Второ ниво – 20 души и Глабна квартала на клана;

Трето ниво – 25 души и възможност за поставяне на логот и титла на всеки един от хората в клана;

Четвърто ниво – 30 души и кланът може да участва в Обсади;

Пето ниво – 40 души и възможност за сливане с други кланове.

Тъмни елфи

След паденето на древните Титани, едно елфско племе се отвлича от Земите на Светлината и се заселва на запад. Там, възникват Каменията свят, те разяват до сътворението тънкостите на тъмната магия. Омразата към другата фракция елфи датира от бъкобе.

Dark elf Fighter Palus knight и Assassin.

Рицарят е създаден с една единствена цел – да ѝ тръбви живота. Има доста умения за целта. С оръжието нанася малко поражение, но възложи ли набора си от мърси номера, става неподобен. Убиецът е аналогичният отбор в елфите спешът наемника на хората. Извънително подхващащ за РК герой. Добър е с лък и кама.

Игра на кланове

Клан може да създаде Всеки герой в

Lineage 2. Друг е Въпросът кой ще види върху акала, да ма се присъедини към него. С времето ще се убедите, че отборната игра ще направи чудеса с клана ви. Колкото повече хора ще бъдат в него, толкова шансът става по-приятна и разнообразна. В този регион на мисли – обръщай внимание на картино с нивата на клановете. Ще видите, ако искате да си направите

такъв. Но не си мислете, че е лесно да си лидер на клан – за да покачите нивото на клана, ще трябва да изпълнявате изключително трудни квестове и да работите много точки за умения. С други думи, ще жертвувате собствено си разбивки с името на клана си.

Когато разрешите четвъртото „Кланово“ ниво, ще можете да правите обсади на замъци. В този случай трябва да сте пренесли изключително добре си

лише си и възможностите за победа. Едното упражнение ще бъде върнала агски много назад.

Обсада може да се направи само ако е зададена предварително и ако сте обявили отворено война на другия клан. Нарича се час. В който всички се събират и застанат на битката се видят. Обсадата е една от най-изключителните страни на **Lineage 2**. Пък и една от най-доходоносните. Кланът, който владее замъка, определя правилата в него. Това са магазини, крами, законови норми... абе, всичко. Пък това, процент от парите, които влизат в магазините, отива в бюджета на клана, който прави посърдитото пребъркане на същите теми Джобче-търбър желано.

Реално погледнато, това е едно от оригиналните новобъдения в този жанр. В никоя друга онлайн игра няма да видите нещо подобно.

Джуджетма

Богът на земята – Marpe създава ръкотворетата. Само на пъх божеството е предало свещените му умения да създават предмети и да извличат ценни ресурси от всички чудовища. Най-добритите търговци на континента.

Dwarf Fighter Raider и Artisan.

Тежестта на изковаване на предметите е разпределена между тези два класа (ръкотворетата нямат мистичен клас) Artisan разбива изковаването на предметите, а Raider специализира в напирането на ресурси и рецепти за правленето им. Трудни за разбиране класове, но винаги обезпечени финансово. Играата била изключително скучна за тях.

[слег 40-то ниво Master Raider, Warsmith]

Интерфейс и графика

Играта е комбинирана и позволява максимално улеснен и настроеки на „преките пътища“ към уменията. Графиката е небероятна и изключителна. Всички, които ми излизат с обяснението, че Визията не е толкова важна в една серийна RPG, могат да си смият работата.

Опитите факта по-закоравелите почитатели на жанра да не приемат Тъмна елфа по прашки или Светла елфа по бикини с дантелки, та не говорим за женско пътуже в манга стил, но лично аз съм готов да я ляга така, без да се замисля. Лично за себе си никога досега не съм срещал по-приятна игра, която с всяка измена на минута да те увлече все повече и повече.

графика

Фактът, че това е най-красивата он-лайн игра говори сам по себе си. Трябва да се види.

звук

Върви с работата чудесно, особено предвид скромните изисквания на играта.

увлекателност

Огромно разнообразие от същества, предмети и места за ходене по картата

дизайн

Извънително бързо и удобно управление на способностите на героя ви

9

8+

8+

8

8

отлична
полусове

- + Прекрасна графика
- + Зашибащ звукът.

- Няма възможност за Invent mode
- Манга японизация с неизвестно големи мечове на стокъба куул на нашите географски ширини



- Я иди да се разходиш до онези скелети там да те гледат в лицата, докато аз ги бия





versus

World of Warcraft vs. Lineage 2

Нека не ще побежда заглавието. Тази статия няма за цел да каже коя от двете игри е по-добра. Единствено, което целим с колегите, е да споделим двете страни на една и съща монета с Вас – читателите. А давам ще си изберете въз или тура, свидетелство въпрос на вкус.

Неведнъж приятели ме питаха, „Е добре да си кой ще играе *Lineage 2*, ако нали излиза *World of Warcraft*?“ Аз разпален се вълнках в обяснения, че двете игри са много различни, и че имат само едно общо – те са онлайн RPG-ти.

Онова, което предлага *Lineage 2*, е не само куп красиби текстури на едно място. От много време насам не бях срещал игра, която успява по такъв начин да покори играещата с атмосфера си. Две са особено симилити страни на играта.

Обсадите Емоцията около обсадата не може да бъде описана с прости думи. В тяхът момент, цялата машина от синхронна между героите се завръща неизменно бързо. Всяка грешка на отдалечен герой може да означава провал за всички. *Warcraft*-а не може да предложи такива пълнокомюнични алтернативи.

Системата на Player-Killer-ume.

Тя се върти около думата „Карма“. Ако станете PK, ще се окажете сам

срещу света – няма да бъдете допуснат 8 чисто един град. Тръпката да си бълг еднак, убиващ герои и обиращ предметите им е огромна. Тук, 8 тази игра да си PK е съвсем друго преживяване. Естествено, играчът винаги може да реши да се поправи, но това не става като с магическа пръчка, а е продължителен процес.

Това, в което *Lineage 2: Chronicle 2*, трябва да бъде най-силен, е възънността се оказва слабо място – са куестовете. Защо? Да оставим настрана онези, с които повишавате нивата на класа си или клана – те са си добре. Задачите, които вземате от различни персонажи (живеява се знакът върху тях, когато имат да дават куест) не винаги се оказват добри инвестиции на време. Истината е една – на този етап, в *Lin 2* няма да срещнете такова разнообразие от куестове, геймплей, гъвкавост при героите и т.н. Но пък в *WoW*, никога няма да видите отражението на героя си върху острието на меча, както и бликащата лава от нагоренечната земя, както и Такава деталиността на героя и анимация при бъдениятията. Просто чартът е, как да кажа... по-човешки.

Dimensin



Колегата го каза – няма да ви извадим коя игра е по-добра. Всичко е въпрос на вкус. Пък и като ми се наложи да заштитвам *WoW*, особено срещу *Lin 2* ставам търсът злобен и нападателен. Преди да започна, искам да подчертая нещо много важно – количеството на „съдържанието“ (неуковрен превод на „content“) в *WoW* още в първата ѝ версия – тази, която се появява на магазините, когато играем аз и ти – полковата стресна конкуренцията, че веднага започнаха да обявяват експанзиони, напълно безплатни акуанти и какво ли още не. Това, което обаче другите игри не могат да предложат е една лекота и неангажираност на геймплея, която едновременно не те кара да се чувстваш затъкан да седиш онлайн, но въпреки това да искаш да играеш още и още.

Просто всички тези малки детайли, на които никой е намерил време да обрне внимание – разговори между NPC-та, обясняването на куестовете, цялата история, която седи зад играта и се развива пред теб чрез куестовете и парчеци от информация разхъръляна из свeta – от бележки и изхърълени на брега бутинки със съобщения от корабокрушен-

ци, до цели книги от по 20-30 страници, буквально претъпкани с информация. Разбира се няма как да пропуснем буквално стотиците „Emotes“ (дейсвия, които героите ти изпълняват – смеещ, танцуващ и т.н.), никак от които гори са изучени. Просто трябва да се чуе как джуджето „свали“ – „Ето ти една биря, харесвай ми косата ми, готова ли си вече?“ или как се прави на глупак „Ооо... сериозен гардеробен проблем! *пионон*“ О, ето къде ми бил чука“. Не си играл, докато не видиш как мъжките гноми танцуват или елфите плуват. Вниманието към детайлите беше е било запазена марка на *Blizzard*, но с тази игра те го извеждат до нови висини.

И като финал – няма как да спомена графиката – както сигурно ще прочел в мненията на част от редакционната колегия, никакъв детайлност на използваните изображения не трябва да те притеснява. Играта е превърната с любов и това ѝ личи. Мамка му, в нея има над 150 вида гърбета, всички базирани на истински видове! Ключовата дума за *WoW* е „МНОГО ОТ ВСИЧКО... и след това още малко“.

BigBadWolf



Един от шефовете в играта, наследник на титаните - *Titan's Creatures Promo Prime*

Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords

1 година след Преги Многото Години. В една далечна галактика...

Автор: Goodman

Рийдърът джедай пристъпи крачки напред и каза:

Не чувстваш Бина за тоба, която направих. Там умираха милиони, а Съветът отказал да изпрати помощ. Отидох, защото никой трябваше да се заеме със задачата. Животът на джедая в саможертва, а най-висшата му цел – да се противопостави на злото!

Стариятата присъди устни и му отговори:

Много си борол и много си страдал, но още нищо не си научил. Битките със ситите и мандалорианците са само тренировка за джедая, само подгответка за войната. Истинската война е вътреш в самия него – там, където се сражават светлата и тъмната му страна. Дори да спасиш милиони, ако загубиш себе си в мрака, целият свят ще погине заедно с теб.

История

Bръшайки лентата назад малко повече от година, ще си припомним как *Knights of the Old Republic* бе избрана за RPG на годината още с излизането си и

като за много хардкор-фенове на Star Wars играта се превърна в най-вълнуващото събитие след „Звързачното на джедаите“. Всичко това не стана случаенно – BioWare, едни от Ветераните в разработката на RPG-та, няха подготвили игра със заинтригираща графика, иновативна бойна система и завладяваща история. Именно заради историята, в KotOR имаше много повече Star Wars атмосфера, отколкото в епизоди 1 и 2 на филма Вземи заендо. Затова и задачата на момчетата от *Obsidian* га гораздият интригата, започнатата от BioWare, бе неуморно мяка. На нас остана само удоволствието да видим как се съправиши.

Раса на свирепи бойци започва Мандалорианска война, атакувайки Съвета на Републиката. Губейки планети след планети, Републиката първо помощ от Съвета на джедаите. Съветът вижда потенциалната заплаха, но не иска да се анексира преди да направи прененка на евентуалните резултати от намесата си в ситуацията. Гру-

па джедаи отказват да чакат и се присъединяват към съните на Републиката. Измежду тях са ученикът Реван, ученикът му Малак и малък джедай, който е още слаб в Силата. Мандалорианците са отблъснати и флотата им е разбита от адмирал Соул Карат в орбита около Малачор V. По време на последната битка, младият джедай губи Въръзка със Силата. Започват съмнения да западат в следствие от отчаяването му от джедайските редици или заради покварата му от тъмнота.

Старият решава да зареже Малак и да се върне обратно при Съвета, където е чака истинското наказание – лазерният меч е отнет, а той е изпратен в изгнане. По същото време Реван и Малак, обладати тъмната страна на Силата, за да отблъснат Враговете на Републиката, решават, че Съветът е вече slab и не изънънва основната си функция – да направлява събините на галактиката. Те си извършват контрола върху една от фракциите на Силите и се завръщат, за да унищожат джедаите и

да управляват Републиката. Търде късно Съветът разбира, че в редиците си няма джедай, достатъчно могъщ да се противопостави на Дарт Реван. Остава един последен коз – изпраща на самубийствена мисия Бастина Шан, жена, която е умствения контрол, да отвлече Реван и да промие мозъка му, с надеждата, че така ще възстановят превановият престол на Силата. Мисията е успешна, но Дарт Малак заема мястото на господари си и промъква побежоносния поход. Съветът решава да проръжи с манипулациите, да обучи Реван отново на джедайските техники и да го изпрати срещу ученика си Реван сразиша Дарт Малак, но научава и истината за миналото си. Тук, малко преди края на KotOR, игралът, управляващ Реван, е по-старен от пред окончателен избор – да се бие срещу Силите и да спаси отново Републиката или да заеме мястото на Дарт Малак и да отмъсти на Съвета. Историята на KotOR 2 ни пренася 5 години по-късно. Няма съдба от Реван, никој от окон-



Инфобокс

На това място трябваше да има инфа за фирмата, създадила играта, история на разработените от нея игри и проче. Поглеждано от тази страна, почти нищо не може да се каже за *Obsidian Entertainment*, защото те са сформирани с идентия да работят по проекта *KotOR 2* и засега нямат други игри. Поглеждано от друг ъгъл, основателите на *Obsidian* са бивши членове на *Black Isle*, участвали в разработката на култови заглавия като *Iceland Dale* и *Planeescape Torment*, така че разработката

на качествени RPG-та не им е чужда. *Obsidian* са съзели и с *Neverwinter Nights 2*, която чакате през 2006-та. Надявам се *BioWare* и *Obsidian* да се сработят както по времето, когато *BioWare* и *Black Isle* бяха под крилото на *Interplay* и премаха не само идентите си, но и самите екипи един в друг и така дадоха на света едни от най-популярните RPG-ма за всички времена (*Fallout 1*, *Fallout 2*, *Baldur's Gate*, *Baldur's Gate 2*, *Planeescape Torment*, *Iceland Dale* и *Iceland Dale 2*).



членения му избор, но Орденът на федеаште е разбит, много от съветовете на Републиката са мъртви след бомбардировките на симите единствените жив „джедай“ е малдок-изгнаник. Може би не е само съблазнение, че корабът, на който ще го намирате в безсъзнание в началото на играта, е легендарният Ebon Hawk, нито че го служи при него ще бъде същият T3-M4 от KotOR, нито тък, че Републиката и Господарите на симите се опитват да се доберат до него на всички ценя, едните - за да го използват, другите - за да го видят мъртъв. На Вас отново ще се падне задачата да обиколите световете, да събирате лъччета от миниатюри, да научавате постепенно истината за собствената си личност, да обедините умрите се учителите федеари или - ако решите да прегърнете Тъмната страна - да добършиште започнатото от симите на мрака. Тази зима, както се казаше в една стара ре-

клама на Blizzard, събата на света е бъв Вашите ръце!

Концепция

На феновете на оригиналния KotOR дължа извинение, или по-скоро извинение дължат Lucas Arts, Bioware и Obsidian Entertainment, защото до края на тази статия търбите няма да прочетат нищо, което вече да не знаят. Тъжната истина за KotOR 2 е, че тя, ползвайки енергия на KotOR, копира графиката, музиката, звука и геймплея на оригинална. Дори единственото място, където е следвало да се развиши въображението на разработчиците – историята – ще откриете съкак нарочито пресебдан паралелизъм с историята на KotOR. Което е добре, ама само от маркетингова гледна точка – ако имаш продукт, който се продаща добре, копирай продукта, копирай успеха!

На всички останали, които не са имали удоволствието да играят

първата част, му се е паднала тежката задача да обясни какво означава hardcore-RPG с елементи на аркаден екшън. И тъй като геймплеят е по равно поднесен между генериране на герой и разпределение на показатели при движане на нива, екипиране на оръжия, налагане на лошите (добри) с тия оръжия, разговори с NPC-та и членове на партито, и търчане наляво-надясно като поща-лон, нека да караме подред.

Герои – класове, умения и сили

Както във всичко сериозно RPG, започвате играта с генериране на персонаж. Изборът на мъж или жена, макар и да има никакво отношение към гулоизите, има предимно козметично значение и е на събеллинни години от Fallout-а и понятията като Sex Appeal и Kama Sutra Master, способни да променят геймплея из основи. Следва избор на клас – Jedi Councilor, Jedi Sentinel и Jedi Guardian, които са аналогите на мъжонка, свещеника и боенци от фентъзи-ролевите игри. За разлика от KotOR, където темето класове ще се даваха чак след като отидете в Академията за трениране за джедай, то тук още отначало става ясно, че героят ще може да борави със Силата. Но-коно, което достигнате нивото на Jedi Master или Sith Lord, ще може да направите избора си на „престижен“ клас – има по три за светлината и тъмната страна. Изборът на клас, както и на престижен клас, има сериозно отношение към геймплея, тъй като ограничава възможностите на бронята, лимитира количеството Сила, която може да ползвате в битка, дава специфични за класа умения и сили. Задачата по разпределение на точките помежду сила, издръжливост, мъдрост и прочие може да оставите и на компютъра, но всеки фен на Bioware и Black Isle ще ви каже, че ако не отидеете на това богоугодно дело поне половин час, то тая игра изобщо не е за вас. Следва разпределение на точки по специализации като Computer, Repair и Security.

С всяко възгнано ниво ще получавате още точки за тях, така че можете да разбърете прилично всички начини на умения. Все пак съветът ми е да не се занимавате с групите като Treat Injury, а да заделите колкото може повече на Stealth и Awareness – джедаите трябва да е бойна машина, която възобновява с време проявява мозъците на NPC-тата, а не болнигладачка.

Отизваме на избор на умение, или както ви букам от Bioware – feat. Исторически поглеждано feat-овете от KotOR се появяват за пръв път в S.P.E.C.I.A.L. системата на Fallout под името perk. Тъй като в тази система нямаше класове, то именно едното на петесетната perk-a, избиран на всеки 3 нива, даваше на различните герои различна Вещица в ръководния бой, в стрелбата, в определен клас оръжия, в прокрадването, в отношенията с NPC-тата и пр. Макар в KotOR2 да имаме класове, уменията пак се дават на всеки 3 нива, а и 1/3 от тях имат свързани имена и функции както във Fallout-а – сред тях са такива, които повишават шанса за критичен удар, критичен изстрел, дават по-вече кръв от обикновеното при възгането на ниво или намаляват физическите поражения при поет удар. Една от особеностите на feat-овете в KotOR2 е, че много от тях се дават бесплатно – Jedi Guardian например с възгнането на нива автоматично получава и уменията за носене на лека, средна и тежка броня; Jedi Sentinel получава само за лека броня, но сложи я и, вече не може да ползва половината от Силите си; Jedi Councilor не получава feat-ове за броня, ако иска може задели от точките си и да си ги „запути“, но подобно занятие е съвсем безсмислено, имайки предвид, че сложи ли броня, няма да може да каже и половин „магия“.

За да добършиш героя, близаме в мените със силите, магията (като съм съвикал на им казъвам) или powers (ако е модерно да им се вика в Star Wars). Подобно на feat-овете, цялото достъпно бърбо с powers ще може да виждате още в



началото. Виждате на екрана си 50-100 (Силата ми е свидетел, че никога не съм ги броил) икони със сили, наредени в 3 колони – basic, advanced и master – ако тези от втората може да закупите с първо ниво герой, то за тези от втората ще ѝ е необходимо шесто, а за третата – дванадесето ниво. Има и помощни сили, чието basic ниво ще е достатъчно чак да гевето ниво, или тъкмо такива, които са с по 5 степени наместо с по 3, но идят си остава същата – за да закупите Master Speed (гокато е активна силата, тичате във пъти по-брзо и виждате защитата си с 4 единици), трябва Вече да сте заседали 2 от точките си за Basic и Advanced Speed. Точките за да закупуване на сили се дават по една на всяко Виждано ниво и трябва да се изразходват незабавно – няма начин да ги скападирате и да ги похарачите всичките за изключително мощни сили.

Екипировка

Вече ѝ казах, че ще трябва да отпешите 1/5 от времето си за играние в слагане и свалияне на брони, каски, шапки, почищи и гащи. Първата причина е повече от ясна – Виждаме във битка, слагаме си каска, докато ни праби много кораби и не пропуска лазерните лъчи до безцената ни глава; излизаме от битката и заставаме пред братата, която не можем да отворим, щото ни е много ниско Security-то, слагаме си шапка, докато ни прави яко хитри и ѝ



го нахакеряваме на братата; отиваме при NPC, докато се прави на много умно и освен това ни се отваря – слагаме си шлемофон, докато ни бива мъдростта с 3 единици и му изкарваме тайните на-право през отбърсвашо, докато не го огрява сълзето. Като добавите факта, че ще екипирате и разекипирате още два персонажа освен главния си герой, сътв ще ѝ се забие. Втората причина за чиято хамалогия беше едното от основните проблеми в KotOR, които продължавате на наблюдателе и тук. През цялата игра ще срещнете 9 персонажа и само 2 от тях ще водите със себе си по планетите. Останалите ще стоят на космическия би кораб, за да чакат включване. Включванията настинка ще са необходими, защото има мисии, които не могат да минат без краеци или механици, и други, в които ще пребъда задължително да водите още двама „дядохи“, за да тепнат лошите. Проблемът е, че всеки път като сменяте състиника си ще се налага да му свалите грешките една по една и после ги обличате на друг,



отново една по една. Това перверзно дело ще може да правите само вън от кораба си, което значи: 1) заставяйте пред братата на Ебън Хоук, съблигате русата 2) пляскате ги по задника да Визла вътре 3) след 10 минути излизате с черната, обличате я 4) след половин час пак заставяйте пред братата на Ебън Хоук и пляскате по задника черната... и така, ако наблюгате на Бойдистомто, 200 часа геймплей не ѝ Ѹвърдат.

По отношение на оръжията е добре да се спомене, че макар да сте заринати с лазерни пистолети, звукови пушки, юнки и проче пущала, лазерният меч си остава основното пособие на фехия – нанася най-големи поражения, отблъсква чуждите изстреми, гори може да замериш браговете с него. Това, което лично на мен не ми хареса в KotOR2 е, че лазерен меч си слабобих чак след 18 часа геймплея. Като се има предвид, че играта се пребърта за около 40 часа, то през половината време налагаш брага с разни жлези по главата.

Вървам помните как се Ѹпгрей-



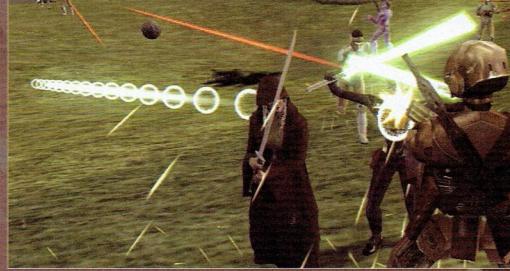
гважда оръжия в KotOR – заставаш пред workbench, слагаш лазерния меч на тезигия и му сменяш кристала. Мечът от син става зелен и почва да прави 2+ щети. Workbench-овете явно не смигаха, защото тук имаме вече в Labs. В лабораториите ще можете да гасем-блирате неунукната ѝ екипировка на състивните ѝ компоненти и химикали и от тях да си правите друга. Велика идея! Наистина! Само дено-то игра си се пребърта и без тях (и което е по-голямият проблем – срамно лесно), така че наистина не Ѹвърдам стиму 40-те часа игра да стават 400, само за да се прави на химик и монтьор.

Битки

Бойната система, както и системата по развиwanе на ѿръжие, се подчинява на d20-правилата. За да не се впускам в обяснения, които ще изядат половината списание, ще кажа само, че това си е Dungeons&Dragons система, пригодена за свeta на Star Wars. И тук си има физически, „магически“, огнени, ледени и електрически Ѹе-



ти. Битките си противчат походово, между ходовете компютърът хвърля разни 20-стени зарове, за да определи дали уличвате противника, 6-стени таува, за да види колко щата ще направите с 10б оръжието си, тегли че да разбере дали правите saving throw на чуката магия и изобщо се скъсва от бачкане. На екрана си вие виждате, че битките са реалнобръмбени, забелязвате как кръста на проптичника намалява като го прерашите и за никака d20 система не ви е на ума. Хардкор-манящите на тема RPG могат да си направят битките походово, да ги паузират и да задават поредица от команди на герояте си от рода на „Goodman-e, пиле шарено, на ход 1 ти мегитираш да видишеш защитата на партито, на ход 2 си пускаш защита спрещу лъчеви оръжия, на ход 3 хърляш лазерния меч, на ход 4 тичаш да налагаш гадината отблизо. Kreia, дърта брантий, на ход 1 правиш Speed, на ход 2 - Knights Vader, на ход 3 - Drain Life от гадина номер 2. Visas, на дядо магесница-та, на 1 правиш свирка, на 2 - тромпет, а на 3 - тромбон!“. Всички, които не се увлечат по хардкорното, като видят враг могат просто да цъкнат с левия бутон на мишката, и да гледат как Kreia и Visas го налагат с каквото им водят под ръка. Основният си герой, естествено, ще трябва да оправят собствено-ръчно.



Персонажи, диалози, sexual intercourse

Една от най-силните страни на KotOR бяха диалозите. Това бе първото RPG, в което всички NPC-та и членове на партито бяха озвучени. Диалозите бяха фълги и усукани, решаваха изхода на някой епизод без битка. Членовете на партито си говореха един с друг, харесваха се, обиждаха се, разкриваха истории от миналото си. По този параграф едностранната промяна в KotOR2, е че диалозите между главния герой и спътниците му са ставали много по-големи и, освен да разказват историята, имат известно влияние върху геймплея. Въведението от Obsidian показвате Influence измерва влиянието ви върху останалите членове на партито. Ако ги обиждате, лъжете и ругате, ако изтънявате задачи, които те не харесват, влиянието ви на тях ще спадне дотолкова, че те няма да искат да ви разказват тай-



ните си и така ще изпуснете полувината история. Ако пък се държите мирно и помазаннически, съобразявате се с капризите им, ше дойде време, в което, те не само ще ви имат за пръв приятел по чашка, но и уклонят им ще стане като Вашия. Ше видите обаче, че колкото и да се опитвате, няма начин да уговорите единвременен на всичките си спътници, особено на тези, които се ненавиждат – само заради факта, че се разбирате с един добре, друг ще ви мрази. Тук, с рисък да ви разделят изненадата, ще ви поставяйте да поддържате добри отношения с Kreia – не само, че главният герой има телепатична Връзка с нея и каквато е защита магия да си хърьби никакъв отвратителен, другият ще получава автоматично, но и чрез нея е разказана огромна част от историята на играта. Бидејќи бивш учител и съветник на Ребан, бивш Jedi Master, бивш Sith Lord, старцицата е събрала много

мъдрост. Диалозите с нея са дълбоко-философски и търбите получатени не само за младеж, който още не знае какъв е да си джедай, но и за геймър като мен, който на старти години се учи, че силата не означава да разширимши времето си, а да надделиш самия себе си, че победата зависи на първо място от това как човек се отнася към поражението.

Уклон

Помагайки на хората, защитавати благородни каузи, героят ви малко по малко ще печели Light Side точки, уклоните му ще се променят от пръвначалната неутралност към все по-светът, докато накрая около лицето му лице не засия аура.

Ефектът от нея нямай да се почуви чак накрая, когато Доброто, яхното пухкаво бяло обличе, побеждава, а на секундата – използванието от героя „светли машин“ започват да струват по-малко точки Сила, а тъмните почват да пресушават резерва му по-бързо. Обратното също е в сила – не само че NPC-тата ще почнат да се стряскат от изтъкнатите му вени и кърваси очи, ами ще праскат светълкавици, че сеете огън и жулел напръво „за без пари“. Имайдж предвид че Силите на Светлината страна са предимно дервици-ни, а тези на Тъмната – офаизици, добре в отрано да решите по кой път на разбиещие да поемете – в KotOR2, за разлика от оригинална,



няма да се събъскате със събитие, след което винзаните да станете добър или зъл, попаднат на Визане в светлината или тъмна страна е пътът и почти не обратим процес.

Атмосфера

Преди година KotOR ще едки крацио RPG. Графика като в екшън от трето лице, огромни открити пространства, супер-напомани и в същото време реалистично изглеждащи фехателски бои със техники – бедната ни цивили напръво изглежда (ма не от кеф), като будя чакам това безуспешно изобщили и пребъкли на редикам „Прегдане от Луната“. Същото бе и положението с музиката, засета от филмите и с озвучаването на персонажите. За мен това не само един-доброто RPG след Baldur's Gate 2, но и един-добрата игра по Star Wars. Днес, след парабензинния шок, след Vampire: The Masquerade – Bloodlines, след като всички

видяхме, че RPG може да се направи и с енджина на най-популярния FPS – Half-Life 2, графиката на KotOR2 изглежда и въвежда демоге. И това не е всичко. Там, където Obsidian е трябвало да компенсира отстъпствието еднини със свежи дизайнерски решения, виждаме мъртвило – абсолютно нефункционални скриди, коридори, които обикноват в кръг, за да се срещнат сами със себе си, стражи, които пазят сандъци с по една аптечка вътре – всичко това не успява да създаде у мен усещането за пълноцръден свят, който живее дори като героят ми е някое другаде. Цялата Вселена изглежда като машинар, като постановка, направена само за да може героят да мине оттам и да пропадне. Три NPC-та – един учипен фехател, един лейтенант от посочения и един механик, имаха един и също лице, с изключени на тъкви текстури за бръмчица. Толкова жалко, че нямам побече думи.



Търде личното мнение на Good-man

Тая игра, момчета и момичета, ме върна направо в детската градина. След толкова много изиграните ролеви глагалини, неусетно се пребърнах в хардкор-RPG играч и вече една „просто добра“ игра не ми е достатъчна. Проблемът с дизайна щеше да стига, за да не харесам KotOR2, но останало нещо... провокират ме направо да я опля. Причината е, че играта е безжечно лесна. Споменавах началото за елементи на аркаден екшън. Ами за мен KotOR2 е минала и заминала покрай класическия модел RPG и е повече екшън, който се играе със стрелката за движение напред и лявото конче на мишката. Основната причина – обекти магическите сили, героите разиграват и взаимо-връзки със съзидашка трунност в играта. Как например да се чувствам, когато минава по тесен мост между две шахти, бълващи отровно-зелен газ, въвеждати зад мен се разперих като ветрило и целят право през шахматите? Как да се чувствам, когато през половината игра си карам само с основния персонаж, защото спътниците ми – единственото, което съзидашка трунност в играта. Как например да се чувствам, когато минава по тесен мост между две шахти, бълващи отровно-зелен газ, въвеждати зад мен се разперих като ветрило и целят право през шахматите? Как да се чувствам, когато през половината игра си карам само с основния персонаж, защото спътниците ми – единственото, което съзидашка трунност в играта. Как например да се чувствам, когато минава по тесен мост между две шахти, бълващи отровно-зелен газ, въвеждати зад мен се разперих като ветрило и целят право през шахматите? Как да се чувствам, когато минава по тесен мост между две шахти, бълващи отровно-зелен газ, въвеждати зад мен се разперих като ветрило и целят право през шахматите? Как да се чувствам, когато минава по тесен мост между две шахти, бълващи отровно-зелен газ, въвеждати зад мен се разперих като ветрило и целят право през шахматите? Как да се чувствам, когато минава по тесен мост между две шахти, бълващи отровно-зелен газ, въвеждати зад мен се разперих като ветрило и целят право през шахматите? Как да се чувствам, когато минава по тесен мост между две шахти, бълващи отровно-зелен газ, въвеждати зад мен се разперих като ветрило и целят право през шахматите? Как да се чувствам, когато минава по тесен мост между две шахти, бълващи отровно-зелен газ, въвеждати зад мен се разперих като ветрило и целят право през шахматите?

графика

Преди година беше върха. Днес изглежда просто острая.

звук

Също така на лазерни мечове. Хора, гушвар, роботи и чубачи лафите с глахния персонаж. Също музика от филмите, от пръвия KotOR, или форн и нюса. Всичко е на нюба.

ублекаментност

Яка история. Star Wars атмосфера. Тъмната страна ти гава карбони свещникаш да пушкаш, как да не се кефиш...

дизайн

Level-дизайнерът е мъртвеш. И в преносния и в прекия смисъл на думата...

6

9

9

6

6

отлична

+ ублекаментна история
+ интригуващи персонажи
+ примичка бойна система

- скъп изкуствен интелект
- лош дизайн на обекта
- потреба за леска

8

положение

положение

положение

положение

CSI: Miami

Abtop: Snake

Сапунен сериал с Вътрешност

C. *S.I.* е сръдните приятели криминали сериаде на меза-продуцента Джери Брукхаймер, опираща се с нарочно търсена схематичност, архетипни герои, служещи единствено като фон за развитието на историите и *принтичния навик* на каме-рата да се забира вътре преди съмртта на жертвите и да им показва съмртта им, така да се каже, от търба ръка.

C.S.I. изрече са сръдните приятели криминали кинесетча, опираща се със схематичен геймлей, добра степен на кърబосфър, пълната подкрепа на хората, спомнящи за едноименния сериал и особено *неприятния навик* всеки път да ни пробубиаш преди петсетият голема разказ на петигигантски сериал, дето я изъч-ват безплатно по телевизията.

Третото поредно издание не изнебира на проблемата и единиците на реална разлика е, че играят се в преъбръщането към втория комплекст *C.S.-series* – *C.S.-Miami*. На базата на което ставаме свидетели на няколко фундаментални промени – интерфејсът от зелен е станал жълт, в ролята на началника има Вече в Бедж Карауз, а не Уилям Пелтърсън и в унисон с новата локация – още първият случай се забърза около блата и алигатор. Ей на този му видок прогрес. Фенонете на пародията, доколкото в милиата ни тапакища все пак иматакища, опредено ще поптняват в познатия уют на арките, окълнати в режещия неонов блъск лаборатории и мрачни обрамления със жълтия лента зони на



графика

Добре пипнати персонажи и наистина брутални кървави сцени с документален привкус. Всичко останало обаче е тотален

38v

Професионално озвучаване, заг микрофоните с атмосферичните актьори от сериала

Уважаемость

УЛЕКАНИЕ КАМЪКИ
Неволни криминални инцидени, ако си падаш по тази вода неща. За съжаление усещането „мъжъ о по паноптико и гледам твоят възраст“ е нарушавано от някои особено глупави пъзели



6

средна
работа

7

+ Криминална интрига
+ Радост за феновете на сериала

6

10

5

• 10000

1140

三

— МУНЦИ
о предишните серии



PROTECT Punisher

Кървавата песен на отмъщението

Автор: Snake

Cтой сам върху скалите.

Сънцето лъчено попътва
зад паниките отбъг. От-
броява секундите на един президи-
стен край. Ясни визуализации на об-
ратния броич бъв всеки живот.

Стой сам, оставайки вътъра да
отнесе от мен уханите на хора, ци-
зарен дим, алкохолни пари и неизброни-
ми в сладникаБостъта си женски пар-
фюми.

Стой сам, очарован от края на де-
ни.

Стой сам Аз, Александър Баклъв,
сваш съз мийската кожа, под
ролята на лиричен персонаж в това
литературно отклонение, излез на
Фран Касъс правата да отмъщава и
наказава. Замислен за живота, за пръти,
по който стъм дошъл и пъти пред себе
си. Откровен николко реда в подредна-
ща безлична статия. Само за себе си.

Стой сам, припомниници си лицата
на Бразобе и приятели. Замислен за
ироничния начин, по който меетата
им понякога биват разменени в пар-
тията на житома. Но в края сметка
царят Винаги остава сам сред ялята
гротеска черно-бяла агресия. Незави-
сими дали печели или губи.

Замързът в червен. Кърваво червен.
Съкаш никой в забий рок в пълнота на
необсъдена, изтръгвайки тупящото
одено сърце на нашата съдия. И на ма-
стомто на сънцето е останала само
един кораба пукка в потънващото от
покъса небе. Всеки ден в краят на не-
що. Всяко сънце умира рано или късно.
Всеки едри от нас. Всичко.

Може да плаче. А може да съзъмте
ми, обагрен в последните лъчи на по-
тъбващото отбъг хоризонта светило,
са кръв. Тяжната кръв. Кръбта на Бра-
зобети ми, измъчваща от мен. Чрез
мен. Никога не съм бил особено добър
в обычното. Но омразата... няя я по-

набам прекрасно.

И моята болка ще стане тяхна бол-
ка, всичко, което направиха, прогаря
мислите ми, поставвайки мерника на
един въобразявам снайпер върху без-
личното място. Казах, че господ заба-
вя, но не забравя. Аз също не забра-
вя. Но съм лишен от лукса на без-
съмнителното чакане. Денят умира. Аз
съм Мъртъв отграба.

Te... те ще умрат скоро.

Знаеш ли, скъпи читателю, Винаги
съм искал да напиша нещо подобно. Да
дам израз на океана от гнев, които
бушува под добре поддържаната маска
на хладен и безразличеннич. Да застапи-
на сам пред себе си с признанието, че
аз въвънност съм единствено отмъ-
щително копление, изтъкано от а-
гресия. Което на моята има сериозни
проблеми с удрянето на зря в се-
бе си, окован на безопасно разстояние
от общественото благо. Странното
е, че момчето за създаването на тези
ръбове – наред с николко неприятни
събития от личния ми живот в по-
следно време – беше една, в съвсем
същност, доста посрещдана игра.

Обективно погледнато, The Punisher
е нещо повече от некадърно реали-
зиран Max Payne-клонинг, разчитащ за
пробадаемостта си на един доста
глупав филм от минулата година и на
малко самоценно насилие. Субективно
погледнато, обаче The Punisher е поне-
сть в себе си нещо от гореспомената
окована агресия. Умбен дигитален
пробляск от онзи момент, в който
след тихото, но настоятелно при-
стързване на прекалено отнатата
верига, една бръска просто се пръсва
на малки, остро паричен и братите
към Ага се разтварят. Преди време
 точно в статията за Max Payne ти
бях обяснявал, че за да разбереш тази

игра, трябва да си живял и да си обла-
чал. Е, за да разбереш The Punisher,
трябва да си живял и да си мразил. Да
разбереш момента, в който треперещата
рука на Касъс изминава онзи по-
следен сантиметър. В който лицето на
нейдистичка бива разрязано от
исторично пищящо ширкуляр. В който
хъсткото убийство не е просто
търсена скандалност, а катарзис на
един човек, който потапяне в изгуби
човешкото в себе си.

И знаеш ли, разбав се, че изписано-
то в началото в основата си е про-
сто литературуна измислица. Разбав
се, че тази цара усъл да ме шокира на
места с нивата си на нечовешко наси-
лие.

И се моля никога да не достигна
момента, в който мога да разбера,
наистина да разбера Касъс.

Историята

Чест прави на пичобете от Volition,
че наместо да направят виртуален
римейк на онзи екранни чекин с Джейн
и Тробълт, базират играта си върху
дамеч по-добрата комиксова серия. В
този ред на мисли, Франк Касъс не е в
точно фебреела с добро сърце от
филма. Думата „минос“ е напусната
не само речника му, но и имота му
светоусещане. Той убива. В черно-би-
лата му престава за света има
единствено небини и виновни. Вина-





на виновните не се градира по никакъв начин на базата на деянието им. Те просто са виновни и трябва да умрат. По възможност – мъчително. Комиксът основа позовава на Франк да срещне 8 часа на играта рецида със стари познайници – приятели и врагове. Най-известните сред които по тези географски ширини са Джиг-сю, Рунака, Бузак и Кинапи.

Единствената бързка с филма остава Томас Джейн, който – при Все

пребудеността му – се оказва абсолютно попадение в десютката. Озвучаването на Франк Касъс е спрахкотно и завършила по перфектен начин и без това изненадващо пълният образ. Погодно на Pugik, и тук съществува е някакво схематично кийше, което проследява извънешното на серия престъпни босове. Но при това е изтъкан от гениално замислени ситуации и реплики. Един от най-страхотните моменти, които нокаутираха в зародиш

негативизма, с който подхождат към играта, беше симулран в самото начало, малко след края на серията инструкции. Всичка след като поемеш контрола над Франк и тръгнеш по една мрачна уличка, виждаш как някакъв бандит се опитва да ограби сърта на честната жена. Касъс пристропва към него от сенките и с рязко движение му чупи ръката. Женщината муказа отново щастливо *Благодаря!* На която търъка нареченето Наказател отива със абсолютно изненаданото „Задържане“.

„Why?“ Три бука, произнесени по правилния начин и в правилният момент, които ни дават побче за генерия от името тук приложено биографично каре. За човека, изгорел не само човешкото в себе си, но... И събеси си. И целият перфектен мюшън-кетчурън кулиес на сътворения преди секунда. Брат нещо ми приседна.

Играча

Както вече казах, е клонинг на *Max Payne* без булет тайм. Аналогиче със зловещия Макс за скъжаление са прекалено много, за да могат да се подминат с лека ръка – като се започне от външния вид на героя с коженото му мащаб и набика му да спрях съветите ръце във времето и се спусне до цялата идея за нещастник, избягващ сърдечната на престъпния свят, за да отмъсти за смъртта на семейството си. Аналоги, които определят не са в полза на наказанието на Франк.

Може да баш неприятелският момент е, че *The Punisher* е доста здрав. Размазани текстури, лоши модели на персонажите. Един Хайдок променят не прави, при Все че се отваря достъпа. Вторият е, че нивата са ужасни. Безлични, правоъгълни, с бъдрайно лоша архитектура. Незабисимо да си става дума за джунгла, автосервиз или богаташко имение.

Иначе за физиката наистина могат да се кажат само добри думи, защото в победен ред игра има успешно усещането за съблъсък и сила на удара е особено ясно. А това усещане в *Наказателя* то има. Когато забиваш нож в нечие лице, когато хъркаш никого към отсрещната стена, за да чуеш как вратата му се чупи с удовлетворително праше, агресията направо излекува проприоза кабела на мишката ти. Ако филмата работа излежаваше побобре, хич ниваше да е лоша.

На всичкото отгоре черно-белият фимти, за

Style Points

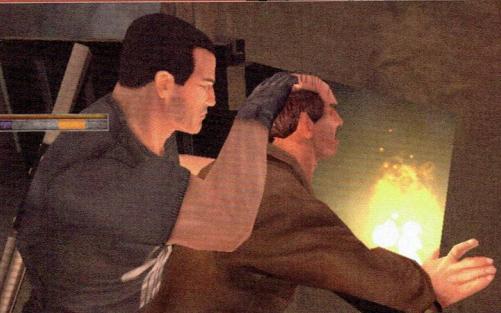
Трупането на въпросните се оказва една от най-важните моменти в *The Punisher*. След като събавеш, че оцеляването ридко е особен проблем в тази игра, ще започнеш да си опитваш да вложиш малко стил в убийството и да демонстрираш характерния за Франк Касъс кулиес. Казано на-просто, точките за стил се получават всеки път, когато убиеш или пречупиш при разити нарик престъпник и можеш да следиш движението им през мялото време чрез каунтиъра горе вляво. На базата на това колко по-добре успеници действия срещу проптищите си направляши, се генерира и едни кофициенти, по които се умножават получените стайл поинтс. За път успеници действия получаваш кофициент 2, за десет – 3, за петнадесет – 4 и т.н. В момента, в който понеси шата или убиец, когото не трябва, кофициентът пада до нула и получаваш чистите си стайл поинтс, докато отново не влезеш в стайл-комбо. Дадам пример, защото така написано звуци по-сложно от ролеви кофициенти.

Касъс влиза в стая. Там има четирима противници. Франк пръвръба единия пред себе си, а останалите застрелят, с което заробяват 285 точки. След това разпитва последния, пречупва го и получава още 150 точки. Чистата го с кукли и забърква картичката с още 130 точки. На базата на това, че е направил пет успеници действия срещу коишите, получава кофициент 2 и това е чистото, по което се умножават заработка 565 стайл поинтс. В този момент в стаята влиза някакъв трюп и простираха Наказателя. И кофициентът отно-

во става нула. Надявам се, събващи принципа.

Начини за печеление на стайл поинтс

Като за начало – добромът конвенционно застреляване. За първия убит противник получаваш 100 точки и с пет по-малко за всеки

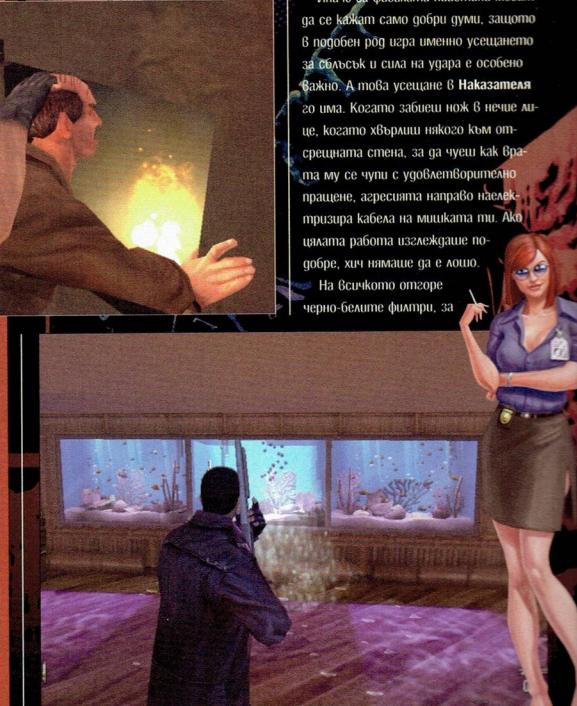


следващ, който убиваши със същото оръжие.

Бързите убийства. Всеки quick kill ти дава 200 точки, освен ако не е осъществен, докато си влез в лошкота за заложник. В този случай възнаграждението е по-малко. Ако колегите на лошкота го застрелят, докато го използваш за щит, това се брои за бързо убийство.

Спасяване на невинни. Трябва обаче че да поговориш с тях, за да си получиш наградата.

Хъркане на проптищите. Таксуваш се като кук-кул, освен ако преди това не си пречупиш съответния индибид с разлом. В този случай не получаваш поинтс.





които писа в превьюто си колегата Кръстев, наистина пристъпват бъв всичките особено вълнителни сцени и не знам дали изобщо има начин да бъдат махнати. Наш голямият проблем е, че тази цензура наруша жестоко цялостността на агресивния филмов от играта. Пък и филмът, от който очаквах поис същесане за спийности, е реализиран по ужасен начин и загрозява допълнително нещата, от което про-

сто нимахме нужда.

Геймплеят в общ линии се ограничава до обикновена убийба и разпитване на противниците, и въвежте са реализирани по перфектен начин. От *Voltord* се хвалият, че в играата им има 100 места за специални убийства и измезания (означени с ярки златни и сребърни черепи, да не би да ги пропуснем без да искам). Убийствата са ясни. Идеята на измезанията е – с по-

Франк Касъл

Първа комиксова поява: Amazing Spider-Man #129

По-известни комиксово създавани: Слайдърмен, Дървебой, Капитан Америка, Уибърн

Франк Кастилоне е роден в Куинс, Ню Йорк. Учи в местната семинария с идеята да стане преподавач, но след около година и напуска, защото реалистичните писания така и не отговарят на въпроса му защо Господ допуска толкова много недоречи на спрагат и умстват. Решен да промени по някакъв начин нестраведствостта в живота, той се записва в морската пехота на САЩ, където достъпът към въоръженият команско-медилен мир за побъди от разнообразен характер. По време на военната си кариера Франк скърбъчка брак с жена на име Мария. Раждат им се бебе – Франк Джинър и Аза. Междувременно Франк напуска армията, за да се отдръги изцяло на прекрасното си семейство. Става инструктор на специалните части в специална школа край Ню Йорк. Там, забобонен с приятел и любов, преминават нау-хубавите години от живота му.

Началото на кошмаря започва, след като по време на пикник в Сентрал Парк семейството Касъл стават свидетели на брутална екзекуция. Гансперите отварят огън по Франк и семейството му. Нашият герой очаква по никакъв случайност, при все добромътко комическо поете курумите. Близките му нимат този късмет.

Въпреки че успява да го разпозне без особен проблем, убийците изловват бързаките си в сърдебата система и следствие бива предкратен. След като бърка как системата по прерва, Франк помага гравитицентър в собствените си ръце, избивайки един хората, бинови на смъртта на семейството му.

Работата очевидно му харесва и личността Франк Касъл бавно попада зад законичния псевдоним Ноказателят. Защото, както и да са го учил в семинарията, че среду насилието понякога пръвично да се бориш с насилие, а за да побереш зло, понякога самото то трябва да бърши демон.

Кодовете

За да отключиш по легален начин чудовището в играта, трябва да поконаш златен медал на указаните по-долу нива.

Чаот / Нибо

Crazy Deaths / Lucky's Bar Level
Gun Splatters / Crack House Level
One Shot Kills / Ryker's Island Level
Unlimited Ammo / Pier 74 Revisited
Invincibility / На всичко нибо
No Reloads / Stark Towers



может на майката да намериши перфектния баланс между написаните на щети и опазване на неизвестната жиб. Ако успееш да заръбчиши баланс за три секунди във жълтата зона на „изземелната скла“ локибоецът ще пропаде. Ако не – ще можеш да се насладиш на разнообразни мозъци и тие събърни точки за спасяване. Въпрекисън – нареджено описание в отделна графа – можеш да използваш след края на всеки мисия, за да си купувашътърнизи в една иконка ромбова засмъка. Може би на по-лесните са *Body Armor* и *Kill Recovery*.

Всичка една мисия, безспоръкътърнина, може да бъде изцяло избърсана в следващия, напомнящ отключването на паро каратите в *Painkiller* (ако то е експертно в *Ring of Pain*). Трябва да изпълниш никакви безумни условия, за да си доведеш до допълнителни облаки, Сариранди от комиксова корпорация до чин-тобе.

Но ако траббът да събери ръбърчи-

графика 7
Добра физика по никакъв начин не компенсира останалата графика.

Звук 8
Томас Джейн минава по стъпките на Вин Дизън, правдите зад микрофона на тази игра подобрява, отколкото с едноименния филм.

Уважаемите 7
Дълъгите серии с неизвестни, почеки играща редица в подправките си. Но приемащи на работни маски поръчни, е прекрасно средство за разпускане на напрежението.

Гизайн 8
Има некои наистина здрави решения по отношение същността на съмрт и кълчън-възхвърлянето на Касъл. Нито обаче са подтиквашо безлични.

нено на *The Punisher* до едно единствено изречение, то не бъде следното – къмпингсънта на пазът игра е убийствено. Основано ето със сложено пам съмно за фон.

В заключение

Дори и да превъзникнеш гравитацията, основният проблем на *The Punisher* е, че играта няма изключително бързо. Тя не е нико по-добре от предишното твърд пръстен камион с няколко превърнати побъдители и никакви непривържени зафа. За този причини ми съдържи съ да пробваш за половин час да избърши разни непривържени типове в компанията на Франк. След това въпреки че опити на припаси „зелен дъжд“ преди артилерийският пропук да бъде заменен с по-сърдит Ник ако то хареса, никој не ще пречи по никој време да се бори за още по-добри чакълдини азрелиости.

Аз лично тъжка праща

откроява се
+ Очарователни нива на агресия
+ Адски пълни сълзи персонал
+ Съпътствано замислен и разнообразни излизащи музик.

МИНИСУ
- Грозна
- Циклична
- Търсещите засмък с Max Payne определи не добрият 8 показ на *The Punisher*.





Ostrich Runner

Бягайте от пилетата!

Автор: MrAK

Kогато видях обложката на Ostrich Runner, пуснах лига от рагот и заплясах по-демети с ръце. Защо ли? Защото то-ва, която ме глеждаше от нея, поразително приличаше на Птиците Бегач (Road Runner), която е причина за мизерното съществуване на наистина любимия ми Willy E. Coyote от филмчичетата на Warner Brothers. Очакваш игра, която е по тази тема и веднага си спомних предишната супер забава с Вълпосния измършавял койот, в която той тръбаше да краде обе. Е, надеждите ми не се оправдаха ни най-малко. Играта се – не са-мо, че има нищо общо с дебелините анимационни герои, но Въсънността птичка била щраус и вместо да бяга от роднината на най-добрия приятел на човека, се състезава с подобни на нея пернати, с краин на елиминиране на лош професор и събиране на яйца (е, бива ли такова нещо, кажете ми – бел. възмутен reg.).

Заглавището, за което пиша в момента е преработено (по-добре) Версия на неподражуменото със същото име, plug на руското студио studio Geleos. Историята на щраусите започва с това, че Лошият Професор Който Живее на Луната решава да им открадне всички яйчица, които те отвлекат в бебешки креватчета с надеждка оттам скоро да се пръкне нов бройлер. Целта на лошкобей е да използва щрауските бебета, за да създаде непобедима армия от пернати киборзи-еничари, които после да забият собствената си планета. Но краециет не забелязва, че му е пропит чувала с яйцата и така най-смелите и бързи пилици започват да го гонят из 8 различни локации (разделени на 16 нива), като по пътя си събират яйцата, използани от събраната торба, прескачайки преодолявайки

и пазарки се от всевъзможни препятствия и капани.

Отговорно създава, че в началото играта ми се стори доста забавна и първите 30-на минути поиграв с интерес. Различните места, из които се състезавате, са нарисувани с добър ъбъръжение, в забавно-анимационен стил и успяват да те върнат към детството. Препятствията са забавни и ефектни от съблъсъка с тях в представен по очаквання стил. С всички екстри – звездичките, които се въртят около колонестите глави, тъпият поезг преди да падне в дупка и звучните „воюонги“ и „бееенги“. За съжаление начините, по които можеш да забавиш търчащите пилети бутичета, са тъвърде малко и еднообразни. Обикновено те са 4 – преграда на земята, която да те стъпне, дупка, в която да паднеш, преграда (примерно врата) която се отваря, когато минаваш в обсега ѝ и те връща назад и падаш от небето предмети. На различните локации те просто са представени по различен начин. В града на пиратите, например се състезават в отъпнати вериги с котви на края, докато в гората, логично – в дупнища дървета. На 10-тата минута вече ще сте отработили до такава степен процедурата, че единствената причина да се забавите ще е ако попаднете на място, където никма начин да избегнеш 2 или 3 последователни капана. Такива места има на няколко пъти в играта. Особен гората и града, които споменах, вътрешне на бъдещи омегти ще обиколите и из места, инспирирани от дребен Египет, заснежена планина, още няколко гроздача с различни мотиви, мини (с миниори в тях) и накрая на луната и в самата лаборатория на Злия Почичател на Длонери.

В играта ще срещнете и няколко



бонуса, които да ви помогнат в користната ви цел – пружини, за да скочите по-високо, жиботчета, за да сте по-силни (всяко препятствие ви отнема по едно перче от общо 15, които ако събереш сте за фурната), маратонки за по-бързо благане и нещо като броня, която ви прави неуязвими за известно време.

Камерата е доста хаотична, има моменти, в които при рязък завой на екрана се вижда само пилето и перенят отстрани на пътя, но не и какво има пред вас, което обикновено довежда до погрешната избърка.

Всяко нещо, разбира се, си има и плюсове – играта има много ниски системни изисквания, наистина е забавна в началото и можете да се върнете и да си преиграете всяко ниво в произволен ред, след като сте го минали веднъж. Общо взето, ако прътите съда за разтуха, може да опитате Ostrich Runner. Можете да я играете гори в мрежа срещу приятели, ако вие влече. Освен това графиката е наистина приятно нарисувана, а

графика

Приятни рисунки в анимационен стил.

7

звук

Случна музика, повторяща се звуци

4

удоволствиеност

Първите 30 минути са забавни. После пускате нещо друго.

3

дизайн

Лесноразпознати менюта „Трасетата не съдействат с оригиналността, но някои са свежи.“ Нужната е информация е пред погледа ви постоянно. Като от детската здравка.

5

4

плоскост

+ Ниски системни изисквания, приятна графика, подходяща за всяка възраст.

-

- Писка арки бързо прекалено елементарна лоша камера

МИНУЦИ



THE HOUSE OF THE DEAD

Къщата на бързо-свършващите 3

Автор: Koralsky

Bълките зомбите забавният спомага аркадните и конзолни версии, House of the Dead сърията има донесе статут на PC по-редица с традиции. Нај-малко зашото всяка една серия в настийства персоналния компютър и още - портите никога не са осакатявани играчка, а напротив - в своите PC обажди тя изглежда най-добре, а посрещането контролера, който използва по гигант (мишка), управление винаги е било с едни гърди пред конзолния тъкача (джойстик). Заглавието е аркаден шутър от гори не можеш да си представиш колко архантичен тип, ако на времето - преди доста години въвличност - не си царя на големите автомобили с монтирана към тях пушка или пистолет с гъвкав кабел и не си отстрелял я никаква реална фуна, я чудовища или тък хомосапиенци от гигантски тип. С други думи, тук имат едни мерки, пред теб се появяват никакви обекти за отстреляване (в случаи зомбита - отшиба), а заглавиата ти е да им напълниши кофите с скоби, като мърдаш мерника. Няма движение на персонажа, няма подсказки



1

ФИЛЧЕ
НА ДИСКА

P2

и прочие екстри. Която една единствица ще почисти от „инфестиращи“ елементи, камера се раздвижва и те пренася на следващия ТИР (страйбище, в случай, че попътваш кърстословиши). Разбира се, най-голямият фен при добри творения прелиза от възможността да се свее съсът с помощта на листолет, проклен към своята платформа. В нашия случай обаче, освен че гигант е доносът скъпо удоволствието, House of the Dead 3 би требало да е последната замъгала, заради която да хърлиши фънкиши. В свидетващите редове за разбред защо...

Първо, **HOTD3** е ворт на заглавие, появил се 8 крат във 2002 година за Xbox. Това едномоментно събъект на няколко точки от графичната обработка на разработената от SEGA игра, която - макар и отмично излекаща пред фе и втора - честно просто не е актуална. Която, разбира се, не означава, че ще получиш гроздия от търба, конзолна ръка, но все пак не очаквай WOW ефекта, който би споделил при среща с Far Cry ба речим. В случая спасителната сламка, на която се

разчита, е художественото изпълнение. Играчка използва cel shading технологията, приспиваща доста съвържателски вид на зомбитата. Самият шутинг е реликват на този характерен за неговите първородни. Тоесть, играчка със силен од-скул прикус, който носи онови полъх от времето. В които се прекланяме пред творчеството на American Laser Games, Space Pirates, Crime Patrol, Mad Dog и съматахме, че гейминът е достигнал своя еволюционен връх. По този параграф **HOTD3** е отмичник - перфектен контрол, висок интелигентен на слух/видео то се на екрана и непрестанен екшън, който прътъжава около... 45 минути!

Да, точно толкова - за едно футболно полувреме да видиш фурика. Която може да ти предостави **HOTD3**. В началото на 2005 година тази вече морално отстъпала кръщеница и това времетранше може да зарадва само hard-core играчи. Както остава този възможният разделян пътешествие, свикнал всяка нова игра да му предлага за забавление ефир ли не с фимионова атмосфера? За него изгаряващо на **HOTD3** може да се сърди единствено с посълнатото парченце от на добрия шоколад, след като не е слагал и залък в устата си в профилките на едно живо-дъечно. Вкусът на парченчето ще бъде разклонен, но пръвънчестостта му ще бъде нищожна, а споменът за страхоточните му качества ще избледне в момента, в които съзная, че то, парченчето е просто едни фрагмент от целия шоколад, който приближава да представява и **House of**

графика

6
Стивън, но ишо побече. Поръчан от Xbox е добър.

звук

6
Ненатръпващо се музикално озвучение и ужасяващи бои-акции.

убъдливост

6
Вие, но съвърша търбите търбите бързо - 45 минути, глагати...

дизайн

7
Приятен дизайн със скрил и добър контрол. Без претенции.

the Dead 3. След което естествено, той ще иска още от същото... и няма да го получи... Жалко.

Да не си помислиш, че след като е орязана откъм продължителността, играчка спряга от липса на сюжет. Неее! Разбира се, че си има стори! Което е утъпа глупаво, естествено - няма очакваш сложната и оригинална фабула в подобно залявие? Играчка подържа подобие на мултимедиър за кък-кък... даваши юбис войс-активицът на унизително ниско ниво. Като че ли SEGA са платили на петима от най-западните американски режисьери да озвучат продукта, предустанови, че добри програми така или иначе няма да видят. **HOTD3** е наследил от предшествениците възможността за алтернативни начини на преминаване на дадени пасажи. Босовете в края на всяко ниво са избийни - все още помня виждката със зър, гонещ ме през няколко етапа с подобие на бозузан, направен от човешки кости.

Замислил се, **HOTD3** принципно няма почти никакви извънки, изключвайки юбис войс-актив и не дотам добри графики. Но жандарата ѝ принадлежност просто не е позволява през 2005 година да настъпчи онзи катастрофа. Ако имаш юбис войс активи разпускан със топчано опростен шутинг между се-съните на World of Warcraft, опитай непременно!



6
добре

+ Нюки системни изисквания
+ Много динамика
+ Приятен полъх от време оно

- Предио кратка за 2005
- Коумарно озвучаване
- Уве...
[P2]

МИНУСИ



HEARTS OF IRON II



3 а почвам без предисловия –

новата игра на Paradox Interactive, носеща геройчно-па-

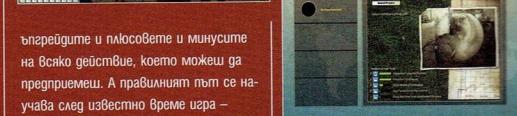
метичното име Hearts Of Iron 2 (HOI2) е нещо, което неминуемо ще бъде подминато от масата иерачи. Гово-
рим си за, хм... стратегия в реално
време, (пре)експлоатираща темата за
най-известни военни конфликти в ис-
торията на човечеството. И все пак,
тя не е като другите игри. Тук няма
да се събващ треперец с канулите
окопи, няма да караш танкове или са-
молети, или каквото и да е. Няма да
бъдеш герой.

В нея ти поемаш, образно казано,
една държава (изграждат създават)
като можеш да определиш стартовата
дата – имаш 4 варианта, в зависи-
мост от това в кой период искаш да
се включиш. Геймплей е сложен – ще
разделяш държавата си, като се гри-
шиш за производството, силата на
армията, отношенията с другите
стани и технологичния прогрес.
Имаш достъп до десетки тързеби
във всички останали сфери и екипи от
учени, всеки със специфични умения,
които да назначаваш по тях. Няма да
се спираш на 6-те туморища, те в
общи линии ще те научат кое какво е
в играта, но няма да те научат как да
играеш. Важно е да си обособиш гене-
рална стратегия, защото всички ком-
поненти на държавата ти машина са
взаимосъврзани и влияещи си. Шти
ти се наложи да се съобразяваш във всич-
ки един момент колко от ресурсите
ти отиват за населението, за армията,
за производствени нужди, за тър-
говия с групите страни, за откриване
на нови технологии и прочее. А всичко
е важно. Ще пребдаш с мисии и за
десетки показатели, като „настroe-
ние“ на населението, вид управление
(гласно или ляво ориентирано), отворе-
ност на държавата към отношения с
останалия свят, партизанска лейност
на твоя територия, възможността
от преврати и какво ли не още. Обръ-
нато е и сериозно внимание на дипло-

матията, можеш да влизаш във всеоб-
хватни пактоби, създава икономически
договори и какво ли не. Времето може
да га паузира и да га контролира скро-
ростта му. Доку имаш фийббак поле,
в което ще тече информация за това
какво се случва по света – различните
съобщения са над 70, като имаш въ-
зможност да настроиш кои от тях да
паузират играта, или да га се показват
в самостоятелни прозорци. С гве ду-
ми, в HOI2 ще пребдаш за управляваши
държава.

През по-голяма част от времето
ще се грижиш за страната си и ще
регулираш отношенията с останалия
свят, но в играта са заложени и поби-
ни на скриване, които почти неу-
сетно ща тласкат ескалацията в
международното положение към война.
И тя ще започне. Битките, според
мен, са не особено добре реализирани
част от геймплея. Просто посоч-
ваш пощенето на армията – патру-
лиране, участване в съюзнически бои-
ве в съединени провинции (Карпати, ан-
типола има 10 различни филтера – всеки
акцентираш върху отдален аспект и
показател), насиви защита и тн.
Или ги пращаш да атакуват никоя
провинция на противник – по земя, вода,
или въздух – като за това ти
пребдаш и различен транспорт. Можеш
също да зададеш въздушните ти сили
да правят бомбардировки през опреде-
лени периоди, или само да охраняват
въздушното пространство. В общи
линии опищите са доста разнообразни,
но няма никакъв контрол върху това
какво всъщност се случва, което е
причина за известно недоволство от
моя страна.

С управлението се съвържа бавно, но
на тързебе трудно – има рор-уп меню-
та, които съдържат допълнителна ин-
формация за какви-речи всичко, от ре-
сурсите до реалното приложение на



ългарийте и плъсните и минусите
на всяко действие, което можеш да
предприемаш. А правилният път се на-
учава след известно време игра –
тоест не се притеснявай търбите на
кои пъти, когато страната ти из-
падне в затруднено положение – нор-
мално е.).

В мумилепър могат да играят до
32 души, онлайн или в мрежа – но ми е
лабопомично как е решен тук проблемът
с паузирането на времето, може би
то липса. И накрая – всичко, изписано

готуби, би трябвало да ти помогне да
си оформиш мнение дали ще сегаш да
играеш HOI2 – играта наистина изис-
кава тънко внимание и много време за
усъвъръждане, но за хората, които винаги
искат да изпълнят всичко във време
и, може да виниш на какъв-речи всичко, ко-
ето е слуша.

+ Плюсът е, че във HOI2 е наистина на реалистични и взаи-
модействащи в една държавна машина

графика

Задобромява изискванията на играта, които не
са особено големи.

звук

Слава Богу, музиката може да се изключва.
Звучищите от самаре и затваряне на
меникота, пъти маршируват.

увлекателност

На много малка част играта ще се хареса, но
ще се хареса много! Останалите вероятно ще
я захарят във въздушното.

гизайн

Първото място. С интерфейса са евтина и е доста
удобен, но няма да се оттърваш от ущесе-
то, че си сътворих с 5-6 годинки каса.

6

добра

+ Малко на Виниш на какъв-речи всичко, ко-
ето е слуша
+ Плюсът е, че във HOI2 е наистина на реалистични и взаи-
модействащи в една държавна машина

-

+ склонността
- склонността на времето
+ Плюсът е, че във HOI2 е наистина на реалистични и взаи-
модействащи в една държавна машина
- липса на контрол при битките

6

плъсните

1. Малко на Виниш на какъв-речи всичко, ко-
ето е слуша

+ Плюсът е, че във HOI2 е наистина на реалистични и взаи-
модействащи в една държавна машина



The Guy Game

Разказали си, кукло!

Автор: Snake

Още на ниво заглавие тази игра показва ясно, че едно от основните ѝ системни изисквания в притежание на У хромозома В геномата. *The Guy Game* е предназначена единствено и само за мъже – тя е шумна, простишка, прицелена в онази специфична част от мейл-мозъка, караша всеки убажаваш себе си представител на същиния пол да оглуши при вид на женски сърби. И да изпитва неконтролирано желание да се зарови като прасе 8 тикбю срещу най-голямото скучуване на цици, до което може да се домогне. Особен това е завъртятия около любимата за мъжките шобинистични съчини догма, че жените са безмъзъчни, разположени в основата на еволюционната стълбница същев-



ствба, реалната полза от които се ограничава до Въпросните цици, плос още един търбични полови белези, с които обаче тази игра не се занимава, за да не се забие в дебриете на АО-рейтинга.

Всичко казано по-горе може да бъде обобщено и в едно единствено изречение, с което тази страница би могла да приключи, а читателките ни да съберчат възмутено

носленца – Задружната редакционна колегия беше буквально запленена от *The Guy Game*.

С колегите Димитров и Коралски, бъръкани с умерено количество пръвокласен алко-

натие – желание при това. На монитора ми безобразно тъпни американски гърли в крека Възраст си размахаха кърмилните пригадатъци, а мен нарадихме задружният оборитечни крясъци в забавление, което всяка убажаваш себе си жена би определила като „унизително“ и „политически некроптико“. С други думи, прекарахме си агодки добре. И при все че аз се явявам говорител на групичката в случаи, можеш да приемеш, че получаваш сексън, търг, че и формът ти е пъничен, потвърждаваш добърно темата ни – *The Guy Game* е велика игра. Един от онези безценни редки случаи, когато никоя заглавие изтънява на стот процента целите си. Наместо обичайната съвременна мегаломания, ни се демонстрира изключително точно при-

значен изстрел в гей-съктата на предбигантата маргант аудитория. Заглавие, което няма претенции, за да можат да го избираш между 4 варианта. Ако ти събркаш – трябва да си покажаш шиште. Ако ти събркаш – губиш пари от начинания капитал, с който започваш. В бобъка имаш и т.нр. flash-o-метър с три зона, които се пълни, ако след като маркираш една от 4-те възможности познахи и гали тъпната патка ща знае отговора на въпроса и ако събрка – каква точно глупост ще изръзи. Колкото по-тъпън е flash-o-метър-а – толкова по-вече цици ще видиш. В началото на скакалата разгълватиране по грещки пречеси на участничките са покрити от нагнис „The Guy Game“, с кре-



хол и отмежала простотия течността на настоящето заглавие. С изненадващо – спредбиг по презумпцията труборабото начи-

ти и отмежала простотия течността на настоящето заглавие, което се оказа изненадващо гениално в съответствието (и простотия). За какво чак токмова става сума ли? *The Guy Game* всъщност е срабнително популярно отбъгът голямата вода телевизионно състезание с





гата ѝ са подло бълрнати, а в са-
мия ѝ край се тресат пред очите
ти в шаката си силиконова прелест,
при това – с повторения и забавен
каранс. В стил „Стани болат“ имаш
и три налични жокера, които можеш
да използваш по Веднъж за
игра - Double or Nothing, Immunity и
Headbutt. Първият удвоява количе-
ството пари, които ще получаш на
основния Въпрос, ако си сигурен, че
отговориш правилно. Второто се
използва, когато си няма врем
идея кой в бернини отговор и как-
вото и да отговориш се приема, че
отговорът ти е бил правилен, та
получаваш \$800 долара. Headbutt-а
се използва само при мултиплъър –
за преизбране на групачето, кога-
то си сигурен, че той не знае вер-
ният отговор. Headbutt удвоява по-
несените загуби на човека, с кого-
то игравши, но – ако обръкаш пре-
ценката си за познанията му – можеш
без да искаш да уважи и пе-
чалбата му. Всеки един от жокерите
виляе единствено на финансово-
то резултати, но не и на flash-
o-metter-a.

По няков време куизбането се
разнообразява от лекобати аркадки
и игри на хазартен принцип, но на-
истина не искаш да ти развалим
удобството.

В зависимост от крайния ти ре-
зултат, предварително избрана от
 теб мома ще напари стрин-
тийз, който варира в качеството и
количеството според твоя доколко
добре си спрявил.

В заключение?

Ако в своятбената графа на пас-
порта ти се мъбрзи гордо „М“, тази
изра не обходимо и достащично
условие да организираш едно кром-
ко коч парти и да се позабавляваш
искрено. Компанията определило по-
мага, защото при все еротичност-
та си, *The Guy Game* може да се
определи по-скоро като „групов из-
проставаша“, а не като „самотно
онанистична“.

Колкото до вас, мили дами, да
знаем си го – съвсем сме. Но ще –
колкото и да ѝ е трудно да си го
признаете – си ни обичате точно
такива, нали?

За няколко цци и 8 повече...

Ето бернините отговори на въпроси-
те от първия кръг, за да можеш пъ-
ноценно да се насладиш на този комп-
лект представени цци. После кажи,
че не те обичаме...

Първи кръг:

Въпрос 1:

В стандартното мястое карти код
пол ияма мусташ?

Отговор 1:

Полът купа.

Мелиса и Амбър – не знаят правил-
ния отговор.

Въпрос 2:

Какъв предизвиква сеизмичната оке-
анска Вълна?

Отговор 2:

Земетресение.

Нора – знае правилния отговор.

Въпрос 3:

На какъв инструмент съвир Майлс
Дайвис?

Отговор 3:

Тромпет.

Стефани – знае правилния отговор.

Въпрос 4:

Коя е най-популярната пионка от
Монополи?

Отговор 4:

Количката

Мелиса и Амбър – не знаят правил-
ния отговор.

Въпрос 5:

С

кой се-
риял Джоуи от Приятели прави голе-
мия си телевизионен пробив?

Отговор 5:

Days of our Lives

Нора – знае правилния отговор.

Въпрос 6:

Какъв е рангът на Мистър Слок в
оригиналните серии на *Стар Трек*?

Отговор 6:

Science Officer

Стефани – не знае правилния отго-
вор.

Втори кръг:

[тук всичките участнички доказано
бъркат номерът е да познаеш каква
точно глупост ще кажат]

Въпрос 7:

Коя е столицата на Уисконсин?

Отговор 7:

Мадисън

Отговорът на Мелиса и Амбър –
Нямам сишибана идея...

Въпрос 8:

Колко пинта кръв се съдържат в
човешкото мяло?

Отговор 8:

6

Отговорът на Нора – 12

Въпрос 9:

За какво е използван Арканзаският
камък?

Отговор 9:

Острене на ножове.

Отговорът на

Стефани – Остре-
не на камъни

Въпрос

10:

Какъв е

общото

назва-

ние за

броя

на частищите в един мол от дадено
вещество?

Отговор 10:

Номер Авергардо

Отговорът на Мелиса и Амбър –
Нютом

Въпрос 11:

Какъв е прайният термин за писме-
на клевета?

Отговор 11:

Libel (ако не знаеш думата, означа-
ва буквально „писмено оклеветяване“)

Отговорът на Нора - Slander

Въпрос 12:

Кое е животното с най-големи яй-
ца?

Отговор 12:

Акулата.

Отговорът на Стефани – Пелика-
нът.

Създаването на подскачащите
пинки:

Победителката е Стефани.

8

7
откроява се

плосове

+
+ Шиш!
+ Още шиш!
+ В пъчето си чука хубави!

7

=

МИНИЧУС
• Въпросите не са генерирали за случаи
принцип, които прави преиздаването малко
безинтересно
• по никакво време ни съврши бодката...
- ...и мезето

-

=

МИНИЧУС

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•



Playboy: The Mansion

Приключенията на симчето Хеф

ABmod: Snake



Кои иска да бъде Хю Хефнър?

Здравата логика показва, че с отрицателно „Да!“ би трябвало да отговори всеки Михъл по-добро активна възраст и със сравнимо запазен разтърсъв. Вечната любов и кротката семеен уют са неложни житейски алтернативи, но за каквито и семейни и социални ценности да са говорим, житейското разклонение, в чийто край те очаква дебела банковска сметка и океан от шии, би примирило неу碌ржимо лирическия гей-път от горните изразения.

Това в 8 голяма степен гарантира стабилна пробаваемост на всеки продукт, даваща възможност горното разложение да бъде извършено поне веднъж. Виртуален вид, помагащи на съдъститистическия мъж да забрави здравия скучния си живот и да влезе в кожата на Хло Ехфър. Което, принципно, не е толкова лояла концепция, спрямена към зрителите, че да произвеждащите го да не бляха ни по-рано.

мях, **8/** га се изчукаме – Вече отдавна не са достатъчни, за да предизвикат оживление зад ципа на мъжкия хомосапиенс, гору той га се дави в хормоналния прилив на пубертета.

Противно на Всяка онанистична логика, простоватият симс-клонинг може да зарадва реално единствено хора, имащи опит в създаването на печатни издания. Но нека да карам по ред.

Основната ти цел в ролята на Хеф е – логично – да гушинка по една пиши на блондинка под всяка мишица и да епекраташ нюбото на *Плейбой* продажбите, възглайки пищни партити и организирали ослепителни фотосесии. Или с други думи, както казва самият Хеф – да живееш живота на триите В-ма, проплатени като скромна следба:

Business

Категорично най-добрата част от играта, при всичкото момът ще желаете да мога да определите по побеген начин плащащите се в базейн девойки, примерно. И единственият момент от *Playboy: The Mansion*, който не е нагло преписан от *The Sims*. Можеш да следваш важните стъпки от кариерата на Хеф, изпълнявайки конкретни мисии или да израстваш в свободния стил,



Къето е винсътъната ти цел е да пе-
челиши и пропадаш колкото се може
побече. Този момент от играта на-
чи ми лежа на сърце, и то защото всич-
ко, което се очакваша да събърши, ми е
болезнено познато. Наенаме на екип
от драскачи и фотографи, раздаване
на задачите за месеци, организиране
на фотосесии с момичета, които
трябва да убедиш да се слепляват,
опит да се докопаш до някоя актуална
звезда за интервю, ъзли размисли
относно лицето на корицата, събра-
зявания с моментните изисквания на
лазара и добро разпределение на месе-
ния блогът. В крайна сметка, играма
ти споделя доколко добре си спра-
вила чрез една оценъчна система със
зачетица. И чрез приходите ти, разби-
ра се.

Фотосесиите са реализирани наистина идубно и са единственото нещо в играта, което с чиста съвест мога да нарека „забавно“. От теб се очаква да облечеш/съблечеш модела си подходящо, да намериш правилния ѝ кокор и да я уловиш в най-добрито бъзмокни пози. Всъщност излязах те – не се очаква. Единствено от значение е кой точно е моделът ти. Оптимална настъпка би била да снимаш съвършката



гола, облечена, на плаж, в клозет, в добра или лоша поза няма абсолютно никакво значение. Май и най-добрата част от играта не се оказва чак толкова добра.

Buddies

Комуникацията ми с хората е реализирана по типичния симс-начин – по средството на кръгово меню с опции, което се обозавтайва постепенно. В забисимост от моментните ми отношения със съответната симче. Което нямаше да е такъв толкова лошо, ако всички в тази система от гуалози не беше толкова елементарно за изпълнение – от спирителстването, през склоняването на накачките, до зборуването, как до експресното спарение изчукване. На

Хю Хефнър



Роден на 09.ав.1926г. в Чикаго, Илийнъс, син на консерваторски професионалисти. В гимназията демонстрира забдив липса на интерес към учебните занимания и забъръща с изненадващо постредствен успех. Изненадващата съдба от факта, че Хеф (акато държи да го наречат) има впечатляваща коифициент на интелигентност от 152, която според съветът на таблици го вкарва директно в графата „гени“. „Образоването е скучно“ общич да твърди той. Приложен от писането, рисуването и анимацията се записва в художествения институт на Чикаго (специалност Аниматор), когото – работейки за университетския вестник – виждаме първия проблясък на бъдещата му карьера с изумителна от него рутина – „ученичка на месец“.

През 1949 г. прави отчаян опит да пропаде проектите си за анимационни филми на някоя филмова компания. В крайна сметка самиричните му комикси са публикувани в изданието *That Toddlin' Town* през същата година.

През 1951 г. започва работа в Ес-кулър, но труда вътре му преслектира съпомнато преустановени – издането решава да измести основният си офис в Ню Йорк, работодателите му отказват да му увърчат семднешната заплата с 55 за пътници. Но иска да си остане в Чикаго. Това го подтиква да реализира старата си мечта и да създава собствено издаване на мъжко-сексуална тематика, от каквото – според него – пост-войни американски изпитва остра необходимост. За целта той инвестира \$8000 долара, преоставени му от семейството му, прибавйки към сумата още \$600 – всичките си лично преоставени.

Първият број на *Плейбой*, включващ онази легендарна снимка на Мер-

лин Монро е създален на кухинската маса в апартамента му в Саут Сауд. Той използа на пазара пред декември 1953 година без указана на корицата дата, защото Хефър изобщо си нямал кога точно че успее да изрази втори брой. Въпрекото лагернодарно издание обаче се проруба във влече-ващия тираж от 50 000 броя, с което са положени основите на бъдещата империя.

Хеф изгубва всъкакви съмнения в преследвачността на начинанието и известията. Всичките пари от прихода ще бъдат бороди, наемайки млади и преследватели според него разпоредки, арт-директори и раждански агенти. Плейбой ще превърши 8 годин от феномената на Америка. В края на десетицето споделено време пропада над милион копия всеки месец. За да отпразнува успехите от портата декада на Плейбод-съществуването Хефер организира Джаз Фестивала на Плейбой на Чикаго Ситийтъм – все още известен като най-великия уикенд в историята на окдза.

В началото на 60-те Хи създава популярното телевизионно шоу *Playboy's Penthouse* и купува легендарното Плейбой Имение (първото от много-то) на Норм Стейн Паркдейл Остинато - както се казва - е история.

През 1980 година Хеф практически

През 1960 година Уолт Дисни еднократно спонсира реконструирането на надписа *HOLLYWOOD* над Бевърли Хилс. Той се проявява като един от големите и влягателни спонсори на американската кинокултурата. Едно от знаменателните му спонсорства дава живот на легендарните Монти Пайтън проекти.

По настоящем Хеф е на впечатляващите 78 години, което не му пречи да ходи едновременно с три плеймейтка на почти подсъдима възраст.

Ди америκън грийм в дејствије.



десетата минута игра, още преди да
гоколом парите и славата, само след
няколко кликувания върху филтърджий-
ски дуалогови опции вече шляпата по зи-
дника на кабината изчезва консеквативно.
Единствено организираните от теб
партии изискват малко
по-бърза работа с мицката, за да
останат гостите ти добошли, да за-
вържеш контракти и да попълниш чул-
ка на поне няколко места.

Boobies

Големият гръх. Играта не е сексуална. Дори да оставим настрана факта, че графиката е тъбръде грозна и с право външния чийзт за премахване на бършища от The Sims 2 излезлата със себе си добре. Да пренебрегнем и свещеността на дизайнерите, които са решили да не стимулат по-далеч в разсъбъркането им от практиките. Изненадващо, но секвент в пазара остава на заден план, просто евдя за заетият фон на цялостното бизнес начинание. Апълчът усещането, че това е легендарното имеение, некаква на разпознаваната секта-сигурност. Но въпреки че иш за какъв

επαφής

зъвк
Приятен и разнообразен саундтрек. Неорганизираните купчини пиксели спрях га ни обърват доста о-
давна, така че просто нямащ нужда.

но звукована тема.

Първите час-гва игра, покрай издаването на първите броеве и първите партита са забавни. После всичко ще ти писне изключително бързо.

quzaih

Тотално преписан от Симс цялостен дизайн, плюс оригинални бъгове. Няколко прилични уеди единствено когато нещата опрат до издадена гейност.

и в тази статия, но дори плахото PG-13 натискане в Sims 2 беше по-възбудждащо от индиферентното друсане на назъбени ципи и задници тук.

Пак три букви за финал.
WTF?!

Проблемът на *Playboy: The Mansion* е – както правилно е отбелаязан един западен колега – че каквото и да си говориш всичко в началото, тази игра намалясно изразява маргант аудитория. Тя очевидно не е привлекла във феновете на еротичните игри, защото в нея няма почти никакво еротично. Колкото да феновете на *Лейбийд* – те най-вероятно биха предпочели да инвестират петдесетиме си долара в годишни абонамент за любимото издание. Феновете на *Sims* щъпка не биха по никакъв повод прибягвали до това неносено по добия на любимица си игра.

Може пък Playboy: The Mansion да е предназначена за самия Хеф, който да си цяка храстливбо, пропониеки си младостта, докато гъв-мири блондинки му припомнят златната му страст. Ами приятна му игра в такъв случай.

A red banner with white text 'добра' (good) and a large number '6'. Below it is a yellow banner with white text 'плътсояде' (meat-eating) and a plus sign. A list of items follows.

- **МИНУСИ**

- Безличен и грозен симс клонинг
- Изненадващо искри нива на еротичност
- Писъвъл арки бързо

Модификации

Автор: Ikarus

MOD-ни новини

Резултатът от отсъствието на мод към читчето в последно време гарантира количественото и качественото му запазване този број. За жалост обектът на грижите не е нюзълъвър Волюнти, така че приемете тези представления като събети за стойностните неща, които си струва да погледнете.

MSUC Grand Final

www.unrealtournament.com

В началото на този месец завърши финала на *Make Something Unreal Contest*. Както се очакваше, първо място за реалистичната WW2 модификация *Red Orchestra: Combined Arms*. Шестимият екип отива 50 000\$ кеш и лиценз за Unreal Warfare едукция на стойност 350 000\$. Особен това не прибира и награжда със най-добър мод на миниалата година от gamerush.com и moddb.com. Едва ли има нужда от побече обяснения. Посетете [www.redorchestramod.net](http://redorchestramod.net) и се убедете сами.

Black Mesa Project

След потъдането првъл на Half-Life: Source и Всеобщото разочарование от пълната неебенталност на Valve, друг голяманичили любче се събраха и обийаха, че ще направят истински римейк на знаменитата игра на базата на Source движка. Те ще спремим да запазим максимално духа на оригинална, като в същото време осъвременим графиката според актуалните стандарти. Нещо, което Valve не можаха или ги мързеха да направят. Стискаме панци и ще съвржим 8 течение.

Classic Doom

<http://cdoom.d3files.com>

Обзети от постмагични чувства модери, този път Doom фенобе, сериозно са запретили ръкави и също правят римейк на любимиата си игра. Естествено, с Doom 3 движка. За разлика от Black Mesa Project, тяхният мод никъм за цел да запази атмосферата на старата игра, а точка да пресъздаде нивата, този път с много побече детайли. Работи си и по нюкъи модели на оръдия и противници, но бързоки всичко игращи ще носи тежката и пронита със спирък атмосфера на Doom 3. Дали това ще е просто гърдел с нивата или нещо побече – ще разберем другия месец, като се очаква и никаква ранна, но все пак работеща версия, по всяка вероятност с първите няколко нива.



Project Torlan

<http://torlan.forerunners.org>

Мод за: Unreal Tournament 2004

Настояща Версия: 1.5

Боят на хората, които бяха разочаровани след пускането на порта на *Halo* за PC се оказа побече от значителен. Играата не бървеше сносно на никакви машини, а откровено бездрожният нем-ког на никакъв начин не побеляваше положението. При нуле бите излезли за порта на *Halo 2* група PC ентузиасти са заеха с неlekата зачака да влячат иначе интересното мусли на *Halo* под шапката на *Unreal Tournament 2K4*. Задачата съсъм не е лека, но резултатите до момента са побече от обещаващи. В крайния вариант на мода ще присъстват абсолютно всички персонажи, оръ-

жия и превозни средства от *Halo*. Както и сами се госещате, всичко това особено приятно се връзва с режима на UT Onslaught, където всички оригинални превозни средства се заместват с тези от играта на *Bungie*. За момента присъстват Banshee-то и Ghost, заместващи своята Raptor и Manta. В следващата версия (1.75) ще бъдат влязани Warthog-а и Scorpion машика, както и голяма част от арсенала на Master Chief. В настоящата версия (1.5) побече присъстват моделите на всички познати гайдини, от зеления командос до Бисоките до колянно-то му ковенантчета. Надлежно са влязани и всички им реплики, намеквайки за легендарност и вниманието към детайлъ. Пробедените до момента тестове ме оставиха с добри впечатления. Един мод, който със сигурност си струва да пробвате. Остава търпеливо да чакаме финалната версия.



Last Man Standing

<http://lms.d3files.com>

Мод за: Doom 3

Настояща Версия: Beta 0.1

Противно на първоначалното впечатление LMS не е мултплеър мод, където по-следният останал жив печели. Ако трябва да го обясня с едно изречение, бих го съраницил със Sven Coop за HL. Концепцията е много проста – поредица от самостоятелни карти (в бъдеще вероятно и последователности от такива), в които играчът се изправя срещу твърди от Владое, избирайки максимален брой от мях, което на съвой ред носи точки. Ако напрежението ще бойде 8 побече, винаги може да изпълни настоящата зада-

ча (да откъсните врати, спрете генератор...) и да продължите в следващото помещение. Чист, изпълнен с адреналин и ярост мод за Doom 3, в който можем да косим топове от познатите Владое и да сърдигваме резултата с приятели. Всичко това върви в комплект с кен бира и депресиращо никъс фреймрейт, ако машината ще не е последен писък на технологиите. Ако обаче сте направили нужните инвестиции, това е един от малкото модове, които наистина показват колко тормоз може да поеме Вашето зърче. Никога от движителя са леко модифицирани, като за момента е възможна само единична игра, но в следващата ще е наличен и кооперативен режим и ще може да газите задръжно със съзвартиранието, докато отмаяте. Наистина забавен мод, с който може да освободите доста напрежение.



Enemy Territory Fortress

www.etfgame.com

Мод за: Enemy Territory

Настояща Версия: 1.0

C помните ли си Team Fortress? Доста от Вас вероятно са го видели, по-специално Team Fortress Classic, който извежаше като бонус с Half-Life пачетите. Корените на играта обаче започват от Quake, а настоящият мод е порът на Quake 3 Fortress за Enemy Territory. Всичко е както сме съвикнали да го видиме – 10 игрови класа от шпион и инженер до тежък пехотинец и снайперист, всички познати от TFC карти, както и някои нови, и разбира се много по-

оръжия – според класа. Когато го стартирах, лично аз очаквах един гол Capture the flag, но режимите се оказаха доста повече – TF, Reverse CTF, Single Flag, Capture & Hold, Assault, King of the Hill и Duel. Разнообразието в побече от приятно, менютата са удобни и играта извърши с доста детайлни описание в случаи, че сте един от тричата души в родината ни, които никога не са играли разновидност на Team Fortress. Въпреки че античния Quake 3 енджин, авторите са вложили много старание и бизната е напълно задоволителна, като още при инсталацията може да загадвате ниво на детайл и дори на маскум играта без проблемно и мазно върви на мостови от преди 2-3 години. Както се досещате, за да играете мода ѝ е необходим инсталатор, за да играете мода ѝ е необходим инсталатор,

ран Enemy Territory, който за всеобща радост е напълно безплатен и свободен за теглене. Дори на доста слабата ми интернет пръска беше напълно възможно да играя онлайн на западни сървъри, за което голяма заслуга има и благият нет-код на Quake 3. Един от дребните проблеми е, че играта се играе по доста Quake-коподобен начин – по-скоро сина, с по-кървави и бързи убийства. В TFC нещата бяха доста по-близнички и изчислени, но опашите при правене на сървър позволяват настройване на почти всичко необходимо – в случаи, че не съмгвате на темпото. Ако сте истински фен на отборната игра, това е модът за вас. И престанете да слагате автоматични оръдия пред флаговете, не са полезни там, хе-хе.



Mech mod

www.mechmod.com

Мод за: Half-Life

Настояща Версия: Alta 1.0

Eто това е нещо, което не бях очаквал. Модът черпи въвхновение с пълни шепи от Gundam Wing и Evangelion и би трябвало да се хареса на феновете на огромни метални роботи с мечове. Единственото

условие на този етап е да не сте особено преминциозни от към графика. Играта е планирана за Half-Life 2, но настоящата версия е за HL 1 и е по-скоро демонстрация на концепцията, отколкото завършен продукт, така че не очаквайте визуални прелести. За сметка на това геймплеят е особено зариваващ, като в мути можете да избирате измежду пет робота, различаващи се по броня, скорост, енергия и арсенал, по-леките от които, освен да правят огромни скокове, могат и да се задържат значително

време във въздуха, където битките са истинско предизвикателство. Камерата може да бъде както от първо, така и от трето лице, а управлението е напълно стандартно и удобно, въпреки че пилотирате огромни роботи. Макар и само с две карти, алфата дава доста добра представа за това какво може да очакваме в следващите версии за Half-Life 2, а и количеството бъгове е напълно поносимо, за да убивате някой и друг час с приятели. Само за непримениозни die-hard фенове.





Какво би се случило ако...

...мишката никога не беше изобретена

Автор: Snake

Реалността:

Компютърните мишки са на външните. Повечето хора гледат на тях като на нещо съвсем обикновено. Заслужен дар от компютърните бозове за превъзниките юзъри. Те винаги са били там, на една ръка разстояние, готови услужливо да раздържат курсора по монитора.

Фактите обаче показват, че много експерти дълго време така и не са схващали преслектичността на идеята. И гори след като качествата ѝ са били доказани, тя е останала на ниво лабораторен проект, заплашена от реалния шанс да бъде прости поредният захвърлен в някое чекмедже чертеж.

Така че ще те помоля да оставиш това списание за момента, отидеш до компютъра си и с благодарност и неизвестност да погасиш безенчния му миши приладък. След това можеш да се върнеш и да продължиш да четеш.

Казусът:

Дъл Енгелбарт, създателят на мишката, по настоящем в крътък 80-годишен старец със съвсем мъничко от обичайния за научници дебци лиг блъскъс в подлега си.

През 1951 година му хрумва адски иновативната идея за „ръчно устройство за манипулиране на данните в компютър“, след като научава, че по време на Втората световна война мащабът на раздирните системи в бил контролиран по подобен начин. Той предлага да разработи проект първоначално за изследователския център на НАСА, където работи, а по последствие – за Калифорнийския университет, където тук преподава.

В продължение на поне десет години всички смятат, че съм totally откърен“ споделя Енгелбарт в свое интервю на партито на Logitech по случай изработката на първото си хиляднато им мишка през септември 2003 година.

Когато постъпва на работа в Станфордския Изследователски Институт, го прегупрекъдават „дори да не говори за оазис илузия“ и го назначават като отговорник по отдавна загубен в пясъците на времето проект за изработка на компютър, базиран на машични ядра. В крайна сметка през 1963 г. СИИ е субсидиран от НАСА за изследване на „интерактивни устройства за гисплюйт“. Едно от устройствата, по които се работи, е кафна дървена кутийка с две въртещи се колела и един червен бутон... Енгелбарт на-накрая е създал съвтата мечта.

„Никой не помни кой пръв предложи името „мишка“. Просто в един момент всички започнаха да нарчат устройството така“ спомня си с умиление Енгелбарт. Въпреки успешния публичен дебют на мишката през декември 1968 г. от НАСА... се откажват от проекта.

В последствие гризачът на Енгелбарт преминава в ръцете на Бил Инглиш, който напуска СИИ и отива да работи за Херо. Там доразработва идеята с помощта на Стъртър Карп, заедно със Влечатящо за въздушата длъжност Експерт по интерактивите между хора и машини. В Херо обаче мишката също остава единствено на ниво лабораторен проект. Чак докато хора от Apple Computer не го виждат в началото на осемдесетте и купуват правата за разработката му. Или поне се опитват. Защото тук добират на мерени се съблъскват члено с някакви счетоводни неурядици. Разрешени със страхувано закъснение.

И мишката най-сетне излиза търговскоиздадено на пазара.

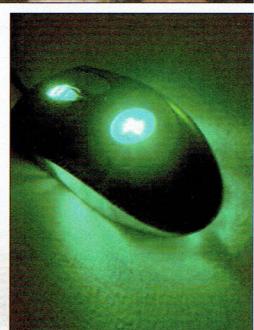
Карп, същият оазис Влечатяща Експерт, обяснява, че мишката технология е оцеляла, най-вече защото хармонизира перфектно с координацията около ръка. Идентичниятействие се извършват поне два пъти по-бързо с



мишка, отколкото с тъчпад или джойстици. Гори и устройствата за работят на една и съща скорост. Единственият грабъс, същимер с мишките, според Карп е електронната писалка. Тя обаче губи по точки по отношение пълноценноето използване на периферното зрение. Освен това Боги до допълнителна загуба на време, нужно за намирането ѝ, взимането ѝ и раздържането ѝ във времето пад.

Пък и Хомо Сапиенсът има далеч по-добъг опит в хърчилието на камъни, отколкото в играенето на компютърни игри с фойстик или писането, така че базисният метаморфо съвържене му се отдава закономерно добре.

Двете основни поборения, които са направени в мишката през последните двадесет години са преместването на кабела от задния в преднния край и прехвърлянето на основния функционален бутон от дясното – в лявото. Най-големият майстор е, че Енгелбарт и до сега е особено подгризнат от факта, че мишката е останала токомова опростенка. Той се е надигал отречено му да има далеч повече контролни функции. През последните години той разработва спешална клавиатура с лет бутон за лявата ръка, която да върви заедно с мишката. В лаборатории



успешно комплектът от две джържи демонстрира забележителни подобрения в скоростта на работа, но така и не достига масово разпространение.

Алтернативната реалност:

По времето, когато мишката е на била със скорост, джойстикът се е опитвал да се наложи на пазара като основно периферно устройство. Което означава, че щяхме да играем компютърни фърст пърсъни на конзолен принцип. Боже олас! Пускам си Куейба, че се подгризах.



КОНЗОЛИ

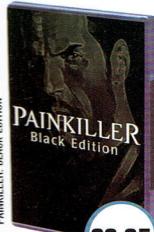
СЪДЪРЖАНИЕ

- 63 Devil May Cry 3
- 64 Mercenaries
- 66 Какво ще играя през 2005?



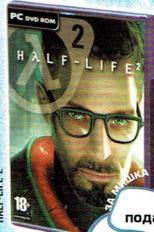
Модел Александра
Агенция InterSound
Допозадър AV Studio
Сесия Gamers' Workshop

PAINKILLER: BLACK EDITION



69.95
лв.

HALF-LIFE 2



59.95
лв.

DOOM 3



69.95
лв.

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDI



49.95
лв.

COLIN MCRAE DAKAR 2005



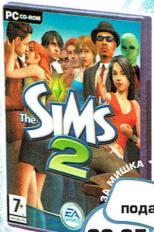
69.95
лв.

STAR WARS: BATTLEFRONT



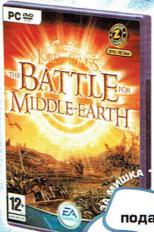
77.00
лв.

THE SIMS 2



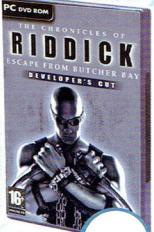
69.95
лв.

LOTR: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH



69.95
лв.

THE CHRONICLES OF RIDDICK



59.95
лв.

WWW.PULSTAR.BG

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

ПУЛСАР

SECOND SIGHT



69.95
лв.



Devil May Cry 3: Dante's Awakening



Две димящи дула и триметров меч

Hяма как да не помним края на 2001-ва, когато Capcom отприлики хългах демони по екраните и изправи нарасна им машина за убийство с култово червено кожено яке, меч и чифт пишви. Първата поява на Данте остави дълбок, пускащ разрез в подсъзанието на всеки фен на бруталните сцени. Екинът в мази игра беше толкова силно олицетворяваш, масово завладяващ и същевременно изпълнен с финес и своя, неподражаема красота, че Capcom без да искат проправиха нови пътеки в търгът първън жанра. Стана ясно, че метафоричното изтребяване на тонове демонични създания, без никакви сериозни приключения забърди или необходимост от много мислене за разсъединяване неща като амуниции, пъзели и подобни, всъщност може да е азки забавно. Всеки нов, трошащ кости удар, събуждащежа жажда за още. Тогава, незадача защо, дизайнерите решиха, че толкова много екинът не е на хубаво, и постепенно го изхвърлиха в DMC 2. И, макар на етикета да пишат „бутицирано в Шотландия, 40° vol“, получи в общи линии една боза – липсващо експлузионната бруталност, която правеше оригиналата уникатен.

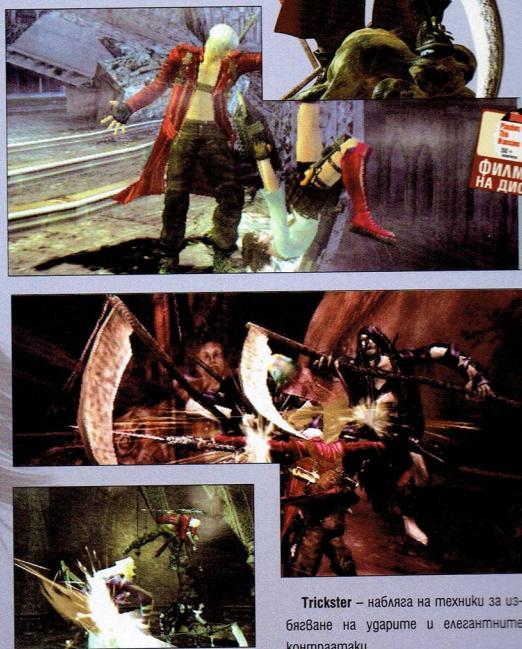
Но да си добей на приказката. Броени дни ни делят от третото затваряне на Данте, приятелю! При това –

очаквано с огромно нетърпение и надежди, защото би трябвало да отбележи и завършване към същинската на играма, към оригиналната концепция на Devil May Cry серията. Това е и най-важното нещо, което това пребъдва да ти каже, запомни го добре.

Но разбира се, нямам да ти спестя и подробностите.

Тройката в захлабянето не бива да те подвежда. Всъщност новата игра ще ни позволи да надникнем в миниатюра на Данте, преди събитията от първата серия и последвалия сикури. Оказва се, че нашият полу-човек полу-демон си има брат близнак, живущащ да се избие като ультимативния антигерой. Е, така нямам да я бъде, както сигурно вече се досещаш, стига да се включиши със светълбачни рефлекси и да преведеш Данте през подготовкението от разработчиците мисии. Да не пропусна – на пръв поглед баналната история ще е добре подгответена с традиционния (която много тънък, кога откровено щинчен) хумор, характерен за поредицата. Правилна стъпка – в крайна сметка това – наред с несеквентия брутален екинът – е нещото, с което един излагач от подобен тип се помни и кара геймъра да се прибърже към героя и играта по онзи специфичен начин, излагащ захлабянето в челото на личната ми класация.

Друг важен момент, заслужаващ да бъде отбелаян, е айонът, който Capcom правят относно комбо-системата. Запазявайки лекотата на усвояване, дълъгочната и разнообразието си, битката ще бъде доразвита и обогатена. Ако трябва да ширим разработчиците, ти „ще е клас на тази в DMC 1“. Очаквай повече предизвикателства в новото захлабяне. Позадината на едни и същи удари, тук било то и с убийствена ефективност, нямам да ти носи големи бонуси. Атаките ти трябва да прецеляват плавно една в друг-



га, извадвайки с отделните удари съмртоносен танц – до момента, в който острите простирия са последни и гробищът на поредния демон се пръскащ под сълзата на завършващия удар. За да бъде това възможно, контролът върху движението на Данте ще е изчленен от прекалено сложни комбинации от копчета. Capcom обещават, че ще го постигнат, без това да доведе до прекалено опростяване, така че играта да стане лесна. Дадоно усещат правилния баланс.

Лек роботичен елемент също се прокрадва в DMC 3. Преди всяка мисия ще можеш да избиеш измежду три напълно различни бойни стила, определящи начини ти на игра, които съответно са:

Trickster – наблюда на техники за избавяне на ударите и елегантните контраатаки.

Swordsman – то си е ясно – в меча е потъм, истината... съмртта на Враговете.

Gunslinger – ще ми позволи да опознаеш по-добре уменията на Данте с огнестрелните оръжия, които нямам да си малко.

Като цяло, това изглежда съжа добърка. Разбира се, доколко е успешна и как се вписва в цялостната атмосфера на играта, е въпрос, който остава за редомто. Засега може само да се наядваме, че новобъдението нямам да разочарова. Въобще, надеждата е сред основните чувствата, сподъхващи ни в очакване на играта – надежда, че за връщането към оригиналната концепция на серията ще е триумфално.

очаквания

средни здрави зверски

зашо очакваме?
Зашо това трябва да е Екинът. С глайдо

примеснения
Нямам Capcom, с вас сме. Само не щем ноб DMC 2.

MERCENARIES: PLAYGROUND OF DESTRUCTION

Наистина...унищожителна игра!

Автор: Jero



Pуботата на един наемник хич не е лесна, ще знаеш!

Обсебено когато го пуснат да се оправа сам самичък насрещ Ко-рея, която по стечението на обсто- ятелствата В момента определено не е най-приятелско място. Причините...

Ген. Сонг, синят на президента на Северна Корея, не одобрява плановете на родителя си за обединяване на Северна и Южна Корея в едно и решава да го убие, след което се пръвзглажда сякаш за лидер. Като всеки уважаващ себе си терорист от тъкъв ранг, Сонг разполага както с предстоятъчно огнена мощ, така и с някоя и друга ядрена ракета. Американци и южнокорейци се втурват да го спират, считайки го за заплаха, китайците решават, че това е урон на възможността за разширяване на територията им, а руската мафия отваря магазин със звучното име „Merchant Of Menace“, предлагаш почти всичко, от което се нуждае една армия. Сигурно вече се чуши каква е възможната роля в шалата тази бързотка. Задачата ти е да се покопаш до Сонг, чиято глава е сценена на скромните 100.000.000\$ изпълнявайки куп мисии по пътя, носещи ту жизнено важна информация и още много зелени гущерчета.

Макар и да не е революционна, играта определено успява да избяга от жанровите рамки на стандартните екшени от трето лице. В общ линии всичко се върти около приемането и изпълняването на поръчки, зададени ти били от добилния бос на Руската Мафия, бил от пресметливия китайски глахнокомандант. Поръчки от тина на: „убий трима американски офицери без репортера да те видят“ или: „изразви със земята гъв-те рефиниери на южнокорейците“ и

прочее мисии предимно с деструктивен характер.

Като споменах сумичката деструктивност се сетих, че съм длъжен да отбележа възможността, предоставена на играча, да унищожи абсолютно всяка сграда, чийто външен вид дразни чувствителното му око! Начини за това - колкото искаш. Найделементарното (и евтиното) решение на проблема се нарича C4. Друг вариант е кражбата на танк (съпътстваща с кратка анимацияка, представяваща класическото „отвори, хърчи граната, затвори“) и обстреляването на желаната структура до срутирането ѝ. Последната и определено най-реалистична опция, предоставена ни с любезното съдейсвие на „братушки“ и техният „онлайн шоп“ е поръчката на различни видове бомбардировщи. Разнообразието е горяло – като то се започне от леки бъздуши атаки, мине се през тежък артилерийски обстрел, Круз ракети и се стигне до пособия с чудовищна деструктивна способност като напади и касетни бомби. Ударната вълна е направена изключително брутално, като всичко в даден радиус (зависещ от мощността на бомбата/снаряда) претърпява определени поражения. То не бяха хърчищи коли и светофари, отломки

и улични стълбове, бъбrie се пръв- съмба за окото на един маниак-анихилятор. Мисии, че коментарът относно физиката на играта е излишен след споменаването на гъв-прости сумички – Навос енрик. Докато още сме на бълка „гистръклън“, нека отбележа, че партийкът ефектите в играта са замествани (особено като се има предвид мощността на конзолата на Sony, която вече е на преклоната възраст!) Пушек, мъгла, прах – всичко е превъздано перфектно. Просто гледката на срутираща се 10-етажен блок след бомбардировка, съпътстваща с хърчиращи на мяво-наядисни коли, хора и варели и топове прах и пушек, изиграващи се във въздуха, не е за изпускане! Разбира се, всички тези царачки намират реално приложение в хода на играта и не са сложени с цел тероризирането на мирните корейски граджани, което обаче не пречи да изпълнете малко пара, гавреки се с някой квартал.

Както вече споменях, гледката на 8-геймката е събирателно на информация за местонахождението на ген. Сонг. До това инфо ще се докопаше чрез заладните/убийстването на други опасни терористи, представени като карти за игра. Съответно най-много intel (инфо) ще носят по-същините кар-



ти като поп, дама и бае. Ако на всяка „боя“ се явява нещо като бос, с който ще трябва да се разправяте в отделна местност (някое островче). Фактически ако пика е генерал Сонг и е оставен за най-накрай. Сами по себе си „босовете“ не са особено опасни, даже бих се осмели да ги нарека безбедни, но всеки от тях се укръжи в някаква крепост/серала, охранявана от една „малка армия“. При тези мисии, игра в стил „ун мен арми“ определено няма да биде бъде до никъде. Въобщещо ще доведе – до „екран“ възможни опции retry и quit. Ако гоните успеха, ще трябва малко да се понатъпнете и да измислите някакъв план за действие, различен от фронтална атака на укрепения форт и опин за изпълняване на всичко мърдащо с любимия калашник. Особен „еър страйкът“, може да си поръчаш експресна доставка на определено оръжие, музички и аптечки. Ако имате нужда от преознани съдействие – никакъв проблем! Руснащите любознатели ще ви го набият. Преди да правите каквото и да било поръчки обаче, първо





трябва да се уверите, че наблизо няма никакви противовъздушни установки, които биха ви извршили живота допълнително, защото „куриерът“ не е стоманен и наистина колело е избрах хеликоптер като средство за придвижване.

Всички тези възможности са предпоставка за един изключително разчленен и разнообразен геймплей. Не си мислете обаче, че играта е прекалено комплекзна. Дори напротив – благородение на интуитивния интерфейс е намерен перфектният баланс между екшън и стратегия. Абсолютно всички поръчки и прочее възможности са на няколко „клика“ разстояние, което прави геймплея на *Mercenaries* елементарен (в добрия смисъл на думата) и динамичен.

Атмосферата в „Наемниците“ е плътна и мрачна, перфектно пресъздаваща една война. Светът във времето на *Pandemic Studios* определено не се върти около вас. Макар и да изглежда ключова роля в развои на събитията, войските на различните фракции си действат и без Ваша помощ. Тежките милитаристични действия се изразяват в постоянни атаки към противника и водени на не-

престанни сражения където свирят. Чувството, че над вас тежне постоянно заплаха независимо, че в момента не предприемате нищо спрямо никак от враждуващите страни, е невероятно и не може да бъде описано с думи. Само придвижвайки се от една локация към друга рискувате да попаднете по средата на някое особено люто сражение или просто да бъдете познати от случайно преминаващи вражески хеликоптери. Около вас просто се води ВОЙНА!

Всичко от горепосказаното, подплатено с добрия графичен ефир и вече споменатите невероятни партикли и блум ефекти в прости „must see“, ѝдят със вълн.

Честно казана към саунда на играта останаха със смесени чувства. На моменти музиката е страшно нахваща и перфектно пасва на ожесточената битка, водена в момента. За жалост, обаче, съпробождащите ви парчета не винаги са толкова добри и на моменти откровено дразнят. За извънешността на героите и NPC-тата мога да кажа само добри думи. Ладобе се ръсят non-stop, при това - нелоши. Руснащите говорят на руски, а не на английски с



акцент, китайците също говорят на майчиния си език. Въобще компромисът към вид актинга не са правени и всичко е на много високо ниво. От време на време може да ставате свидетели на страни „бъгове“ като внезапно загълхване на звука (эффектът обаче не е творен умышлено като във филми от рода *Спасяването на Редник Раян* и цари като *Call Of Duty*, а случай, че... ами реализацията определено е доста аматьорска).

Като съм започнала да изреждам минусите на играта, които ѝ попречиха да се докопа до „така желаната девята“ нека спомена за ужасяващия клипин! Пропаднето ѝ в земята и ми

навлезето през различни превъплътвания, при чито допир би трябвало да се закобете на място, е доста често срещано явление.

Друг голем минус е липсата на забираща история. Такава, която да ви стимулира да продължавате напред и да не се откажвате, докато не достигнете следваща към сцена. Всичко е никакъв... подвърхностно. Образите на героите, макар и забавни, не са такива, които да приемете наследирано.

Mercenaries е заглавие, което определяло заслужава всяка отмена скъпната вниманието. Ако търсите непрестанен динамичен екшън и ако си паднете по разрушението, което тук си е направо изкуство, това е вашата игра.



графика
Доста добър графичен ефир и невероятни партикли и блум ефекти. Относително стабилен фреймрейт.

звук
Задоброизпълнена музика и страхотно звучели герои. Странни „бъгове“.

увлекателност
Много забавяща, но с по-голяма продължителност от необходимото.

дизайн
Две огромни местности за изследване. Перфектно пресъздаваща боената обстановка и пълна атмосфера. Много юзър френдли интерфейс.

8

7

8

9

отлична

+ много красива
+ много динамична
+ страхотна атмосфера
+ висока степен на прегравааемост

-
- липса на дос tatично интересна история
- небалансирана трунност
- доста бава на моменти

8

положение

МИНУСИ

Какво ще играя през 2005?

Автор: Koralsky

Принципно на тези страници ще прибъда да леко обширно представяне на *Metroid Prime 2 Echoes*. В което да отговари дълъгото и дошло време на *Nintendo* и в частност *Retro Studios* за поредната Иера, която са сътворили. Второто приключение на Samus обаче се забави по независещи от нас причини, а на мястото, пребивало за него, решихме да ти покажем какво можеш и трябва да изиграеш през 2005 година за малките черни кутии и още нещо...

Тези тъй одумвани в родината ни „ели“ платформи от няколко години са като манна небесна за съвсом притежатели откъм качествен развлекателен софтуер и по 8-сичко лица, че тях няма да липсва и през 2005. Но 2005 година не ще бъде изградена само от нови игри. Тя ще бъде нещо много по-вече – задава се ново поколение конзолни платформи: новите ръчни конзоли ще наближат с бясна скорост и в домовете на европеца, а моментните черни кутии ще бъдат изстискани до краен предел от гибелъртите. Несъмнено, с официалните представяния на новите игрови платформи на *Sony*, *Nintendo* и *Microsoft* ще възникнат нови тенденции. Войната за клиенти ще придобие съвсем различни измерения, пластирате се за разместят. По мое лично мнение с наблизището на следващото поколение развлекателен хардуер, боят на софтуерните къщи, занемаващи се с разпространение ще на мале. Още през 2004 година се забеляза, че госта госта големи в миналото поблишърти трудно ще изберат на темпото, когото налага съвременната индустрия в момента. Никой вече премъни глава – *Akkaim* спусна кепенциите, макар че през 90-те бе най-големият американски издател. По-голям гори от EA. Легендата *SEGA*, *Capcom* и *Namco* в момента евгна кремат,

за сметка на *Electronic Arts* и *Take Two*, които наследиха правилния ритъм и от няколко години са беззапеканчни лидери при претиме фирмии разпространители на развлечателен софтуер. Ако трябва да си поговорим по-конкретно за задаващите се платформи от ново поколение, то 90% от нещата, които би прочи, биха били чиста проба спекулация. Сигурните неща за момента са следните – следващият Xbox и новата конзола на *Nintendo* ще бъдат с видео чипче, изготвени от ATI, а моментните Xbox-съдържания ще творят видео-сърцето на PlayStation 3. За точни спецификации все още е търсре рано да се говори. Все пак на PS3 се възлагат най-големи графични очаквания, програмувани от факта, че конзолата ще използва технология от ново поколение – cell процесорите, които би трябвало да имат производителност, десет пъти по-голяма от тази на сегашните персонали компютри. Повече официални подробности ще научиш след около три месеца, когато ще се пребере и най-голямото изложение, посветено на любимата ни индустрия – ЕЗ. Мисля обаче по-вече да не губя време и да премина към най-очаквания контент на всяка една от големите три конзолни платформи през 2005 година.

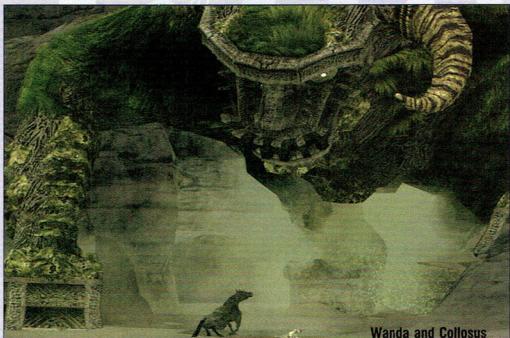
PlayStation 2



Конзолата узурпатор продължава да бъде беззапеканчният лидер отново – шествието на продадени броиди в светодиен мащаб и вероятно ще си остане така-ва до края на тази генерация конзоли. Въпреки че през 2004 Xbox силно притесни конзолата с най-модерен дизайн измежду четирите представителки от последна генерация (разбира се, без териториите на слънчевата страна),

видно обаче, че ще си имаш времен-дяван с претенцията за най-красива игра тази генерация. *Wanda and Collosus* действително ще нальне до прехода на възможностите му. Вече доста по-остарелия PlayStation 2. Единствената игра, която се спрага в момента е 2005 година.

God of War

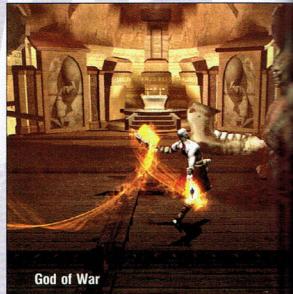


Wanda and Collosus

PS2 пръвържи да бъде доминантна сила, която бълваше количество качествен софтуер повече от всяка друга игрови платформи на тази планета. През 2005 година машината, програма се Вече в 80 000 милиона екземпляра, ще даде на своя притежател поредната порция незабравими изживявания. Ето какви ще са основните експлузи и хранителни продукти:

Wanda and Collosus

Представена в брой 02, новата игра на Team Ico ще предостави на играча възможността да се попоти отново в уникалния свят на ICO, но този път без участие на Йорда и Айко. Все още липсват специфични детайли около новостите, които ще намерят издава в новата игра. И с просто око е



God of War

очертаващо се като диамант, разработван от студиото на Sony в Сан-та Моника, това заглавие ще предложи най-брutалните битки, които си виждал до момента във видео игра. Глаз-



ният персонаж е спартански Воин на име Креййтъс, Бързожен с чифт саби, които често ще оприличаваш повече на моторна резака. Огромното разнообразие от комбата и изключително жескоките забъръщащи движения определят ще допаднат на почитателите на POP2. *God of War* е като звър от Червената книга – потъмно удоволствие, преплетено с много дълбочина. Тачиш ли добрити битки и приключъчески игри, ти точно си фюжистика за новата игра на Sony без ъбодеща да се замисляш.

Tekken 5

Няма какво да се залъгваме – последният *Tekken* беше дупка в историята на популярната поредица. Сработката между новобъденията и начина на игра не беше никак добра. В това време, *VF4: Evolution* постави нови стандарти при 3D туплауките. Готово ли е *Namco* да отвръти на ударата? Може би – всички спъни на четворката са отстранени, като мен лично най-

ме радва увеличното на скоростта, която беше пагубна за приятната игра на *Tekken 4*. Радва също и новият графичен ендържин, който достига лимита на възможностите на PS2. Чакаме!

Katamari Damacy 2

В Япония този култ се нарича *Minna*

Daisuki Katamari Damacy, което в превод означава – „Всички обичат Катамари Дамаци“. Правдично, но можеш да не забичаш оригиналата – една от най-елементарните, бих казал гори търбички заславки, появявали през последните няколко години. И въпреки това Катамари е генциано, привлечи до полуга залъгвие, което все още можеш да откриеш на обидно ниска цена предиweg играните качества, които притежава. Продължението на този епизод се очертава като още от също

то, което в нашия случай означава – fun, тогава fun. Нямам нищо против отново да въртя сферата Катамари и да събирам градските бокуши, докато на заден фон се чува – па, парапапана, парапана (колегата е сред най-музикалните в екипа, както се вижда – бел.ред)... Както вече споменах – култ!

Kingdom Hearts 2

Оригиналът беше като събъдната мечта за милиони фенове на Square и Disney. В едно бляка преплелини всички главни персонажи на гореспоменатите във институции, а ролевата насоченост и традициите на Square в този жанр само проправиха пътя към комер-



Kingdom Hearts 2



Final Fantasy XII

силиния успех на залъгвамето. Както и при *Katamari Damacy*, не се очакват генерални промени, но от Square Enix обещават, че ще поработят върху бойната система и камерата, които бяха проблемни в оригиналата. Историята и графичното изпълнение ще бъдат на отлично ниво, в това можеш да си си-зурен.

Gran Turismo 4

Накратко – продължение на най-добрата раликсинг симулация, правена до момента. *Gran Turismo 4* ще включва 50 напълно различни трасета, базирани на реално съществуващи, така и на измисленi такива. На разположение на играта ще бъдат 600 също толкова напълно различни автомобила. Всеки един от тях ще се държи на пътта по коренно различен (за-ти път) начин – рай за автомобилните маниаши! Графичният напредък спрямо все още феноменално изглеждащия *GT3* не ще бъде много голям, но ще сигуриен, че *Rallyphone Digital* са изпълнили всичко, на което е способен PlayStation 2. Март е близо – чакаме.

Final Fantasy XII

Дванадесетата реална фантазия се разработва от Йасуми Матсуно. А той от събъ страна е човекът, който стоя зад шефовът като *Ogre Battle*, *Final Fantasy Tactics*, както и мрачния *Vagrant Story*. Цялата в серията да се побере към различно направление. От това, което е известно за момента, *Final Fantasy XII* ще бъде доста различна от своите роднини, но цялостното



Gran Turismo 4



излъчване ще бъде все толка винущително. Бойната система ще бъде използвана нова в сравнение с последните няколко FF игри. Класическата Active Time Battle система е заменена от нова, носеща називанието Active Dimension Battle. Накратко, основната разлика се състои във възможността съответният герой да атакува противника от различен ъгъл, в зависимост от моментната му позиция. Същото правило обаче



Forza Motorsport

важи и за противниковия отбор. Естествено, различията не се изчертават само и единствено с това, но побеже можеш да научиш от превътво ни, когато ще подгответим за следващия брой.

Xbox

Черният грамофон набира все повече скорост с всяка изминалата година. След мундиона си начало, през последните две години конзолата все повече засяга с някои изключително силни експлузиивни заглавия, които що осъщиха респектиращото за нова конзола второ място в общата класация по продажби в световен мащаб. Голяма услуга за успеха има Xbox Live услугата, която за сожаление за нас е недостъпна. През 2005 възходът на конзолата ще продължи – задават се страхотни *only on Xbox* заглавия, а огромен плюс за потенциалната купувачка е качеството на мултплатформените заглавия, които почти като по закон билат най-добре реализирани в свояте Xbox варианти. Критика – можеш да обръщиш със автомобил Чайвард! Да – толкова е голям...

Forza Motorsport

След своята неуспешни опита на SE-

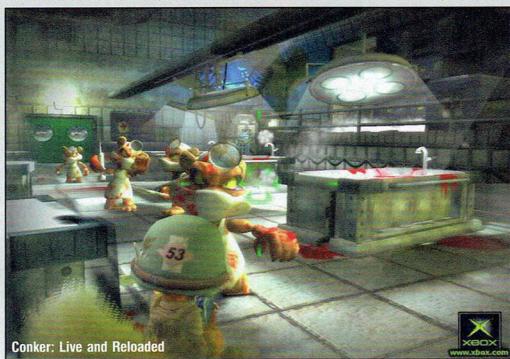
GA да се промълпостави на *Gran Turismo*, и Microsoft реши да изпробва късмета си с рийсинг симулация. В едно нещо регионски гигант вече се провали и това е хайът. Играчите все

ност на автомобила и забележи – на околната среда. Тогава след удар в мантиелата ще пострада не само твърдото превозно средство, но и самата мантиела. Интересно, госта ин-

ще се състои в феноменалния ъндъйт на графичния енжин, който задвижва играта. Оригиналът направи своята премиера в края на живота на Nintend 64, затова е повече от радостна новина за феновете на добрите игри по принцип, че *Rage* се осмелиха да се захващат с направата на този римейк. За играчите, които могат да си позволят Xbox Live, ще бъде подгответен мултплеър, поддръжка до 16 души. А ние... ние ще сме доболни гори и само на синевата...

Unreal Championship 2: the Liandri Conflict (Xbox)

Първият нереален шампионат беше просто порт на *Unreal Tournament 2003* за PC. Виж, за втория, всеки PC почитател на серията може да съжалява, ако страда от неподносимост към черните кутии. Разработен спе-



още очакват *GT4* побеже от всичко на свeta. Бројката на автомобилите също не впечатлява – 100 автомобила от 60 прозиводителя. И все пак, не всичко във *Forza* е един вид никса версия на *GT4*. Пистите ще бъдат 60, а от MS ни уверяват, че играта ще бъде предназначена за хардкор играчите, които не искат просто да покарат, а желаят да станат едно цяло с автомобила. Мултплеърът ще бъде смазваш – до 8 играча ще могат да се съревновават онлайн и по Lan, а на разположение на плейърите ще бъдат и онлайн клубове, към които всеки ще може да се присъедини. Горобно участието ще предоставя възможността да се състезаваш заедно с други шофьори по различни турнири, да разменяш кюси и събраш във възможността с тях. Новите за рийсинг заглавия ще бъдат в елементът на износе-



мересно...

Conker: Live and Reloaded

Най-губата камерица на всички времена в най-скоро време ще настъпи и Xbox в римейка на едно от най-култовите заглавия за Nintendo 64. Самостоятелната кампания ще остане непокътната, като основната разлика

щало за Xbox, *Unreal Championship 2* не само ще изостави до краен предел всеки наличен ресурс, скътан в нея, но и ще предложи невиждано до момента играчки механизми. *UC2* ще бъде хибриден шутър. В който играчите ще се громят един друг *UT* стил, но наред с перспективата от тръбо лице, огромно значение за успеха в дадена битка ще играе перспективата от трето, в която геймплейт коренно се променя – нови забършаващи движения (ала *Mortal Kombat*), плюс специални атаки. Голяма част от екипът ще се разширва във въздуха, особено в моментите, в които играчите в превълчили в перспектива от трето лице. До 8 играчи ще могат да играят онлайн, а след като играчът на серията е вече *Midway*, в *UC2* ще вземат участие и герои като Raiden от *Mortal Kombat*!

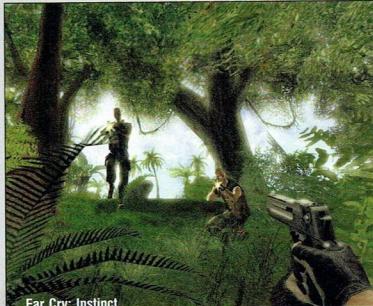
Unreal Championship 2: the Liandri Conflict



Чаво, малко остана...

Jade Empire

Новият продукт на геймълъпра без



Far Cry: Instinct

издънка до момента е ексклузивен за черния гигант, а от него се очаква да бъде следващата игра със статута на *Halo 2*. Действието на *Jade Empire* ще се разви в близкия изток, която е новост за *BioWare*. Според канадците това е в технику най-амбициозен проект до момента и ако се възлагаме малко по-нарадбоко в кънгентата, който ще предложи *Jade Empire*, можем сподолно да приемем на добре търсенията им. В *Jade Empire* ще имаш на разположение над 30 боими сттила, с битките, в които ще ѝ използваш, ще бъдат в реално време. Във всеки един момент обаче ще имаш възможността да стопиш екшъна, избрали различни мазии и премети от инвентара си.

Jade Empire ще бъде първото заглавие на *BioWare*, кое то ще преминава ролята граници и ще почери сино възখовен от екшъните от трето лице. Хидрирът, поне за момента, е повече от обещаващ и нищо чудно като наддължните с перфекционистки наклонности относно да поднесат второто присъствие в екшън ролевия жанр.

Far Cry: Instinct

Нашо побече от обикновен порт,

Far Cry: Instinct в колаборация между *Crytek Studios* и *Ubisoft Montreal*, в която място ще намерят нови геймплей елементи, нови нива и ситуации. Отново ще влезеш под кожата на Mr. Carver, като този път ще имаш на разполо-

жение различни варианти (предварителна стратегия, снайкъран или човек-чармия) за преминаване на дадени участници. Изкуственият интелект по



Doom 3

Doom 3

Знам, че вече си преминал PC Версията и това е замърена странница за теб. От друга страна, Xbox *Doom 3*

своещо почитатели то беше моралният победител за 2004 година. И действително, количественото съотношение на издаваните заглавия за GameCube и останалите две конзоли не говори в полза на мъника. Но виж, ако включим в надпреварата и качествената характеристика, то не можеш да не забележиш, че там Nintendo винаги печели безапелационно. И през 2005 година повечето трети фирмии издаватки на развлекателен софтуер ще пренебрегват мъника, но тъкъм от друга страна, за неговите поклонници е доказателство, че Nintendo ще продължи да поддържа своята конзола. А Nintendo в 95% от случаите означава високо качество. Ето и наредките за 2005 година за квадратната машина:

Killer 7 (също и за PlayStation 2)

Ако смяташ, че в *Resident Evil 4* си видях висичката жестокост, на която са способни типовете от *Capcom*, то просто изчакай излизането на *Killer 7*. Игра, която ще виляте в едно и също на левендарната японска компания от нейното съществуване до сега. Комбинация от сюрреалистични, оригинални истории, изследване на света от трето лице, шутинг от първо и висичко това - подравнено от изключително стилна cel shading графика ще привлече по-възрастният играч, чиито наредки за кръвопролитен шутър за GameCube на-най-край ще получат реално покритие. Единственият аспект, който все още леко ме тревожи, е следният – ще може ли *Capcom* да представи качествено на геймплея, която да съответства на бруталния визуален стил? Предстои да разберем...



черва висичката налична информация, касаеща Версията за конзолата на Sony, която ме нахвърда на мисълта, че проектът може би в вече прекратен по подобие на *Oddworld: Stranger's Wrath*, която първоначално също беше обявена за PS2 и Xbox, но в крайна сметка поради хардуерни различия се пребърна в ексклузивно заглавие за големията черна кутия.



Killer 7



и представяща да се появи в PC формат екранъкън - *DOOM 3: Resurrection of Evil*.

GameCube

Малкото кубче на *Nintendo* като че ли загуби битката с Xbox за второто място по продажби, но в сърцата на



Fire Emblem

2005 е годината, в която ще имаш честта да видиш 8 GameCube формат една от най-добритите ролеви игри за GameBoy Advance. Изготвен от *Intelligent System*, GameCube десишият ще предложи тъстроцветна 3D графика, реалистични анимации на персонажите и красиви CG сцени, които принципно са неподобни за продуктите, за които стоят инициалите на Nintendo. Камерата в новата игра ще бъде с изометрична перспектива, като на играча ще се даде възможността да зумва по всяко време. В битките ще трябва да благаме през оляния доза стратегия – стратегическите походи не са чужки на *Intelligent System*, които имат зад търба си най-добрата стратегическа игра, сътворена за ръчна конзола – *Advance Wars*. *Fire Emblem* се очертава като една от ролевите надежди за малкия кълб през 2005 година – спистка-ме палщ!

Geist

Шутърите от търбо лине определено не са сред заглавията със силни позиции 8 кампания на GameCube. В опит да промени това, *Nintendo* е запретнело ръкави, подгответвайки изключително амбициозния FPS *Geist*. В него играчът ще поеме ролята на федерален агент с мяко казано кофи фин. Лошите в играта са използвани върху нео технология, която извърля духа от него-

вото мяло с цел да го унищожи напълно. Това, което не знаят неговите убийци, обаче е, че нашият човек си остава все така опасен за тях. Като рещ се призрак, той притежава способността да обсебва както неодушевени предмети, така и живи органици. Така под негово влияние могат да попаднат камери, компютърни монитори, плъхове, кучета, хора и т.н. Също използване на тази техника ще пребърне *Geist* в шутър, който ще се опита да предложи новаторство във висока за жанра степен. Единственият проблем за момента състои в техническата изработка на играта, която освен че не впечатлява с никакви технически досяжения, за момента страда и от проблеми с картире на секунда. Също се надявам разработчиците от n-Space да успеят да комплектват своята игра, по правилния начин, защото притежателите на мъници заслужават съвсъм FPS. Тамакар и в края на живота на конзолата.

Advance Wars: Under Fire

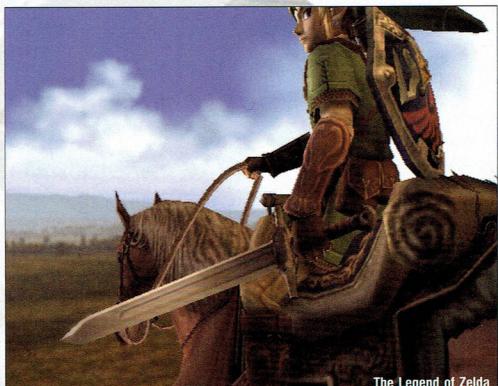
Най-доброто стратегическо заглавие, ограничено своята на ръчните конзоли ще навести и този на съвсите по-големи баткобиши. *Under Fire* няма да бъде просто римейк на своя по-малък побратим, а използва преработена игра, която да се приоприра с очакванията на „по-големите“ играчи. Походовата

система за водене на битките от старата игра е оставена на заден план, като в новото заглавие е заложено изцяло на реалновременни такива. Според *Nintendo* новото им произведение ще бъде предназначено за мислещия играч. Ако трябва да съвръжате на кампанията, които не беше неговата GBA алтернатива, то можеш да очакваш не просто най-добрата GameCube стратегия, а един от най-добриите представители на жанра въобще.

The Legend of Zelda

Определено най-голямата надежда на GameCube за успешна година се крие в качествата на Мијумото и маркетин-

тегателна сила не им липсва. В този момент е редно да предупредя, че съм опитал да отбележам само и единствено чисто ексклузивните заглавия за всяка една платформа. Товест, очаквани мултиплатформени премиери като тези на *Splinter Cell: Chaos Theory* (Xbox, PS2, NCG), *StarCraft: Ghost* (Xbox, PS2, NCG), *Fight Night: Round 2* (Xbox, PS2, NCG), *TimeSplitters: Future Perfect* (Xbox, PS2, NCG), *Midnight Club 3* (Xbox, PS2), *The Godfather* (Xbox, PS2) и много други, както вече се забелязала, не са включени в очерка. Ако трябва да споделя с теб своя личен фаворит след конзолите платформи за 2005, то ще кажа, че най-силният ми симпатизант е играчът (макар съм и аз самият) – защото единствен той ще има честта да се запознае с пълната от силни заглавия, които ще го наставят през 2005 година. Сигурен съм и в още не-



The Legend of Zelda

говийски екип на *Nintendo*. Информацията, която щракува в мрежата, основно се базира на спекулации, които само подтикват пълнота на нашите очаквания. Моментната официална информация можеш да прервиш в пребюто ни от предишния брой, след което не ти оставя нищо друго освен мъчителното чакане...

Дори и да не си въръх фен на черните кумийки, и с невъоръжено око се вижда, че жанрово разнообразие и при-

що – споменатите тук продукти няма да бъдат единствените, откровяващи се в покварените на сериозните играчи. Сигурен съм и в това, че ни очаква година, изпълнена с изненади. Също се надявам, че през 2005 пребюти ще успеят да направят и ново, непознато ни до момента заглавие. Заглавие, което да побутне индустрията едно съпало нагоре по стълбата на еволюцията. А един истински играч го интерпретира именно това...



СЪДЪРЖАНИЕ

- | | |
|----|---|
| 73 | Кино |
| 76 | Музика |
| 77 | Анкета |
| 78 | Противопоставяне
За и против
виртуалната реалност |
| 80 | Парижки пътепис |





Сълете в клуб МАТРИЦАТА
и започнете своята легенда



Матрицата 1 - ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" 64.
Матрицата 2 - София, бул. "Янко Сакъзов" 14.
Матрицата 3 - ул. "Неофит Рилски" 70.
Матрицата 4 - ул. "Бистрица" 2 на пл. "Македония".
Матрицата 5 - ж.к. "Св. Троица" (тъгъла на ул. Варна и ул. Русе)
Матрицата 6 - ж.к. "Младост" 2 в сградата на Acko Деница
Матрицата 7 - ж.к. "Лолин"-4, бл.417
Матрицата 8 - ж.к. "Хаджи Димитър" над Супермаркет Европа

МАТРИЦАТА
www.mazx.net
компютърни клубове

*Всички адреси на клубове МАТРИЦАТА са в гр. София



Преди няколко дни с колегата Дончев, въръжени с подобаващо количество слънчогледови семки, седнахме за да излегаме прословутата екстенсия Версия на Хрониките на Pugik. Прословута с това, че – според слуховете, подхранани в голяма степен и от самия Дейвид Туохи – тези петнадесетина минути е трябвало да паднат при финалния монтаж, за да може лентата да

се добере до желания от продуциентите PG-13 рейтинг. Защо франчайзи, обединени от любовта за груби сцени на насилие и кървава бруталност трябва да по-търват по подобен глупав начин в блатото на масовия кюс в България отнасян във всички по-широко изследване, което обаче може да се свржи и до четирибуквеното разкритие – „лари“. Но, в този случай, поне те поизлежват в очите и ти казвам – ми виж чич, целият максимално широка аудитория, която никма как да се почути, ако по екрана се влечат черва. Докато това, която видях тук, е безкрайно подмолнко. Слуховете са лекинко преувеличени. Особен ако по „секс и насилие“ не разбираш една сочна целувка с език и едно казване на „tuck“ в повече. Хрониките се оказват безобразно осакатени в кино-версията

в името на един далеч по-добър ход – да се излезат пари от потенциалната екстенсия такава. Маестро Джакън хубаво им показва на хората как точно са прави номерът с неговите *Властелини*, но той поне имаше ясна причина да изрязва заснет материал, който да бъде лансиран на DVD – просто не можеш да пуснеш четиричасов филм на кино. Докато тук посланието „вие ниши не сте видели от филма, докато не си купите Ди-Ви-Ди-то“ е меко казано наго. И се реже, за да може после изрязаното да ти бъде продадено като нов продукт. Зашото в този екстенсия почти цялата сценарийна хаотичност на филма се е загубила, бројката между отбеляните сцени в много по-лъпта, баталията на Крематория е още по-впечатляваща и получаваме няколко момента, към които с чистът съвест мога да прикова парализираната сумичка „култови“. И не мисля, че ако бях видял *Хрониките* по този начин в киносалона нямаше да си купя DVD-то. Шлях. Зашото *Pugik* кефи.

Но преди всичко, че тази разбихрила се мания по осакатяваша екстенсия ще излезе глабата на много филми, ако не бъде обуздана съвсеменно.

• upcoming



The Ring Two

Добрите новини – на режисьорското столче е приседнал Хидео Накама, режисьорът на оригиналното *Ring*. Кастът отново е оглавяван от Невми Уотс, която остава най-доброто съчетание от сексапил и актьорски талант в съвременното кино. А гори и на ниво трейлър има няколко госта стръскащи и впечатляващи моменти. Лошият – обичайните сикуъл-проблеми. „О, не, то се случва отново, касетата пак излезе на бял свет, демонът се връща за мен, след седем дни ще умреш“. Демоничните изчадия не са доби краби, че ги изстискваме по последно, ебати.



Creep

Странен, незабисим европейски хорър, в който Франка Потенце замръка в никаква метростанция и там ѝ се случват разни неприятни неща. Леко аматърската Визия пасва по перфектен начин на цялостното външение, а атмосферата в стила *Silent Hill*, както трябва да се сещаш, му долада извънредно много.



The Fantastic Four

По-скоро бърза серия от несъвързани сцени от бъдещия комиксов хит. Аз лично не смятам да се възбуджам особено, защото предишният филм на Тим Стори се казаше *Taxi в Ню Йорк*, сред актьорите не са забелязват гори наченки на малант, сценаристите са писали неща като Хълк и Наказателят и не знам какво чудо трябва да стане, за да се получи от Четворката нещо, напомнящо за качествен филм.



Inside Deep Throat

Очаквани брутален документален филм за възхода на порно индустрията и на първия мейнстрим трилионс филм в американската история, в частност. Аман от социално-политически докюментърийз – дайте малко сочно екранно плъщене от златните години на бизнеса.



Hide & Seek

Изненадващо свеж на вид хорър, в който перспективната Дакота Фанинг лансира стръкашко демоничен вид, а Де Ниро, ако сценаристът му е дал поне мъничко шанс, може и да се появи в първия си сериозен филм от години. Пък и таглайнът – *Come out come out whatever you are* – наистина е идееен.



Corpse Bride

Первата мрачна анимация с хорър прикус, в стилистиката на *Кошмар преди Коледа*. От Тим Бъртън. Сгласовете на Джони Деп и Хелена Бонъум Карпътър. С музиката на Дани Елфман. Вие имате ли ясна идея с какво неочевешко нетърпение го дебна този филм, а?

Автор: Snake

ре~~въ~~
ю

Рубриката Богу: Snake

Най-дългият седеж [Un long dimanche de fiançailles]

Жанр: неподражаем

С участието на: Огю Тому, Гаспар Улие, Джоди Фостър, Чеку Карю

Режисьор: Жан-Пьер Жъоне (Приижънелът 4, Амели, Градът на изгубените деца)

Сценаристи: Жан-Пьер Жъоне (Амели, Градът на изгубените деца), Гийом Лоран (Амели)

Официална страница: <http://www.warnerbrothers.fr/movies/unlongdimanche/index.html>

Така и не успях да харесам испански Амели на времето. Беше ми прекалено претенциозен и никак самоценно позитивен, без ясна идея за чий трябва да ги изпълваме. Всичките тези хубави емоции. Но във всеки случай не бих особено пребъзбуден от новото произведение на танкема Жъоне/Тому. Докато Годжъйт не ми отвънти глъвата още с отприцавания си катър на Висящото над окопите, разяскано от взривовете разлятие.

Забрави за всички потенциални аналогии с гойникия Случената пълнота (каквито несъмнено ще има в началото, защото идеята е практическа същата - въвава млади влюбени, той на фронта, всички го смятат за мъртъв, тя обаче не губи надежда, че той е жив и го търси упорито).

Това тук в филм за испанска война и испанска любов. В този филм има душа и сърце... Има емоция, испанска емоция. Режисьор и оператор просто са успели да проникнат отвъд повърхностния визуален слой и да задействат директно емоционалните центрове в мозъка. Отдавна не бих гледал филм, който да казва толкова много само с визията си.

Най-дългият седеж е брутална, кървава, жестока, пълна, романтична и изненадващо смешна и позитивна приказка за възрастни. Приказка за вечната и еднинствена любов, прекрасна именно заради щамата си на неизможност. Приказка за мечтите и съблъсъка им с реалността. Приказка, в която самотната испанска сцена на екзекуцията се пълзява в един незначителен, черно-бял проблемък с документален вид, който след миг бива пограбан под ярките филтри и угласва в сълзите на щастие на Тому.

Да, по гъвлите, мечтите са прекрасно нещо.

Испански ти благодаря, Жъоне, задето ми върна върхата в киното като изкуство.

9,5/10

Облицио [Closer]

Жанр: драма

С участието на: Джуди Лоу, Джулия Робъртс, Клайд Оуън, Натали Портман

Режисьор: Майк Нукълс (Вълк, Първични цветове)

Сценарист: Патрик Марбър (по собствената му пиеса)

Официална страница: <http://sonypictures.com/movies/closer/>

Тих, камарен и азъки емоционален филм за любов, сексуален нагон, за връзки и раздели, за неконтролираната повърхност във всеки един от нас. За пъзвашите на животи и връзки, които непрестанно се разлагат и пренареждат, рисувайки картини на краткотрайна радост и продължителна душевна болка. А луфтовете между парчетата кървят в агонията на разбиращи сърца.

Централното екрanno каре разиграва уникална пиеса за спъстията и човешките взаимоотношения, за съблъсъка между момичето и момчето, за разлики и устои и нагони и за подпитие шегички на оноба малко амурно мизерничче, чиито микроскопични стрелички понякога успяват да нанесат по-големи щети от ракета с лазерни насочване.

Над всичко това, в една зверски искрена и първична екранна изява, се извършила Клайд Оуън, който заби една от най-категоричните оскароби заявки за 2004 година гори и там да използва при следващата си раздяла:

That's the spirit. Thank you. Thank you for honesty. Now fuck off and die. You fucked up slag.

9/10

**Авиаторът [The Aviator]****Жанр:** биографична драма**С участието на:** Леонардо ДиКаприо, Кейт Бланшет, Кейт Бекинсейл, Алек Болдуин, Йън Холм, Джуд Лоу, Уилъм Дејфоу, Гвен Стефани**Режисьор:** Мартин Скорсезе (Бандите на Ню Йорк, Казино, Нос Страх)**Сценарист:** Джон Лоузан (Синбад: Легенда за седемте морета, Последният самурай, Машината на времето)**Официална страница:** <http://theaviatormovie.com/>

Ако ми позволиш да префразирам едно от определенията за този филм, което прочетох из Мрежата – той е като Перловската река. Прекалено дълъг и прекалено плитък. Скорсезе, воден от яден страстски инфантинизъм, прави втори пореден филм с Leonardo DiCaprio (и изобщо няма намерение да се спира, защото следващата му лента – *The Departed* – пак ще е с него), но този път по нима Данчел Дей Луи да спаси положението. Той всъщност и Лео не е виновен за авиаторските несполучки – момчето настинка се старае, при всичко му неродумене защо сценаристът го принуждава да стои половин час от екрano-то си време гол и обезобразен в една стая и да пикае с бутлики от мяко. Същият този сценарист прочее разказва историята на мадага Хаубър Хъз, режисьор на тървъй филм с николомиционен блокбърт в историиата на Холивуд – *He's Angels*, известен авиатор, един от стожерите на американската гражданска авиация, известен плейбой и пънча отпъканка. В отчаян опит да ни бъдат показани всички черти от многоизластобия образ на Хъз, в крайна сметка се получава така, че нито един от пластовете не излежка убийтелен, а филмът става токъв претенциозен, че започва да ти смъги на очите. Хаос от злеми звезди, които пробляват и уасват по екрана без никакъв да опозомбри потенциала им (с единственото изключение на Кейт Бланшет, която прави пердогата си Велика мъничка роля като Катрин Хепбърн), мегаломански CGI сцени, на които може да забудиш и самия Хъз и спонтанни поклони от легенди самоизлен драматизъм. В резултат – 11 номинации за Оскар. Трябва ли да се учувам?

: 7/10

**Ще танцуваме ли? [Shall we Dance?]****Жанр:** танцуvalна драма**С участието на:** Ричард Гъръ, Съзън Сарандън, Станли Тучи, Дженифър Лопез**Режисьор:** Питър Челсъм (Могъщият)**Сценарист:** Огри Уелс (Халатето) по сценарието на Мазалоу Суо**Официална страница:** <http://www.miramax.com/shallwedance/>

Закономерно инфантинен шатски римейк на особено приятния и романтичен японски филм *Shall we dansu?*, който не е нито особено приятен, нито особено романтичен. От мялото уравнение са избадени всички типични проявления на източния мантиализъм и историите за умерен от ежедневната рутинна мък, който тайнично се записва на танцови курсове в забита настрад американски еърън декор. С което нещата общо взeto се отишват по дяволски и ти до последно не можеш да съхнеше дали Ричърд Гъръ в крайна сметка иска или не да прасне инструкторката Дженифър Лопез и ако няма поборни желания защо не поръхаше целулитната ръз на благоверната си съпруга Съзън Сарандън и не я забеди и нен и тези танцов курс, наместо да се скътава заръмено като ученик, парфакъз ганюка в клозета. На всичкото отгоре гореизброяните не си правят никакъв особен трул да вземат да поизправят ма, та да компенсират по никакъв начин сценарийните луфтобе, но за сметка на това си избиваат хонорарите, гъречийки се весело по разни дансингови в опит да ти внучат чувството за позитивизъм. Единствен стабилен настрад шатша тази перформанция стои винаги култовия Станли Тучи, но за него да ти кажа не съм се и съмнявал.

А на Въпроса от заглавието – не, благодаря.



: 5/10

**Заразно зло: Апокалипсис [Resident Evil: Apocalypse]****Жанр:** безмозъчен зомби-филм**С участието на:** Мила Йобович, Шина Гилори, Огюст Феър**Режисьор:** Александър Уит (гебъйт)**Сценаристи:** Пол Андерсън (Прииждянето среду Хишикът, Заразно зло)**Официална страница:** <http://www.re2.com/>

Че този филм е пътъ, не би трябвало да имаш особени съмнения. В това ревю най-вероятно търсиш отговор въпроса „Колко точно?“. Ами да ти кака чисто, пич – обезсърчавашо много. До степен към края му Мила Йобович да каже „ебала съм му мамата“ и да се сблъске чисто гола в отчаян опит да те накара да не съжалваш чак токъв за парите, които си дада на Влизане в салона. Но та Мила, га ти кака, се е съблъчала и на галеч по приятни места.

Не е като да съм очаквал шекспирови похвати от зомби филмче. Всъщност искаш да гледаш кръв, екиън и специални ефекти. И точно в тези три аспекта филма шокирашо са фуни. Александър Уит не може да спти и на малкото пръстче на Пол Андерсън, което хич не говори добре за него. С други думи – през повечето време снимка като съза си. Ефектите съм сиuerен, че въкъщи си ги направя по-хубави. Кървящата са едни такива свещеници и плахи все едно не са правили филм със зомбита, а с мензиси.

Ако подходиш толкова непретенциозно имаш безъв шанс да се позабавляваш. Аз докато не се научат тези хора поне по време на екшън сикулните да не клатят така апоплектично камерата, за да моза га видя какво става, смятам да им бъда обиден.



: 4/10

**Наградите Грами**

Ако не над-голямото, то със сигурност над-мащабното и популярно музикално събитие на годината попадна в мерника и в нашия музикален снейпер. През следващи замислено номинации, които трябва да се реализират в награди на 13 декември, някъде по времето когато и ти би трябвало да четеш това списание, конкуренцията на **MrAK** кимка замислено и после в шумен прилив на възможните решения да споделят с читателската аудитория за кого точно ще викат на шоуто. И да се отговарят на бърза размисъл накъде точно се е засилила пустата му звукозаписна индустрия.

Песен от филм, телевизионно шоу или груп **Big Бизулана мегия** „Accidentally in Love,” от „Shrek 2”; „Accidentally in Love,” от „Shrek 2”; „Believe Rendez-Vous,” от „The Triplets of Belleville”; „Into the West,” от „The Lord of the Rings: The Return of the King”; „The Scarlet Tide,” от „Cold Mountain”; „You Will Be My Ain True Love,” от „Cold Mountain.”

За кого ще викаме: Стихи е недостатък, но принципната ни ненавист към Всичко съвързано със *Студената мланка*, пък било то и хубавите песни от остано, накону личните ни безни към „Accidentally in Love”

Саундтрек от филм, телевизионно шоу или груп **Big Бизулана мегия** „Angels in America,” Томас Нюман; „Big Fish,” Дани Елфман; „Eternal Sunshine of the Spotless Mind,” Джон Брайър; „Harry Potter and the Prisoner of Azkaban,” Джон Уикъмс; „The Lord of the Rings: The Return of the King,” Хаупър Шор

За кого ще викаме: Отново филмовите ни пристрастия намеждават нас междукалини, но Дани Елфман е Джак Скеллингстън а.к.а. Джъл Пъркин Кинг а.к.а. Джъл Кинг, а ние ще си останем ереклирало търсещи феноове

Rap Song

„Drop It Like It’s Hot,” Calvin Broadus, Chad Hugo, S. Thomas and Pharrell Williams (Snoop Dogg); „Hey Mama,” Will Adams and Anthony Henry (The Black Eyed Peas); „Jesus Walks,” C. Smith and Kanye West (Kanye West); „Let’s Get It Started,” Will Adams, Mike Fratantuno, Jaime Gomez, George Pajon, Jr., Allan Pineda and Terence Yoshiaki (The Black Eyed Peas); „99 Problems,” Shawn Carter and

Rick Rubin (Jay-Z)

**Rap Album**

„To the 5 Boroughs,” Beastie Boys; „The Black Album,” Jay-Z; „The DEFINITION,” LL Cool J; „Suit,” Nelly; „The College Dropout,” Kanye Wes

**R&B Album**

„My Everything,” Anita Baker; „I Can’t Stop,” Al Green; „The Diary of Alicia Keys,” Alicia Keys; „Musicology,” Prince; „Beautifully Human: Words and Sounds Vol. 2,” Jill Scott

R&B Song

„Burn,” Bryan Michael Cox, Jermaine Dupri and Usher Raymond (Usher); „Call My Name,” Prince (Prince); „My Boo,” Jermaine Dupri,



Alicia Keys, Usher Raymond, Manuel Seal and Adonis Shropshire (Usher and Alicia Keys); „Yeah!” Chris Bridges, Sean Garrett, LaMarquis Jefferson, Robert McDowell, James Phillips, Jonathan Smith and Patrick J. O’Donnell (Usher featuring Lil’ Wayne and Ludacris); „You Don’t Know My Name,” Alicia Keys, Harold Lilly and



Kanye West (Alicia Keys)

Rock Song

„American Idiot,” на Green Day; „Fall to Pieces,” на Velvet Revolver; „Float On,” на Modest Mouse; „Somebody Told Me,” на The Killers; „Vertigo,” на U2

За кого ще викаме: Ю Ту си стара слабост, какъв да ги правиш. А и за да правиш качествена музика толкова години явно наистина трябва да има някаква магия в теб.

Rock Album

„The Delivery Man,” Elvis Costello and The Imposters; „American Idiot,” Green Day; „The Reason,”

Hoobastank; „Hot Fuss,” The Killers; „Contraband,” Velvet Revolver

За кого ще викаме: Вълшеб Риболовър може и да измислят топлата Бога, но поне изигнаха мост между съвременността и времената, когато думата „рок“ наистина маркираше начин на живот. Което е погод за поне една възторжено-носталгична наздраница.

**Metal Performance**

„Nymphetamine,” Cradle of Filth; „Live for This,” Hatebreed; „The End of Heartache,” Killswitch Engage; „Whiplash,” Motorhead; „Vermilion,” Slipknot

За кого ще викаме: Тук Snake се възчука в разlegenata защита на Крейблър, а MrAK театрачно подбелва очи. Поне и гвамата са единогуши, че особено любимите им Слиният по посреща търсеще комерсиално тази година.

Album of the year

„Genius Loves Company,” Ray Charles; „American Idiot,” Green Day; „The Diary of Alicia Keys,” Alicia Keys; „Confessions,” Usher; „The College Dropout,” Kanye West

За кого ще викаме: Грайн Деј ни изненадаха толкова генерално с качествени иновации и помърсяване в текстотвърд и музикално отношение, съчетани със запазване на така **любимите** ни стар фийлинг от саунда им, че с удоволствие ще им присъдим най-престижната награда за годината.



Рубриката подгответвача: Snake & MrAK

Какво бихте направили, ако имахте право на едно безнаказано престъпление?

анке



Бих откраднала от магазин някоя скъпка дреха. Но тръпката си е от самата кражба.



Севдалина – Не бих направила каквото и да е. Даже май никошо не бих направила.



Васил – Да обера банка!
Боян – Еми, аз също бих обраled нещо...



Михаил, 28 – да обера федералния резерв с милиард долара.
Марияна, 22 – да карам винаги с превишена скорост и никой да не ми казва нищо по въпроса.



Павел – Няма такова нещо.
Виктория – Не общам престъпността.



Даниел – Може бих откраднал да плащам по-голямата част от данъците. Особено здравните осигуровки.



Иван, 14 – Бих обраled някоя банка. Бих отпишъл и 8 стриптийз бар и бих залябил дебствеността си.
Баба му се щъръфъра от коментар.



Абе много са нещата и ми е трудно да ги подредя приоритетно. Но, да речем – една торба гламурни и – 8 чужбина.



Х. Тодоров и Александър – Ще убиям човек. Един и същ и гламурни!



Ради, 20 – Ще обера една банка. Най-голямата – БНБ. Нема частни.



Павел – Сигурно знаеш тоя новия закон за требата... е – това



Боби – Ама това ще се штапира ли? Да не говорим за бийщите гардии, значи? Ами нека кажем, че някои от нашите фръжаници не биха съществували.

: Реалност Vs Виртуалност

За Реалността

Лъчите на пролетното слънце се пълзят по стъклото на прозореца, танцуваат в процепите на спуснатите шори. Белязат, благоуханен цвят на [стратегически разположени от автора на настоящия текст, стараещ се да пригответе на голяма сила на внушенето] Виждат се носи върху външните на топлия вятър. Пойна птичка [която внимателно намествам в картината] се възползва елегантно от мишицата между птището на атмосфера и изчуркуващата същност си от да бъздръжкото на живота. Младо момиче [и то - пионка в гарата ми на лирически бъдещения] крачи по улицата, облякла от времето си къса пола за годината и преминала под прозореца с хаситвом-отблесък изражение, бъркаща в ръка мъничко букетче от кокичета.

Отбъд щироте, мекото синяне на монитор открива тъмен прегърбен силует. Който, противно на очакванията ни, изобщо не е изолиран от прекрасното пролетно настроение. Пойни птички пеят в оптимално разположени 5+1 колони, в оградния LCD монитор се сипе външният цвят. На лицето на нашия герой – малко по-блъскът посег на нюкоза, че първото опредено има нужда от гребен, четка за ёзби, самобръсначка и душа за да подпине 8 зародища среднощната си трансформация към визуален ефект от никободежетен хорър филм – споделя идентично изражение с девойката от улицата. Прегишана геш се уговори среша с една уморнопадчена тъмна ефика. Точно тук, под цъфналата външна, на границиата между квадратите С-4 и С-5. Пръстите му пробляват неосъзнато над клаудиумата, тренирани мили реплики за началото на диалога. Отгремяващите внимателно камерата, за да не нарушибаме прекрасната представищ миг на споделена гузаштана интимност. От тази еднота точка се вижда само едното си съдържание на собственния съвет...

Виртуално самозадоволяване

В разрез с обичайните правила на този бърсът, в разрез с и обичайното си многословие, проникнало гори в тоба съсъс обикновено изречение,

което вече стремително започва да напредва през редовете, ще огранича основната защита на казуса си до една единствена фраза.

Фраза, съгръдана с откъси сърдечно-съществено самодоволна литературуност, наимодерна с обичайните за поборни дисплити поуки. Но те, приятелю, то са там предимно заради читателя. На теб в нашата малък спор ще си си започни просто:

Винаги ще предпочита да правя посрещнат секс пред това да си извърши един виртуозна чекира.

Можеш да ми наречеш старомоден тъпък, но съм търсре сънци прибрзан към тази прекрасна във всичките си несъвършенства реалност. Към света, в който съм погълътан вървата си гълъбка въздух, в който за търси път съм изкършил оразмени и в който ще оставя праха си. И нито имам намерение да се пребързям в поредния инвидъб, който ѝде, сере и спи пред компютърта си, поптен в света на никакъв на библиотечите въс-по-голяма популарност и реализъм онайди игри, нито – като зема мой дъгър времето – да напукам кабели в глъбата си и да изпадна в състояние на гизитана катамония.

Знам, че технологията на бъдещето могат да ми позволяят да изучавам Наташа Хенстридж. Но аз преприличам просто да забърша успешно николкото свалчалики юбии похода, на които съм се отдал в момента. Знам, че същите тези технологии могат да положат на глъбата ми виртуална корона и да ме пребърнат в края... в боя, гори... на един събърният светът, роден в собственото ми въображение. Но, знаеш ли, аз наистина вървам, че малко повече усилия мога да упражнявам и тук, в реалността. Вървам, че имам силите и способностите да постигна мечтите си. Вървам, че някой ден ще стоя върху разделен терон и ще имам реалната власт върху живота си, властта да подредя света край мен така, каквито ми хареса. А преспективата да не успеи – е, считам, че имам кураж да не избягам от бойното поле само зарди ная, забъбайки се с виртуалното ордело презглаза и подтварийки си, че големият лош светът не съществува. Защото все още считам, че

технологията в този шибан живот трябва да бъдат просто средство [за забавление], а не цел [на живота ни].

Прочее, виж по-долу.

Виртуалност Vs Реалност

Преди много време бях член на гениален разказ, името на чийто автор отдавна е попълната в рисувъл бина на мозъка ми. В него глажднат ярор, да го наречем за удобство Джо, се е разложил доболан в шезлонг в гвора на прекрасно имение и бива отрицателно задобоялан от гове-три манекени, докато си пие уиски. По някое време си поизляга часобника, разрязва гелово красавищте и влизат в никакво кофче-хубогодобно устройство за виртуална реалност. Когато излизат от него създават в портумена и мизерна плащанска хижка. Одромна, зверски грозна жена се нахърля на насреща му, пускайки го на рогини, че пред цялото време чука пички във виртуалната реалност и не ѝ обръща никакво внимание. Натирва го да напечи бърза за пейката. Когато излизат от къщата възждаме, че се напират на и никакво място с нечовешки условия за живот и с климат, изтъкан от бесприни снежни бури. Джон тръбва към дръбънка, когато иззат възжащата изкача никакъв непознат космант звяр и бива зъби в крака му. Прибъдва от писъците, жена му изкача с пушка и застреля бобитъка. Джон кърб като прасе. Жена му го захваща върху кухненската маса и се обажда за лекар. Няколко часа по-късно на моторна шейна пристига местното медицинско величие, поглежда раната и обяснява тъжно, че на Земята този крак е могъз да бъде спасен, но на тази забравена от бога планета цялата медицинска техника, с която разполага, е във този ръжбът трион. И рязва крачето на нашия човек, след като напоява с болнопротивни уиски, като заместващ на упойдката. Обезгри раната съсънки от огнището.

Жената на Джон зорадоства, че гадината му виртуални манекени вече няма да харесват сакам, остави го да агонизира върху масата и си ляга. Джон със сетни сили успява да надмогне болката и да дължи до виртуалния кофче. Отново възоръжен с пълен комплект краиниши, той излизат

отново в слънчевото и преизпълнено с жени имение.

И тук повествованието съвръбаше, а авторът се намесваше с един обяснителен текст от никако ред, който ще се опитам да цитирам по памет:

Джон бил мъдър. През гъв-хилияд-вестса-и-не-зам-ко-си-година злокобен вирус с неизяснен произход и ясно изразен апетит къмъжките хормони, унищожи 95% от мъжкото население на Земята. Както и сами можете да се досетите, оцеляването на човешката раса било под сериозен въпрос. Съсъм закономерно оцелявателите 5% мъже, и по-точно половоз активните сред тях, се превърнали в обезрадени с нестрихи женски гръжи мутатионери благодарение на единичната си семетворителна функция. Джон бил едн от тях. Но бил доста по-мъдър от останалите мъже, отежаващи се в безкрайните си имена, отбранени от пълните на насреща, никакът от тях напълно загубили желание за живот. За разлика от тях, Джон се разбел на всеки сънчеви лъчи, на всяка цеулка, на всяко листче от благоуничините си цветя, на всяка калка вода, пъзляла се по кожата му, докато плувал в най-добрият басейните си. И той, както всички хора през гъв-хилияд-вестса-и-не-зам-ко-си-година разполагаха с последния писк на модата – Виртуалния симулатор. Само че Джон не го бил програмиран да симулира света на мечтите му. Джон изживявал света на мечтите си изънзи 95% от виртуалните симулатори на Джон пресъздавали ужасния и жесток светът на Вечната зима, светът на спръзгите и болка, светът, където Джон изживявал всичко ново, което разглезеното му болгаташко съществуване никога нямало да му предложи. Всичко ново, на фон на която би могъл да оцени това, което притежавал.

Нямам какво побече да добавя.

Хм, знаеш ли, приятел... Всъщност, сега се сещам, че навремето – когато все още ми беше интересно да изучавам стилистиката на писаното слово – един мой преподавател обясняваше как най-макот не било пройдя на брега Вкус да започни изречението – нека тък ако то е откриващото – със сълзи като „у“, сумички от рога на „че“, „хм“ и т.н. Ей бозу, тръгва ми подъбърваш. Коели (ето, че още една стилистична анамема се промъкна в нещите! Противопоставяне), от където и да го последна сеза, си беше грешка. На тебѣ, колега, не моза да побърваш облече. Коели можи би също е грешка – интелигентността мончи си, или пони на юнинен вид я докарваш интелигентността. Но (ех, там стилистика, там стилистика...) този път не си убедяваш. И тук Вече престабам да брои греховете си в лоното на стилистиката – Впрочем пропра на лош стил е и прекалено използвана на едни и същи сума или дума с едни и същ корен в едно или няколко поредни изречения – прекрасен пример за коели е Бъчко, коели изписах до тук. Възложително и това последното съмнитията га те гожка.

За да започна от никоя, че не попитам – ту си киноман, нали така? А засмияла ли си се защо? Засмияла ли си също, защо общача книжите? Защо съмти пишиш?

Позволи ми да зам предположение. Зашто си очиних си, приятелю – като всички нас. Самозадоволваш си по пози начин, или поне се опитваш. Вътреше в себе си, собственството ти съзнание очинира. По един от макото достъпни му начини – чрез търботие, или нечии други фантазии. Зашто то има нужда от тия неща. Да изскочи от несъбръшена-та и мясна чурка на мялото, ком коели е прикрепено. Да напусне тага плен, която не е нито рицар-герой от миналото, нито Нев от бещето – наши по-вече от въпрос на технологии. По-важните компоненти от нея я носим в себе си още от зората на човечеството. Наричат се *въображение* и *желание*. И както искаш показвателства, спомни си изрите ни като деща. Би си зоро предполагали, или Супермен, изгра си на страхи и апаш, пребълчвали си се в какви ли не герои, сънувал си се като тях. И като засобироме за съница – единствената заседа зона, в която умът може да излязе мялото, че това, коели до кара да чувствама, е истинско – какво по-дълъг гоказателство, че носим виртуалната реалност у себе си?

Избяг сънчаника обаче – чайто негостятък е, че не мозат да бъдат контролирани и програмирани по определен сценарий – в стремежа си да бъде груп, да живееш джълт – чубъкот никога е започнал да измисля и разказва истории, изграждайки гонкидже и за да се асоциира с тях. Разказвайки всъщност какво би било, ако имаше възможност да създаде вселената наридо и било чисто би отреди на себе си в ня. После е започнал да записва истории. След това га ги рисува, сними и филмира. Тук нещата се размиват на даден етап разбира се, защото Бъчко, коели е създалено веднъж, търпи разбиване. Литературата и киното днес не са средство за изразяване на нечии блянове, а са по-скоро „ен-

нямаша тая способност. Какъв би бил човекът, ако нямаше мечти, наистина? Мечти, които да пресесваш? Дали спрастисащо щеше да му е присъща? Какъв е спрастисащо, ако не чеарейндом до максимум желание и кое в това, коели то постигна да бленуваше, ако не желанията? Бихме ли пропагали тръгва мисли си към бъдещето и да видиме себе си – постигнати никакви съсци се цели и съществуващи по последствия: банката сметка на Кайманите, маля хижа в планината, посегът към лазурното къбо на Земята от открития космос, над-спрастната жена в леглото ти, ретроспективно чукането на Века, пистата, която се размива в бълара на 300-та километра в час и се превръща в точка линия, хладилостровето белоколедие на корабовия риф, наблюдован зад очилата на аквабланци... Какъв ли не? Всичко това е виртуална реалност, ако се замислиши. Защото ту, поне за миг, все в никой момент на Вълченски мечтателност, ще покиваш със сълзи. Фантазиите са правордият на виртуалната реалност, няма не разбираши? Не ми казай, че не мечтал фантазиращ и че никога не си мечтал фантазиращи ти да се събъднат. Или че до възрастта си в които очевидно се се убедил в несъстоятелността на чудесата, не си се наядвал тайнично никога чудо да се случи. Да приемеш, че има все так макот начин – би ли пропуснал шанса? Позволи ми да изразя съмнение.

Виртуалната реалност не е ини по-вече от въпрос на технологии. По-важните компоненти от нея я носим в себе си още от зората на човечеството. Наричат се *въображение* и *желание*. И както искаш показвателства, спомни си изрите ни като деща. Би си зоро предполагали, или Супермен, изгра си на страхи и апаш, пребълчвали си се в какви ли не герои, сънувал си се като тях. И като засобироме за съница – единствената заседа зона, в която умът може да излязе мялото, че това, коели до кара да чувствама, е истинско – какво по-дълъг гоказателство, че носим виртуалната реалност у себе си?

Избяг сънчаника обаче – чайто негостятък е, че не мозат да бъдат контролирани и програмирани по определен сценарий – в стремежа си да бъде груп, да живееш джълт – чубъкот никога е започнал да измисля и разказва истории, изграждайки гонкидже и за да се асоциира с тях. Разказвайки всъщност какво би било, ако имаше възможност да създаде вселената наридо и било чисто би отреди на себе си в ня. После е започнал да записва истории. След това га ги рисува, сними и филмира. Тук нещата се размиват на даден етап разбира се, защото Бъчко, коели е създалено веднъж, търпи разбиване. Литературата и киното днес не са средство за изразяване на нечии блянове, а са по-скоро „ен-

търдеймънт“.

И все пак не си наяк статични. Читателите или зрителите не могат да контролират събитията. Нужни е побвати на нещо друго, коели да предлага по-вече интерактивност. И изба рег на изрите. Там нещата, малко или много, се случват и зависят от този, който изрее. Това придава ново измерение на понятието забавени и ассоцииране. Изрите са префърещат в токъвата пристрастявано занимаване, че терминът *виртуална реалност*, макар и може би не измислен точно за тях – не съм се родил, за да проверявам откъде Боги начали – си някакъв съвместен етапен им приязя. От създаването си до ден днешен феноменът, който се наблюдава и среду който ние точно можем често допадат в стапните си е, че най-бързо разбиващите си глохе от изрите не са гълъблелият или концептуалното същество-същество, а графичните и физичните платформи и технологиите за визуализиране. Логично – като наяднал оазис в пустинята кон – виртуалната реалност в нас ускорява ход и ни тласка час по-скоро да измислим технологичната база, върху която да се посаат и разширят. Търсътът дълъг сме я фъркал затворена. Цяла вечност, в която неуморно и пили решетките на затвора си.

MMORPG-тата са следващата стъпка – готови всевени, чакали ни да заживеем със съдържанието им. Интерактивността тук в забележителна и единственото, коели пречи да забравим юниния свят напълно, е несъвършенство-то на визуализацията. Но ѝ хванем цаката и на нея. Така че, Сашо, няма измъкване. Киното е обречено! Изрите в никаква степен също. Бъдещето е на виртуалната реалност. Прежните са съмно еволюционните крачки по пътя към нея. И ако все пак решим да позламаме фанчик или да раздържаме игричка, на-въроятно ще го правим докато сме „въз-ре...“

Но днес задачата ми не е само да обновима закономерността Йойва, от мен се иска и да Я защищам.

Я да питам, гледаш ли порно? Въз-щността защо ли защади отговор? Защо гледаш бе, мн? Не е заради необходи-мост от външни възможности на създаването на културата, сириен съм. Искамаш си се отмоз-бор да сътвори образувам он та специфичен израз, възложиши сумичките „Лъскам“ и „Баспун“, но нека се възпроизвадим от гру-биянинца в този токъв културен Вер-съп. Гледаш, за да се възлюбиш в става-щото на екрана. Гледаш, защото си нормален юж и като тайбъм имаш нужди. Най-вече от разнообразие в заобикалян-е на същите. Гледаш, защото живееш от не га предлагаш в достъпната степен или тък изобщо не га предлага. Е, портното може. Не е същото, но при до-статично добро въображение лесно ще

си представиш, че на мястото на потя-щия си е грухката хуманоиднер нерез си ти. И тогава изба рег си израз, бе-то се разбраже да не го казваш. Нукид – ето го разковиччето! Всеки има право – съмга да не възложи въгьбия, обект на наказането преславен от закона – да ги задобри. Живеем този живот не само за да си мечим в него – макар това да га зари характера – но и за да сме щастливи, по гъвконите! Имаме, подпариам ИМАМЕ това право! Имаме право да си рабят старти, нали така? Пог-лучаваме ли го? За колко нереализирали се – иначе кадрни лъг – успехът и раз-гостите си подгответи с Access Denied, само защото щансът им е обирна гръб? Огромно уважение и съчувсвие към тях – с нехоят ще сам този прими-р – колко са родните си или пострадали в последствието клемти, чито физически недъги са ги прикалиха към неза-видно съществуване? Или дарените от природата с блескящ интелект или с ръжка душевност, но лишиени от физическа хубост, единствените заради които твърдят поражения на романтичния фронт? Виртуалната реалност за всички тях е възможност да започнат на чистото. Ше какъв, какъв от това – нали не е истинско? Нали по-лак ще са болни, сакати или зриди и пак ще са неуобървани. Да, може и тaka да стане, това не знам. Но поне имат алтернатива!

А защо вместо га се противопоставя, Реалността и Виртуалността не се допълват? Какви ли възможности за обучение и усъвършаване на практическите знания крие една перфектна симулация? И тук наистина можем да раздържим въображението си. Да се научим да управяваме автомобили например – и то предварително – в условията които в реалността крият преподаватка за тра-лични последствия. Или да научим английски, изходжайки от презумпцията, че най-лесно това съмба възстанови сънчествична среда. Искаме да усвоим лондонски акцент – ети ѹин Лондон...

Но това вече е периферия, да припом-ним наистина въпрос: *може ли желания и монти нюкид, в моя кратък живот, коели искам и имам право да отсъществя и задоволя, по възможност – прегри си измъкът сръбът ми съдност! Зарди това бих продадъл душата си на виртуал-ния Сатана! О, да бих, и още как! Няма истински и неистински, приятелю. Истински е само това, коели можът да възприема като макота. Ти сузерен ли си че не сънчава в момента? Можеш ли да гарантариш, че живееш реали-ти живот?*

А како просто си Матрицата?

Е, Нео, кое да бъде – червеното или синьото хапче?

Френски пътепис

Част първа: Алиса В страната на Френската кухня

aBmop Diamond

Идеята за подобно писане се роди по време на една ужасяваща скучна лекция. Те, лекиците, са си скучни по думите, но тази бе по-специална. Приказваха ми на език, който почти не познавах. Хвашах само по някоя сума и можех да кажа десетина прости фрази. Например – аз *съм идиот*. Върбях, че я произнася безуспешно, не ми се налагаша да я използвам – хората го виждаха и с невъроятено око. Да заминеш за чужка страна без да познаваш никой, без да разбираш езика и почти без пари през *първите седмици*, ние сме съществували, а искаме да съществуваме.

Всички започнаха една седмица след Нова година със закъснението на самолета от София до Париж, ужасните въздушни ями и голимото издиране на куфари нарасът забележителното с размерите си лятощо Шарл дьо Гол. Когато освен с озромната площ се оптимизира и с още една екстра – служителите са чували за език, наречен азиатски. Бинго! Но си нямам представа как да го говорят. След около пет минути схванаха, че първият с мустаките и кожата с щампата на престоял нюкко склонници в хладилника си сървех, ми питаха дали може да го помогне. Може. Като се научи да казва Ещ, тъпако! Но незнайни причини буквата Н в изключително непопулярна, пазят се от нея като гравъл от тамян. Сигурно е някакво табу за тази част от Западна Европа. Ето как звучи фразата: *Ко: (коносово) а* е вълно. *Кен Ах Хен* то е имал превъз

миила, ама ќесно зацепи! Поизгледах го, тајкиш му една българска и пропължих с кусета – открил гъв огромни куфари, притискайки от една лента за баѓаж до груза. Като допълнителна екстра Влачех никаква гроздна и изкалючително неубордна количка. Вместо да ѝ върви покорно в посоката, която му задавах, загното възило се блъскаше във всяка бъзможна преграда, мина-вайки през наличните наоколо крака. Може би след толкова фънка употреба бе развио Изкуствен Интелект, знам ли.

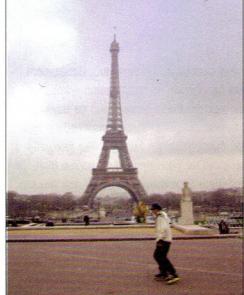
Когато прегази за четвърти път някакви грозди маджарски, собственикът му излега флегматично и проценди пред забъди: **Внимавай ба!** Олея, сред всичката тази напач баш на сънародник ли пребягва да нахал! Чак на претпата обиколка се свещнича, че лентата е въсъщност една и се връти, докато хоризцата си приберат собствеността. Зарязах глуварата количка и смъкна куфарчетата, поднущвайки и българските всички наокolo.

Няколко минути по-късно започна голямият преход – автобус, влак, метрото и такси отчинали. Когато питах къде сме, получавах разнообразни отговори – покрайнините на Париж, почти в центъра на Париж, ето тук (у се вадеше карта на френски). Париж, Париж... добре бе, съхнанах!

Аз лично от шибания Париж видях само някакъв мръсен канал и още по-мръсни гари – ни Сена, ни Айфелова ку-

ла, ня ли Убър. И улицата с червените фенери не я знам де е. Но ще я открия! Все пак анкета трябва да се прави. В суматахомата се случи и едно паметно събитие, което ще остане забвания за печатано в съзнанието ми. Първи сълзъсък с френската кухня. Тъй като бях леко скептична, след кратка консултация с речника си избрах една беззобиг-на сладка. В която просто нямаше как

Бо да се осерв. Да бе. Донесоха ми огромна кула, пълна с плевели. Обичам зеленчуци, но това нещо в чинията по-вече докараше на трепещица, накъсана надбъ-натри и забъркана с много лук и нещо масло, разобещено и прозрачно. И почти толкова гадно на вкус, колкото зучи и на описание. Не зная от частните на кое животно ще отрязано, но съм сигурна, че не искаам да го срещна в затворено помещение. По срещата на пациентата се помещаваше още някакво парче с цвят на ледо престояло сурдово месо. Обясняха ми, че е деликатес, гъв-гъв настрем. И тозаядъстван защо му се разбъркава – на фон на остан-





STUFF

СЪДЪРЖАНИЕ

- | | |
|----|--|
| 83 | Съветите на майстора |
| 84 | hardwareBg.com |
| 88 | Java games |
| 90 | Фийчър |
| 96 | Мониторинг:
Войната на стандартите
LCD vs. CRT |



www.fresh.bg

забавни цветни картички

изпрати sms на номер

2260

и **Globul**

обез се от стационарен телефон на

0900 40 400

и **Globul**

TRUE TONES

изпълни за твоя GSM

пинурия

организа

е меню, разширение на

най-често проблемата

сам си бе избраен бе номера

шибки в меню

911754

911755

911756

911757

911758

911759

911760

911761

911762

911763

911764

911765

911766

911767

911768

911769

911770

911771

911772

911773

911774

911775

911776

911777

911778

911779

911780

911781

911782

911783

911784

911785

911786

911787

911788

911789

911790

911791

911792

911793

911794

911795

911796

911797

911798

911799

911800

911801

911802

911803

911804

911805

911806

911807

911808

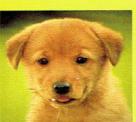
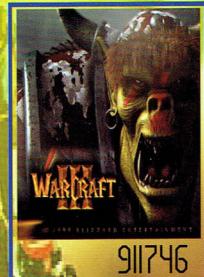
911809

911810

911811

911812

911813



Java игри



SELECT

DUEL RACING

STARCHASE

СЪВЕТИТЕ НА МАЙСТОРА

ОПТИМИЗАЦИЯ НА WINDOWS XP - ЧАСТ IV



42. Security Center – още една добавка със SP2. Сървисът наблюдава работата на Automatic Updates, Windows Firewall и антивирусна програма. Просто изключване няма да събърши работата тук, защото идентия в тази услуга да се бори с Бурусим и да се стартира, гори и ако Буруса е фактически. За да я изключите (което препоръчам), трябва да отидете в Start / Settings / Control Panel / Security Center, докато услугата е стартирала и да изберете опцията „Change the way Security Center alerts me“. Махаме и трите отмечки, след което слагаме сървиса на disabled и готово.

43. Server – използва се за даване на достъп до Вашите принтери и файлове. Ако не искате да споделяте нищо в мрежата – махаме го. Заделка – понятико, ако е изключен File and Print sharing, може да не възможе Server в списъка със сървици: пуснете File and Print го и той отново ще е там.

44. Shell Hardware Detection – използва се за актизиране на autorun функцията на устройствата като мемори карти, CD устройства и т.н. Тестваме и решете дали ще го изключите или ще го оставите.

45. Smart Card – кратък щърпос – никога използвали ли сте smart карти на Вашия компютър? Не? Изключвайте.

46. Smart Card Helper – ако имате такъв сървис в списъка, за него се отнася същото, каквото и за точка 45.

47. SSDP Discovery Service – отваря UPnP устройствата във Вашата мрежа. UPnP не е същото като PnP (plug and play) и в момента наред имате такъв устройство. Препоръчителната настройка е „изключено“, но внимавайте – ако имате проблем съсънко устройство или с вързането към мрежова карта (!), пробвайте да върнете настройката на автоматично.

48. System Restore Service – лази „картина“ от предишни състояния на Вашия компютър. Ако системата ще увисне, след като сте инсталирали нов софтуер или драйвери, този сървис ще дава възможност да възстановите по-старо и стабилно състояние на машината. Проблемът е, че искаме и памет, и място на тъбрдия диск. Ако се чувствате сигурни в това, което правите или предполагате да преинсталирате при проблем, изключете го.

49. Task Scheduler – автоматизира работата на други програми – анти-вируси, които се пускат за проверка на определен период от време, дефрагментация и т.н. Ако Върбата (като мен) на собственитета си пречека кога да пускате или спирате подобни програми, сложете disabled. Две забележки: може да имате малко по-бавно запраждане на Windows, ако го махнете и също, може да има външни програми, които да разчитат на него за автоматичен изпълнител или друго.

50. TCP/IP NetBIOS Helper Service – осигурява поддръжка на WINS и NET-BIOS по TCP/IP. Ако не използвате тези неща, можете да го спрете.

51. TELNET – позволява telnet вървъка към Вашата машина (услугата я има само в XP Pro). Изключено.

52. Terminal Services – от него има смисъл, само ако ползвате Fast User Switching. Функцията му е да позволява на потребителя да влезе отговарено във Вашата машина. Поради някаква причина задължително трябва да е пуснато, когато инсталирате Norton Antivirus 2003 (не съм пробвявал с по-нова версия).

53. Themes – всички „гулупи“ шарени темички по компютъра. Изключено.

54. Uninterruptible Power Supply – гори и да имате такова чудо, пак не е ясно дали то ще се възползва от сървиса (по-вероятно не). Изключете го.

55. Universal Plug and Play Device Host

– използва се заедно с SSDP Discovery Service и каквото лиши 8 точки 47, се отнася и за него.

56. Upload Manager – премахнамо след SP2, ябъно не е необходимо :).

57. Volume Shadow Copy – използва се заедно с MS Software Shadow Copy Provider, разглеждана в точка 21.

58. WebClient – няма ясно приложение. Едно приложение е, че ще се използва в бъдеще за .NET приложения. Сложете го на disabled, но ако някои Microsoft-ски продукти се донят (MSN Explorer, Media Player, NetMeeting, Messenger) – може би проблемът е тук.

59. Windows Image Acquisition (WIA) – необходимо е при работа със сканери, камери и други устройства за обработка на изображения. Ако не показвае такива – без него.

60. Windows Time – синхронизира часовника на компютъра с часовника на указан Интернет сървър Всичък седмично (но стои пуснат постоянно). Аз препоръчвам изключено.

61. Wireless Zero Configuration – автоматична конфигурация на безжични

мрежови устройства. Необходима ще е само ако имате такова.

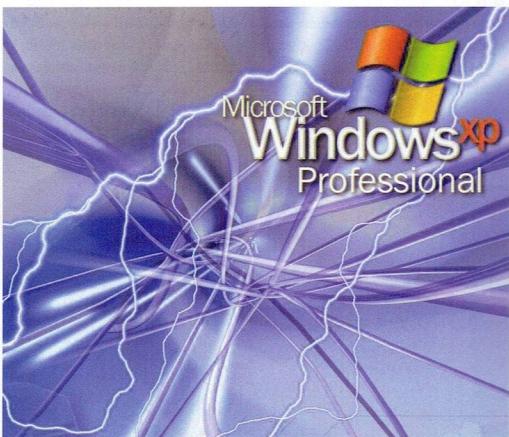
62. WMI Performance Adapter – няма ясно приложение. Препоръчителна настройка disabled.

63. World Wide Web Publishing – преименувано от World Wide Web Publishing Service, след инсталация на SP2. Няма да публикувате нищо в Интернет, затова го махнете (ако въобще го има при Вас)

E, това е. Статията се промчи до съста, но сега знаете всеки един service, който може да промените, както и защо и кога може да го направите. Експериментирайте и ни пратете резултатите – забелязахте ли увеличение на свободната памет и бързината на работата, или не? Поздрави и успех,

fonManiac.

Настоящата статия е написана на базата на сайта на Black Viper, на когото благодаря за чудесната работа.



Sapphire Radeon X700 Pro

Bеки момент се очаква на пазара за масовия потребител да се появят дълни платки на базата на nVidia nForce4, а също на VIA и ATI – чипсети, предназначени за Athlon 64 процесори – както и на Intel 925XE и nForce5 за LGA-775 Pentium 4 процесори. В малко по-късен етап ще има разполагащи с поддръжка на PCI Express. При това положение, а предвид факта, че от съвсем скоро на пазара вече е достъпно и второто поколение видеокарти, предназначени за PCI-Express x16, базирани на графичните ядра на ATI и на nVidia, няма как да не обрънем повече внимание на тези нови екземпляри. За момента новото поколение е съставено от по няколко модела, осигуряващи забавна производителност на доста добра цена, като основната насоченост на тези продукти е в средния клас. За nVidia това са 6600 и 6600GT, като разликата между тях е само 8 по-високите честоти на ядрото и паметта при вторите, както и под-

гръжката на SLI режим само при GT карти. В лагера на ATI имаме серията X700 с три разновидности (X700, X700 Pro и X700 XT), като разликата между тях е само 8 честотите на паметта и графичното ядро (естествено – и 8 цената). В тази статия ще се опитаме да разгледаме по-подробно видеокарта от Sapphire, използваща Radeon X700 Pro и която се позиционира като модел спрямо гореспоменатите конкурентни решения на nVidia.

За Sapphire Radeon X700 Pro

Както вече споменахме, следващите поколения тенденции при Pro карти, и тук имаме XT ядро, естествено и такова, работещо на честотата на Pro. Картичка разполага с 6 Вертекски и 8 пикселни конвейера. Използвани са 2-наносекундни DDR3 чипове памет с общ обем 256MB, но въпреки броята на памет, използвано е на 128-битова шина за достъп до нея не позволява тя да бъде из-



ползвана максимално ефективно. Заделящите, че от Sapphire са поставили малки алюминиеви радиатори на чиповете памет, което е много добра идея, защото те загряват прилично (особено при обрълок). Споменавайки за обрълок, няма как да не кажем, че картичка се представя по-вече от задобилите в това отношение – достигащо до 500 MHz на ядрото и до 1066 на паметта.

Околиектокъмата на картичка включва: рокобростомбо, S-Видео/чинч преходник, удължителен S-Видео и композитен кабел, DVI към DSUB-15 конвертор, гукас с PowerDVD 5, гукас с гравири и такъв със софтуер за обрълок, както и пълни версии на игрите Prince of Persia: SOT и Splinter Cell: Pandora Tomorrow.

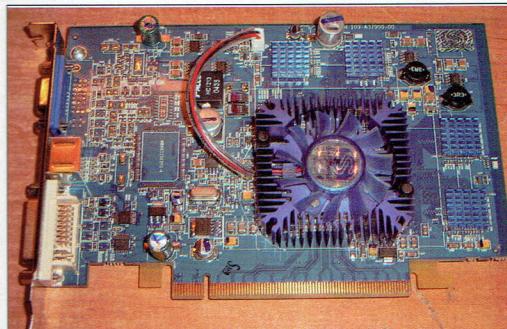
Тестова система

MB: Albatron PX915G Pro (socket T)
CPU: Pentium 4 2.8 GHz (model 520 LGA-775)
RAM: 2x512MB A-DATA Vitesta

DDR600 @ 400 MHz by SPD
HDD: 40GB Maxtor DiamondMax Plus 8, 7200 rpm
VGA: Sapphire Radeon X700 Pro, 256MB, 425MHz GPU/864 MHz RAM

Резултатите

Както вероятно и сами можете да се убедите от тестовете, това определено не е Картичка за Doom 3. От резултатите след тези тестове можем да заключим, че Sapphire X700 Pro се позиционира някъде по средата между конкурентните решения на базата на nVidia 6600 и 6600GT (поне като производителност, а като цена гореизвестни модели). Резултатът от 3DMark03 при X700 Pro е най-висок, което съвържува най-вероятно на голям по-големия брой Вертекски конвейери при него спрямо 6600 серията карти. От друга страна, съвсем малко по-високият резултат на 3DMark03 е в следствието наличието на 256MB видеопамет (при моделите със 128MB, резултатът е под този на 6600GT).



Пространствено решение за аудиокомфорт Speed Link Medusa 5.1

Ако преди 5г. някой ми беше казал, че ще има 5.1 слушалки, със сигурност щях да му се изсмея. Сега, 2005г. това е по-близко от реалност. Колоните вече стигнаха 7.1 (8-канален звук), а обикновените преди години слушалки вече са 5.1 - готови да ѝ прехвърлят във филма или играта, да ѝ накарат да се обръщате и да търсите „люшите“, готови да предизвикат поредния „сърдечуп“... а дали наистина е така?

На практика 5.1 слушалките използват по няколко Високоговорители, вградени във всяка една от слушалките, като по този начин се постига ефект на обемен звук. Естествено, съвременният звучене се постига и с помощта на симулация, като се разпределя различна сила на подавания звук между наличните Високоговорители. При някои модели броят на използванието Високоговорители, вградени в слушалките, е над 6, което обикновено подобава звученето (ако е в случая с **Medusa**, където имаме общо 8 Високоговорителя).

Реалните възможности и пълните потенциал на 5.1 слушалките могат да бъдат използвани само когато входящият сигнал е 6-канален (най-вече при DVD филми/аудио или игри), докато при положение, че слушате MP3, аудио CD-та или никакъв софтуер, който подава стерео сигнал, слушалките няма да работят много по-различно от обикновени качествени стерео слушалки. Варно е, че съществува и възможност с помощта на подходящ софтуер да се интерпролира стерео сигнал към 5.1 озвучителна

система, но резултатите рядко се доближават до тези от реалното 5.1.

Ако смятате да инвестирате в 6-канални слушалки, трябва да се замислите дали няма да е нужно да смените и звукоцвета си карта - особено ако в момента разчитате само на вградения външно звук. Варно, е че има и наистина много качествени интерпариращи звукоцвети решения, но те се използват на много малко дълни лампи (естествено, защото повишават значително цената им). Най-евтичното подходящо решение за външна звукоцвета карта е Sound Blaster Live! 5.1, като гори с него определено ще усетите значително подобреение в качеството на звука.

Реших да тествам във от по-интересните 6-канални модели слушалки, достъпни на нашия пазар - **Zalman ZM-RS6F** и **Speed-Link Medusa**.

SNIMKI :-)

Впечатления:

Симонче, не знам как ще решите да ли правите тези неща, но трябва хем да са си в стаптията (не точно отдельно каре, като ли отстрани), хем да са обособени, защото тук е синтезираното инфо, върху което се наблюдава в цялата статия!

ZALMAN:

Прилепват перфектно към главата и ухото.



Дизайнът е доста необичаен и атрактивен

Звучат малко метални, басът е метален и тъбаръг.

Оказаха си откъм екстри - нямат контрол на звука на кабела

Speed-Link:

Меки и удобни, но не се притискат перфектно към главата.

Дизайнът е по-стандартен, но много приятен.

Разполагат с удобен и гъвкав качествен микрофон.

Иматътък и мек бас.

Имат отделен външен усилвател.

Възможност за включване на 2-ри чифт (за приятелата ви, например,

хе-хе), имат възможност за използване паралелно с 5.1 колони.

След продължителни „изпитания“ (беше удоволствие, макар че никак възможност да проведа експерименти с и порно DVD) и на вътре модела слушалки, възнищата тъбаръг и категорично се наклониха в полза на **Speed Link Medusa**. Екстри, които предлагат, по- приятните и мек звук, както и по-ниска цена нямам как да не ги направяят предпочитаният избор за мен.

Продуктите на **Speed Link** можете да намерите в магазините на официалния дистрибутор **Premier Group** или при техните дистрибутори.



Водно охлаждане

C тази статия ще се опитаме да ви обясним малко повече за един от алтернативните методи за охлаждане на компютърните компоненти, отдавящи голямо количество топлина - Водно охлаждане. Ше ви запознаем с основния принцип на работа, конструкцията и необходимите елементи, ше ви представим също едно от достъпните у нас кукиши Водни охлаждания.

Задача и необходимото

С появата на все по-бързи и по-производителни компютърни компоненти се увеличава консумацията на електричество и отделяната от тях топлина. Тук вече не говорим само за процесори, но и за графичните контролери, паметта, мфърдия диск, чипсета на дънната платка и гори захранващия блок. В следствие от това типичните пасивни охлаждания (алюминиев или меден радиатор, постапен директно върху чипа) и гори активният, съставени от голем радиатор и мощна перка (някои използват и допълнителни технологии като heat pipe и гр.) изнemояват. Това от своя страна кара потребителяте (а вече и не само тях) да се замислят за алтернативен метод за охлаждане на компонентите, като водното охлаждане е само един от по-достъпните варианти.

Предимства и недостатъци

Най-бажният плюс е възможността да се справи ефективно и тихо с големи количества отдавана топлина. Обикновено водни и до по-добри резултати при обвръзок спрямо тези, по-спомнати съзидано охлаждане.

Сред недостатъците са по-висока цена, по-голямата труданост при инсталация и най-големият проблем - наличието на известна доза страх при потребителите.

Домашно изработено или готово водно охлаждане

За начинаещ потребител изработката на водно охлаждане е ако не възможно начинание, то поне много трудно. При решението от типа „направи си сам“ обикновено има много по-голям риск от появята на нещо в някоя от връзките между различните елементи. Също така ефективността на охлаждането не е много ясна, тъй като тя зависи от много фактори (изпълнението на водоното блокче, мощност на помпата, количество вода в системата и т.н.). От друга страна, направлата на водно охлаждане с подобрени материали най-често излиза значително по-евтина от закупуването на готов комплект.

По-добрият избор е да оставите компютърните ентузиасти да се занимават със собствени разработки на водни охлаждания и да се насочите към готов комплект, подхожащ за за-

щите нужди и цели. А след като вече придобиете опит с него и постепенно разучите начина му на работа, при желание можете да поемете и по трунния път на създаването на ваша собствено водно охлаждане домашна изработка. Междудеменно едно подходящо решение като начало би бил комплектът *H2O Computer Cool Basic*, който ще ви представим сега.

H2O Computer Cool Basic

Този модел на немската фирма, специализирана в производството на водни охлаждания - *H2O Computer* осигурява нещо като базовото ниво за водно охлаждане. С други думи, получавате комплектът компоненти на средно ниво: добро охлаждане на достъпна цена. Естествено, той е подходящ за охлаждане на по-умерени компютърни системи и за лек обвръзок, като същевременно работата на системата ще е почти напълна безшума, гори при прогължданни сериозни натоварвания. Продуктите на *H2O Computer* се предлагат у нас от фирмата *Risk Electronics*.

Компонентите на Cool Basic



Състои се от водно блокче с медна основа (със специално захващане в зависимост от конкретния сокет), един дълъг маркуч с вътрешен диаметър около 6мм (трибда да го нарежете на части), единичен радиатор в комплект със 120-милиметрова тиха перка, допълнително получавате и специален преходник за намаляване на оборотите (понижава подаваното към перката напрежение, като по този начин пада ефективността й и издаванието от нея), помпоя на Вода помпа с капацитет 700л/ч, монтирана в резервоар и мясточест, предпазваща от корозия (изсипва със съвъръх водо).

Това охлаждане има и втори вариант, който също тествахме. При него радиаторът е въведен и съответно върху него се монтираат две 120мм охлаждачи перки, имате и външна (не-помпоя) помпа с отделен метален резервоар.

Стъпка 1 - сложяване

Cool Basic е от тези модели, които получавате на съставните им части и вие трябва да слободите абсолютно всичко (това може да затрудни начинаващите в тази област, особено бъдещи и факта, че употребянето в комплекта е доста оскъдно и само на немски език).

Трябва да внимавате най-вече при разпакването на маркучите, защото в комплекта получавате едно дълъг парче, което трябва да нарежете на 3 парчета с дължина спрямо Вашите нужди. Много важно е разрезите да са прафи и точни, за да може краищата на маркуча да се хванат максимално пълно съвъръх фитингите.

Ще се наложи собственоръчно да завъртете и всички фитинги - на водното блокче, на резервоара с помпата и на радиатора. Тук също трябва да бъдете внимателни, защото ако не ги завъртете достатъчно добре, рискувате да стане жертвата на теч.

След като нарежете маркуча и поставите фитингите на различните компоненти, е необходимо да включите системата в пега, който описахме

малко по-рано (задължително е да съберите изхода на водната помпа към водното блокче за максимална ефективност).

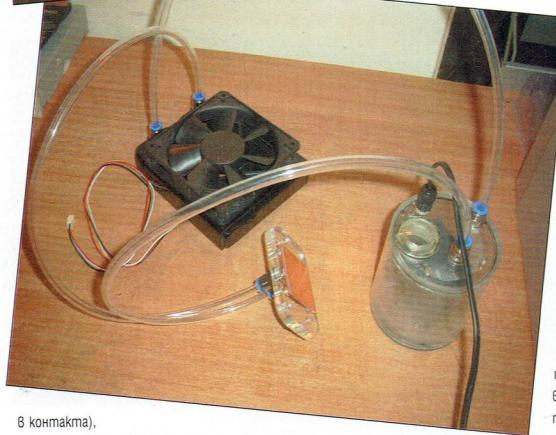
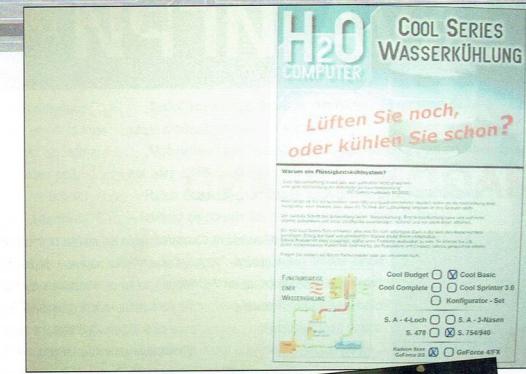
Стъпка 2 - пълнене с Вода

Системата вече е слобона и инсталirана, идва ред на пълненето с вода. Прежи обаче да пристапите към него, задължително трябва да изключите компютърта от електрическата мрежа, така че гори да не сте направили нещо добре и водата да потече, да сте олимпийски напълно риска от възникване на побрега. Пълненето на вода става през специално предвидения за това отвор в резервоара, като трябва постепенно да наливате течността, докато цялата система се запълни. Ще би е необходимо около 600ml течност за напълването на системата, така че ако използвате дестилирана вода е добре да си набавите предварително поне около 650-700ml (за всеки случай).

В началото ще тръгне в течността ще забележите наличието на малки меухрета въздух, за избавянето от които е необходимо да оставите водното охлаждане да работи известно време с отворен капак на резервоара. Чак когато всичкият въздух е изкаран от системата, можете да замрорите водния резервоар. За по-голяма сигурност е добре да оставите помпата да работи още няколко часа, като трябва да правите чести проверки за възникване на евентуални течове и чак след това - ако нямам проблеми - можете да пристапите към включване на компютъра.

Стъпка 3 - проверка

Още веднага след включването на компютъра е необходимо да влезете в BIOS и да проверите дали температурата на процесора е в нормална граница - ако тя е въвърху висока, то явно нещо не е наред. Изключете веднага компютъра и започнете да проверявате компонентите в следния ред - водното блокче (дали то дава добър контакт с процесора), помпата (дали случайно не сте забравили да я включите



в контакта),

маркувачите и резервоара (дали не е отстранен въздух в тях).

Ако всичко е наред, можете да пристапите към тест за проверка на ефективността на охлаждането при вашата система. За целта можете да

зареди-

те Windows и да стартирате Prime95 или друг софтуерен тест, който настройва максимално процесора. Добре е този тест да поработи няколко часа, докато вие наблюдавате внимат-

телно показването на температура-

Резултатите

При обикновено състояние (частота 2.5 гигахерца и 1.8V напрежение) би трябвало да достигнем съответно около 70W в ненатоварен режим и от поръкба на 100W в натоварен режим.

Данните от тестовете показват, че първият вариант на охлаждане (единичен радиатор с помпа) може да спре малко по-зле при използване на процесора в нормално състояние, но при обикновен ефективност му е по-голяма.

При нормална работна частота и напрежение 1.5V Sempron процесорът би трябвало да отделя допълнителна мощност от 40-50W в ненатоварен режим, а при натоварване тя би трябвало да достига стойности около 60-70W.

Резултатите от тестовете ясно показват, че това е базовото ниво на водно охлаждане. То е предвидено за работа без обикновен или поне за по-умерени постижения. Ако си търсите

водно охлаждане за екстремален обикновен процесор, то това е най-доброто решение за Вашите нужди.

Заключение

Справително високите температури при обикновен показват, че този модел охлаждане не е предвидено да разseyва голямо количество допълнителна (например да включите водни блокчета за чипсета и за видеокартата). За подобряване на ефективността бих помогнали: водна помпа с по-голям дебит, маркувач с по-голям диаметър, друг по-ефикасен дизайн на водното блокче, по-бръз радиатор... естествено, всичко това рефлектира и върху цената. Като цяло можем да заключим, че за цената на H2O Computer Cool Basic осигурява доста добра ефективност. Този комплект и в много подхожда за направата на пръв стъпки при алтернативното охлаждане на компютърните компоненти.

Още 8 зората на създаването си
мобилните телефони, освен средство
за общуване се опитах да бъдат и
средство за забавление. Неуспешно,
да си признаем. Но ето че, само за ня-
кои години, еволюцията в технологи-
ите обработки ѝ споменили ни за
онези първи маки аркадни игрички
прибък са на първобитност. Днес Java
изпълни прекийзят бурно развитие.

Накогашните семли аркади са заме-
нени с преститищите на всички
жанрове – Sport, Action, Arcade, Puzzle,
Race и гори RPG-та! Всеки съвремен-
ен телефон поддръжка Java, а соб-
ствениците му може да свалят игри и
от Интернет. Мобилните игри разно-
образяват живота ни и ни предлагат
възможност за истинско забавление –
гори когато обстоятелствата ни
ограничават с 8 тела. Докато чакаш
реийс или на опашка, например. Докато
се възпи във Влад. Докато скучаш в
часа от математика (хех... не се пре-
пироячи). Докато чакаш да гоите пок-
ът. Докато си с кучето в парка. Дока-
ти си с 8 големината, за божа! При-
мерите са безброй.

Днес ще ми представлят три велико-
лени заглавия, изгелани за случаи като
гореизброените, както и за всички
други, за които можеш да се сетиш
ти.

А ето апаратът ти няма поддръжка
на Java... може би е време да го сме-
ниш?

JAVA ИГРИ

DRAGON ISLAND



Бета, храстъ, шубраци и разни щъкащи животинки.

(Зууум...)

Море. В морето – красива
остров.

(Зууум...)

Гора, претърканка с дър-
вото.

Пик, нарамил брадва – явно тръгнал да сече дърва.

Нека си представим пла-
нета, която наблюдаваме
през един перфектен телес-
коп, реейки се в космическо
пространство.

(Зууум...)

Море. В морето – красива
остров.

(Зууум...)

Гора, претърканка с дър-
вото.

Пик, нарамил брадва – явно тръгнал да сече дърва.

татъншните действия в „mute“ режим:

Ганчо – нека наречем главния герой Ганчо, отива му – с
бърда крачка се е запътил към другия край на острова, къде-
то се е разположил дракона – в ролята ламята Маруся. Ма-
руся се е укрепила в една пещера – бъль огън и приближава
съвета към екокатастрофа, предизвиквайки глобално затопля-
не и парников ефект. От своя страна Ганчо щъкни смело по
мускули и меч, подскочи сърд езера от лава и пропадайки
със пътища демони и всъкарака друга отвратна гаг,
опитваша се да спре. Общо взето – борби се мъжествено
и героично – по последна кашка кърв, последен живот, или ре-
старт на живото!

FEATURES:

Много динамична и увлекател-
на екшън аркадна игричка.

Битки с множества врагове.

Брони и специални умения,
които се събират из нивата.



екшън 94%	
Nokia	3600, 3620, 3650, 3660 6600, 7610, 7650, Nokia N-Gage
Motorola	T720(i), T722(i), T722, V300, V400, V500, V525, V600
Siemens	C60, C81, MC60, M55, M56, S55, S57, SL55, SL56, M55, C85, CV65, CX65, CX765, CX965

Как да измегля Java игра?

Услугата е за клиенти на
Mtel на гр. Боров.

Изприте се избират и
инсталират на вашия GSM
апарат от WAP адрес
[> JAVA Игри.](http://wap.mtel.bg)

Необходимо са стандартни
настройки за WAP на апаратата,
независимо дали ползвате WAP
през GPRS или номер **0881000**.
Може да получите WAP
настройки като се обадите на
„88 - безплатният номер за
информация на Mtel.
Пропрочуваме и [>
GSM съветник > W@ P
настройки.](http://www.mtel.bg)

Цената на всяка игра се вижда
преди самото измегляне и е
между 2,50 и 5 лв.

Нека спрем звука, чухме доистотъчно. Да проследим понা-

Crash 'N' Burn



Задържтах колача, колата леко се разтре-
се и бъгамелят замърка като коте.

Ама от ония – по-големите, дето са към
250-300 кула. Насътихи пегала за газта,
мъркането се превърна в грозен рев,
които покоси трибините. Хареса ми да знам, че всички
маши се обръщат в моята посока! Погледнах „колегата“ в
ясно от мен. Заек... Пристигнах шлем, гъва колана за сигу-
рност. Само дето мама я нямаша наоколо да му сложи
възглавничка под дупето. Явно му е първото състезание.

Вляво обаче е „Булдозерът“ – зловещ животин, което
изгриващаше колите на всички, дръзнали да му се изпречат
на пътя. Очертава се един от най-костенчите орехи в
това състезание. А интуицията ми рязко лъже.

Няколко минути за подготвотка – всички погледи са впе-
рени в състията.

Избездигнатият стартът бе даден, бъгамелите на гадоха
оглушителен щур. Краката ми върху пегала на скоростта
опря търсъро в гора. Пилек на гуми, вънна от адреналин и
всички се втурнаха напред. Ще рече човек, че закъсняват
за среща със сърча блондинка, компенсираща липсата на

мозък с излизането в областта на деколтето!

„Заека“ ми пилеше бронята от ясно, „Булдозера“ се хи-
лаше злобещо от другата страна.

„Мис невнимание – цял живот мъртъв“ – всички го зна-
ят, ама аз го знам най-добре.

Набих всичките си стю-и-найс кила върху спираките
– колата се заковаша като пиронче върху бъброва фаска, „Заек-
а“, както си ме беше гушнал отпъсно – избездигнатият
към „Булдозера“, които само това чакаше, за да го скру-
ска. Чу се звук на смачканата броня, разлетиха се парчетки.
Две маневри, изпълнени с много мърсна газ – и отново бях
първи.

Какво да кажа... хубаво е да си... мен! Защото магадимите!
общат победителите!

Features

Рали, в което можеш да бълькаш противниците си, да
ги избълъкаш от пистата и да трошиш колите им.

Избор между 3 автомобила

Използване на турбо по време на състезание

Избор на сингъл писта или Шампионат.



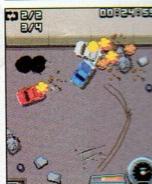
рейсър 97%

Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3100

Simens CX765, C955, M65, S65

Motorola V180, V220, V300, V400, V500

SonyEricsson K500, K700, Z1010



Soccer Unlimited

Тъкмо въскрех кората в чората, когато треньорът нахлу

... И почна пак да си къканиш неговата. „Момчета, помнете
като съм ви казал... онова краевото коженчето – то е, за-
да се подгответе като противници на врага... Йордано –
престрана да си гризеш нокти, не си в час по физическо –
след малко излизате на ТЕРНА“!

Това горното в шо-ефект поборен вид се повтаря преди
всеки мач и ми е вътрешно, но треньорът си е таќив. Ама
верно, че този Йордано без нокти остана – явно здръво го
трепсе шубето. И как нами – посредниче 4 мача три пъти
ми правиха бодичек, пет пъти секира през краката, пътно
момчето изрева с много остръ фразец (и тебе там да
ти ритнати и ти така ще въикаш).

Вече съм на терена, проекционирите светят в очите ми –
край време е да сложи и да еничи очи като Давидц, хем и
по-гъварски ще изглеждам.

Чува се съвръката на содигията и мячът започва. Затичвам
се и обладвам топката. Всичко върви добре, докато никакъв
противник играл не ми казва нещо като

„011001110010101“ (ако ми питаш направо си ме напусва,

макар че не го разбрах много – аз Java не говоря) и после ме

пронася 8 поза „тюк-юк“ роден с болки в краката“.

Стапам и започвам да се лутам по зеленото поле. Хм,

странно – тичам като муха без глава. Виждам играл с топ-

ка, който ме подминава – аз продължавам да тичам в грещ-
ната посока.

Нещо шантажи се случва с мен. Дали не съм прекаля с
анаболите?

Най-сетне уличвам посоката, или по-точно посоката ме
улучва мене – настича си отпленни коженото кърв и сега кон-
траактувам. Топката проучва на гладката ми по посока
противнико-врага – и тупна на 5-6 метра от гол ли-
ният. Само аз съм в околността – ако не се брои против-
никите врагат, които ме гледа спас на заключение –
разпери ръце, съкаш ще ме превръща. Вълждам се в надпи-
са на тениската му „Правете любов, не война!“ Става ми
ясно защо си държи ръцете така разперени срещу мен. Как-
то и да е, заптичавам се в лек прът – няма закоба да бързам,
сам съм 6 пеналта! Присвивам едно оче, фиксирајки горния
ляв пунит на вратата – и се изсилвам!

Шуупу – ... бурен смъх отклик приближава!

Изправям се на колене, неспособен да се отворя все още
от шока, че съм се разминав с топката и съм изръмвал въ-
здуха, пълоскаий се пред вратата.

Има ли край срамът?

Поглеждам назоре... и с тих глас промълвявам „Ей ти,
които си играеш с фудбалка, гледай към ги ще бършиш, че за
резултат станах...“

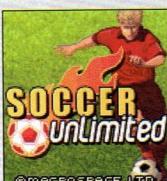
Features

Прекрасен футболен симулатор

Богат избор на отбори

Използване на преки свободни удари и дузпи

Създаване на собствен отбор



спорт 95%

Nokia 7250, 7650, 8910, N-Gage

N-Gage QD, 2650, 3100, 3200,

3220, 3300, 3510, 3660, 5100,

5140, 6100, 6220, 8260, 6610,

6610, 6800, 6810, 6820, 7210,

Открийте цяло ново
поколение от Java игри
за вашия мобилен телефон!



Нолан Бушнел:

- Основах *Atari*
- Създател на първият монетен аркаден айтматом
- Създател на *Pong*

Magnavox Odyssey е първата домашна видео играшка конзола, предшестваща появата на *Pong* – продукта на *Altaïr*. Раф Баер, създателят на *Odyssey*, има работещ прототип още през 1968 г., а първата конзола е показвана на пазара през май 1972 г. *Odyssey* обаче не постига комерсиален успех. „Заслугата“ за това има основно лошата маркетингова стратегия на *Magnavox* – компанията, която я разпространява. Аркадният айтматом на Бушнел се показва де факто едва през 1976 г. Година по-късно *Magnavox* съди Бушнел за нарушения на авторски права, тъй като според тях неговият *Pong* експлоатира до голяма степен концепцията на *Odyssey* – играта Тенис. Те печелят делото.



Дон Унгер:

- Създател на първата приключенска игра в историите (*Adventure*) заедно с Уил Кроутър
- Пionер на приключенския жанр

Colossal Caves се появява през 1976 година, като текстово-графичен звънчар за *Commodore 64/128*.



Робърта Уилямс:

- Съоснователка на *Sierra On-Line*
- Създала *King's Quest* серията
- Фигура с огромен принос за развитието на приключенския изграен жанр

Сънуват ли гейм-дизайнерите електро-овце?

(Хроника на най-влиятелните фигури в света на PC гейминга)

Болнично легло. Младата майка в него току-що е излязла от следродилната упойка. И първото, което съзыдрам очите ѝ, е внейната съпруг - Влерик поглед в екрана на лаптопа, поставен на коленете му, той съсрепотено пише нещо на клавиатурата. „Ед, какво по дължество правиш?“, кресва жената, „Не ми казвай, че работиш върху проклетата игра, докато се ражда тъщеря ни!“

Пръстите на мъжа спират над клавишите. Той откъсва замислен поглед от дисплея и обидено заяви: „Това не е просто игра, мила. Това е *StarCraft*!“

Човекът в *Джиф Стрейн* – един от многочленове на *Blizzard* екипа, създал една от най-значимите RTS игри в историята на електронните забавления. Отношението, което демонстрира г-н Стрейн към работата си, е знак. Знак за това, че гейм-дизайнерите – хората, на които всъщност многообразни часове неповторими преживявания; на които трябва да благодарим за прекрасните нови светове и създавания, станали неразделна част от живота ни, променили ни, направили ни геймъри. Тези хора... те не са като всички, приятелю. Те са НЕОБИНОВЕНИ!

The Pillars of the Gaming Nosgoth..

Всяка история, казават, имала своята епоха. Същите дни затели, водачи и пионери. Уникали може и жени - хора с щиза. С неповторими комбинации от талант, лични качества и фанатична посветеност. Хора, имали кудака не просто да послеват мястите си, а да направят крачка отвъд – да ги пребърат в реалност. Тези хора създават светове. Алтернативни реалности, вселени изпълнени от видения и сънища, в които всеки може да се разходи – едно достъпно шастие. Всичко това в името на Негоово ВеличествоИграча. И заради собствено удовлетворение, не на последно място!

Разбира се, почти всеки е чувал за

Кармак, Молниъ и Сиг Мейбр. Но колко от нас отговарят дължимото на Нолан Бушнел, Рон Гилберти или Дъг Чърч? Сложено вати си се днес имената на Тим Суини и Уил Райлт? Колцина са тези, които познават в необходимата степен и говорят със заслуженото уважение за онези луди, пребърнали се в митните, върху чиито тълци се крепи историята на игрите?

С този – почерпявам го изрично – много кратък материал *Gamers' Workshop* ще отвори покътните страници и ще изтрие праха, затрупал част от онези имена, които трябва да знаем и помним с признателност.

Пионерите

Край на 70-те и началото на 80-те. Дните са трухи за бешещата играшка индустрия. По времето, когато Стивън Джобс отчаяно си опитва да заинтригува някого с идеята си за персонален компютър, тързате малко хора се възнуват от електронни забавления. В беззропочния мрак един малък мъж в очарован от блеска на магическа искра. Използвайки ресурсите на гигантски университетски компютър през 1962г., той създава *Space Wars* – една от първите електронни игри. *Space Wars* е изцяло некомерсиален проект, но именно той набежда младежа на някои интигуанзи разми-

сли.

Нолан Бушнел. Раждат се индустрия.

Трябва да измине почти цяло десетилетие обаче преди **Нолан Бушнел**, въпросният малък талант, да успее да осъществи мечтата си, създавайки през 1971г. **Computer Space** – първият в света аркаден монетен айтматом.

По това време в масовата публика концепцията за интерактивно електронно забавление е totally непозната. **Computer Space** се оказва прекалено сложна и не предизвиква почти никакъв интерес. Бушнел обаче няма намерение да се отказва. Той се заема да опрости до максимум идията. И резултатът се оказва потресаващ! На бял свят се появява възможно най-елементарна играшка концепция – толкова феноменално проста, че е обречена да бъде гигиена: гъбе бертиканчи чертички (играчи) са подават малко къдратче (монета), а цялата е да не се изпуска „толкато“. Играта е *Pong*, а успехът, който тя постига, е зашеметяващ. Първият *Pong*-айтматом, монтиран в един бар, за броени часове спира да функционира по причина, че... е препълен с монети!

Това е първият белег, че в електронните забавления има огромен комерсиален потенциал. Всичен от тази мисъл, на 27 юни 1972г. Бушнел основ-

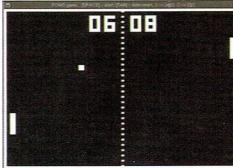




които случайно открива копие на *Colossal Cave*, докато роби в примишибния престъпка на Интернет и моли Кроутър за разрешение „да си поиграе“ с изходния код на „Пещерите“. Той добавя към *Colossal Cave* съкрайща, които изглежда са събира, чубаджи, които да избягат и загадки, които да решава. Резултатът Уудс кръщава „Adventure“ (Приключение), с което едновременно става баща и креатник на един от най-блестящите игрални жанрове в зората на PC гейминга – приключенския. Следва цяла плейя от текстови приключения (включително и култовият за времето си *Zork* на Infocom) – всички базирани на *Adventure*. По-късно на група британски студенти-энтузиасти им хрумва идеята за текстови приключенски игри с множество участници – така са раждани предшествениците на съвременните масови онлайн ролеви игри като *Ever Quest* и *World of Warcraft* – т.н. MUD (Multi-User Dementia) игри.

Семейство Уилямс имат игра. Рисувани приключения.

Сред тръстите запалени почитатели на *Colossal Cave* и *Adventure* са съпругите Кен и Робърт Уилямс. През 70-те, замелени от тези игри, те неуморно изследват своята им, пишайки команда след команда на монтиран в дома им Телетайл и търпеливо чакат отговора на централния компютър, използвайки кода на играчата на 3 000 мили от мяк. Запътват времето, докато чака. Робърта си задава въпроси, едни от които: „Дали няма начин и какво би се получило, ако ставашо в играта се облече в графична илюстрация“, се превръща в крайъжен камък и следващо става в развието на прохождащия жанр. Защото е-жъ Уилямс не се задоболява само с въпроса, а започва да търси и отговора. Възхновена от романа на Агата Кристи „Десет маки негречета“ и столичната игра „Улика“, тя създава свое собствено приключение – този път с илюстрации. *Mystery House* е първият графичен квест със спрятано, които успява да създаде по-полнота вързка с играча и му предлага по-пълно преживяване. Следват десетки други



Бава една от най-емблематичните играчки компании в историята: Atari, която практически изтрякала аркадната индустрия от нищото и се превърнала във все още жива – легенда.

Уил Кроутър и Дон Уудс – пещерите на успеха.

Горе-долу по същото време е по-стабен и дрог фундамент. След тежък развод, едни баща се опитва да създаде електронна игра, която той и децата му биха могли да играят заедно. Идеите в нея се врътят около изследване на странны места, решаване на занимателни задачки, отключване на нови области. Човекът в *Уил Кроутър*, а разумътът от неговите усилния и неизмененото име *Colossal Cave* – първата текстова приключенска игра. Една истинска гейм-революция започва с мези прости думи: „*Tu si в прекрасна, 80 фута пещера, слепните на която са като замързали реки от оранжев камък...*“

Историята продължава с *Дон Уудс*,

приключенски шедеври, като *King's Quest*, *Space Quest* и *Phantasmagoria*. Ими, превърнати в легендата *Sierra* в гейм-компания номер едно за своето време.

Приключенските игри са сред първите заглавия, които масово се играят на персонални машини като Apple II и Commodore. С разширянето на PC технологията статичните графични кутии стават все по-интерактивни – с раздвижена графика и герои. За нещастие постоянно писане на текстово във команди започва да става все по-досадно и по-досадно за играчите. Тогава на сцената избуха Рон Гилбърт и променя всичко.

Рон Гилбърт – да пишеш в досадно.

През ранните '80 години Гилбърт работи за втората най-емблематична кутия компания след *Sierra* – Lucasfilm Games (по-късно Lucas Arts). Неволите на играчите за поборяване на игралния интерфейс е сътворена с това да направи така, че всички операции в играта да се извършват с кликане на мишката. Механиката е проста, но генциана:

„Клик върху глагола (действието) – клик върху обекта“. Първата игра, в която тази концепция е приложена на практика, е *Maniac Mansion*. Поради огромната си времето с комплексност на интерфейсния модел, Гилбърт пише самостоятелен език за скрипторите, предназначен за манипулиране на игралната среда. Той го нарича: „*Script Creation Utility for Maniac Mansion*“ или SCUMM енджин. По-късно SCUMM намира приложение в емблематични кутии заглавия, като *Indiana Jones and the Last Crusade*, както и в култовата *Monkey Island* серия.

Създалите на Жанрове

Началото е поставено и колелата на историята се забърват със страшна сила. Макар все още никой да не подозира до какви гигантски мащаби ще достигне едни ден явлениято „игрална индустрия“, ограничен кръг свидети умите успяват да програмат пощенца, криещ се в малките анимирани човечета, подскочаващи по земята екран на тромавите и немощни PC-та. Както скултурите съзират изящните линии

Mystery House излиза през 1980 г. Името се пропада в тираж от над 10 000 копия. Изпълзваната платформа е *Apple II*, цветове на ма, всичко е черно-бяло и почти романтично...

The Wizard and the Princess (1982 г.) е вторият проект на Уилямсби. Той е и е първият цветен кутият в гейм-историята. Предвиден за няколко платформи (*PC, Apple II, Atari и Commodore*), този арденчър се пропада в тираж от 60 000 копия. PC-версията е кръстена *Adventures in Serenia*. Следват кутии драматично заглавия на *Sierra*, както и ненадминатото любовенско приключение *Leisure Suit Larry* (1988 г.), и пророческият за времето си хоръ-бърънер *Phantasmagoria* (1995 г.) – хубрид между игра и интерактивен филм. Като най-успешна за семейство Уилямс серия се счита *King's Quest: Quest for the Crown* (1983 г.) продаден в над 3 милиони тираж.



Рон Гилбърт:

- Създалите на SCUMM енджина
- Основател на *Humongous Entertainment* (една от най-големите компании, разработващи игри за деца)
- Създалите на *Secret of Monkey Island*

Вътвъншно, освен че е първият кутият, използваш SCUMM енджина, *Maniac Mansion* е и първото приключение за PC.



Джон Кармак:

- Създалите на първите фундаментални 3D играчки енджини
- Един от най-ревностните поддръжници на 3D графично-ускорителна технология
- Установявайки стандарт за създаване на потребителски модификации на игри



Sid Meier:

- Съосновател на емблематични студии като *Microprose* и *Firaxis*
- Създател на *Civilization* серията
- Пionер на стратегически игрален

жанр



Alan Adam:

- Съосновател на *Blizzard Entertainment*
- Един от основните автори на *WarCraft*
- Пionер на RTS онлайн мултисълътъра



Brett Sperry:

- Съосновател на *Westwood Studios*
- Един от създателите на *Dune II* и *Command & Conquer* сериите
- Един от родоначалиците на реално-времевия стратегически жанр



Peter Molinero:

- „Изобретател на „god game“ жанра
- Създател на *Populous* – първата „божествена симулация“ в историите
- Основател на едно от най-иновативните съвременни гейм студии - *Lionhead Studios*
- Оглавявал екипа, разработил *Ultima*

на бъдещата статуя, затворена в грубата негодялност на сурвата скала, така и тези пръвопроходници поизлеждат отвъд мътните 10-ичночи гислее и Биждам контурите на мечтите си за нови светове и алтернативни реалности. Било е време, когато в прерията на фронтовището за чистия ентузиазъм прегратите на комерсиализацията и маркетинга все още не са съществували. В такива времена се раждат митами.

Джон Кармак – архикетът на 3D революцията

По времето, когато **Кармак** излиза на гейминг-сцената, побеждането творци на нея предполагат да мислят възумерни. В гледаната на един небързачин, сух младеж с типичната бледа, отнесена физиономия на погъннат от компютърите юзък се ражда блъскава идея – да пренесе играта в едни инспиративни, обемни светът. Джон Кармак – Считан от побежено хроникъри на гейм-еволюцията за най-блестящата фигура в бранша за всички времена. Да кажем, че Кармак е гений, би било недостатъчно. Между феноменалната склонност към технология на **Commander Keen** през 1990 г. и визуално стилизиращият *Doom III*, иденти и таланта на този човек промениха неизвестното начин, по който възприемаме игрите. Макар да не претендира за титлата „баша на 3D гейминга“, Кармак без съмнение е личността, благосъдената на която в момента фърст-пърсы шутърите са не просто едни от доминиращите жанрове, а основен видигател на прозрата в триизмерни високо-технологии. Кармак е ако не писателят, то поне един от основните съавтори на „Евангелие за съвременните 3D ускорители“. В зората на електронната революция, преди NVIDIA и ATI, гори преди 3Dfx, Кармак вижда бъдещето на играчния жанр като неразрино обвързано с развитие на все по-съвършени хардуерни видео-технологии. По времето, когато излиза *Quake*, те излеждат по-скоро като лош вин. Това бързо се променя с *V-Quake* (оптимизация на *Quake* кога за Verite – един от първите графични видео процесори), а по-късно и с OpenGL трансляцията на оригиналния *Quake* ког. Именно тази игра пости-

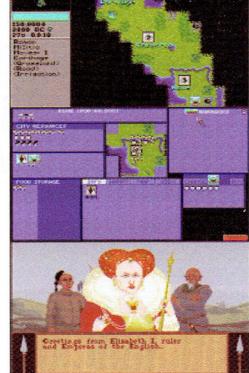


ла пътя за превръщането на 3D програмите интерфейси в неоспорим съвременен стандарт.

Списъкът с игрални иновации, дело на Джон Кармак, съкани няма край: базираните на клиент/серър мрежови програми като *Multimania*; мултиплексирането на обекти; възможностите за лесно и достъпно създаване на любитечки модификации посредством редактори за нива; командни конзоли в игри – като че ли всичко, което в днес FPS жанра, е заслуга почти изцяло на Джон Кармак. „Кармак е синоним на технологичен прогрес“ казва за него Бил Ропър. И бога ми, мисля, че можем да му се доверим!

Sid Meier, Alan Adam и Brett Sperry – „Световата троица“ на стратегически жанр.

За родоначалик на стратегически жанр често – за сметка на това не-правдично – се сочи Сид Мейър. Макар и не точно отепа, то мой при всички положения спокойно може да се нарече Светия дух на Стратегията. Оставил зад себе си вълна поредица от гениални за времето си заглавия като *Civilization* (демонстрираща невероятно сложна и комплексна походка стратегическа концепция); *Pirates* (един от първите играли хибриди, комбиниращ успешно елементи на приключенски, екшън, стратегически и рогър ролевия жанр); *Railroad Tycoon* (за която някои



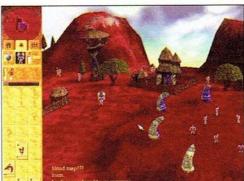
все още твърдят, че въпреки във времето реално-времевата стратегия, Сид Мейър е заслужил името му да бъде вписано със златни букви в игралната история. Иерархи, плюз на неподражаемия му дизайнерски талант, са оставили своя отпечатък не само върху цяла генерация играчи, но и върху редица гейм-мастори – самите те звезди на съвременния игралив небосклон. Тим Кейн – един от съоснователите на *Troll Games* и автор на игри като *Fallop in Vampire: The Masquerade – Bloodlines* призна淮: „Първата компютърна игра, която като бях пристрастен, бе именно *Civilization*.“

Въртесен на началото обаче, Връщати времето назад, пътят спира в едно единствено име – *Dune II*. А човекът, стоящ зад него, е *Brett Sperry* – един от основните креативни визуални на фамилията *Westwood*.

Делото на живота му – *Command & Conquer* серията – утвърди пътта до стотинки подобни заглавия.

Измежду десетките повече или по-малко успешни клонници е лесно да се открият няколко от заглавия, които не просто присвояват от първообраза, а изграждат гениалните, но груби и нео-





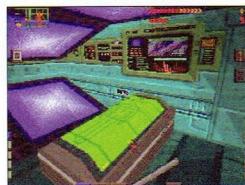
формени RTS гейм-концепции до нови виртуозни видови. Blizzard, и по-специално Алън Агам и Маук Морхайм – основателите на студията – създадоха неподражаеми шедеври, като не само се учеха, а и наминаваха уменето на учителите си. И днес Warcraft I и II, както и StarCraft са установен етапон за RTS качеството. Нещо повече – именно известие на Агам, Морхайм и Бил Ропър даваха началото на RTS онлайн мултиплейър революцията.

Питър Молинъ, Дъг Чърч, Уорън Спектър, Ричард Гериът, Ерик Робъртс и Уил Райл: лесно ли е да съзгашеш нов жанр?

Малцинца с тия, които могат да се похвалят с факта, че са станали родоначальници на изцяло нова играна концепция, а шестимата избрани по-горе без сумнение са измежду тях. Molinny заслужава атмирации за Populous – първата „god-game“ игра, или както сам ще язовиши я наречи – „Божествена симулация“. Следват я други Bullfrog шедеври като Dungeon Keeper и Syndicate – сами по себе си гениални игри, но далеч от съмненията иновативност на Populus.

В по-ново време Молинъ продължава да развива „god-game“ концепцията в заеднава като Black&White, разработвана от айтърското му студио Lionhead. Тези игри дават в ръцете на играта неподвротимата свобода да се чувстват свидетели бое на една алтернативна игрална мини-вселена. Съгласен се – на колко умове би могла да хрумне такава концепция, а колко от тях биха я осъществили на практика и с такъв размах?

Дъг Чърч тък е сред най-големите имена в гейминг-историята, за които почти никой не е чувал. Той е човекът, стоящ за феномена Ultima Underworld – разработен съвместно с Уорън Спектър по времето, когато гвамата преставляват идейното ядро на Lo-



Looking Glass Studios. Ultima е първата



триизмерна компютърна игра, но тя не изчерпва приноса на Чърч и Спектър за развитието на игралната технология. Заедно като System Shock и Thief и особено съмважаща с размах и генина си Deus Ex също са до голяма степен електронна реинкарнация на идентично именно на тези игри душа. Deus Ex и днес се сочи като етапон за неподражаема художница игра – както жанрово, така и като геймплеен подхod – една уникална електронна симулация на пулсираща, живя виртуална вселена.

Ричард Гериът, освен че е съосновател на култовото студио Origin, днес се сочи за идиина баша на едни от игралните жанрове на бъдещето: Масовите онлайн ролеви игри (MMORPG). Жанрът, който днес се разва на забин на популярност в свързован машаб и който се спряга като логично еволюционно бъдеще на игралната индустрия. Именно Ричард, Lord Britishi Гериът пръв поставя основата на MMORPG гейминга със своята Britania – алтернативна Визия на средновековен фентъзи свят. Пуснатата през 1997г. Ultima Online бележи началото

на бурното развитие на графичните масови онлайн ролеви вселени – игри като EverQuest, които бързо се превръщат в невиждана с размаха и масовостта си мания. В УО за пръв път „лъскат“ и редица характеристики за този род заглавия проблеми, като интернетната лага например, с които MMORPG играчите днес са добре запознати и на които все още не е намерено задоболително решение.

С Origin е свързано и още едно емблематично име: Ерик Робъртс. Абтор на Wing Commander серията и игри като Privateer, Starlancer и Freelancer. Освен че едн от хубавите баси на почти мъртвия днес жанр „космическа симулация“, Робъртс е „отговорен“ и за едни от първите примери за сливане на кино и игрална индустрия. За съжаление, опит, който можем да определим като неуспешен – филмът „Космически пилоти“ доказа, че ако си добър гейм-дизайнер, това не те прави компетентен да държиш и режисьорската палка.

Тук някъде е редно да споменем и Уил Райл – „изобретателят“ на sim-игрите. Неговият първи опит по темата – SimCity представя наследство концепцията за „градоустройствен симулатор“. Идейно родошът се с „божествените“ игри на Молинъ, Sim-City успява да захлее умовете на феновете на компютърните забавления за океана зароди гениалната си простота и свободата, която предоставя – възможността не само да моделираш една цяла град по свой собствен вкус, но и да го управляваш, да бърши отмъщението за разището или разрушаваш му.

В по-ново време, вече под шапката на гигантата EA, Уил Райл създава едното на най-успешните съвременни гейм франчайзи – The Sims – поредица, която от няколко години пона очи неизменно оглавява класиците за най-продавани електронни заглавия.

Underworld

• Създалът на игри като Thief и System Shock



Уорън Спектър:

- Оглавява една от най-иновативните компании в бранша (Ion Storm)
- Създал на гениални игри като System Shock и Deus Ex
- Пionер в смесването на жанрове (RPG, къшки, юфънчър)



Ричард Гериът:

- Създал на Ultima серията
- Един от пионерите на MMORPG жанра (Ultima Online)
- Основател на Origin Systems



Уил Райл:

- Създал на Sim City и The Sims
- Пionер на „съмулационния“ играчен жанр

Една от най-оригиналните игри Bullfrog e Syndicate (1993 г.). Това е едно от първите гейм-заглавия, пребъдящи интерактивната играна среда в SVGA графика.

Първата игра от Ultima серията (Ultima Underworld: The Stygian Abyss) се появява през март 1992 г. Та е изградена от Origin, но концепцията на играта е дело изцяло на Looking Glass (Blue Sky Productions). Промоутърът Wolfenstein 3D на id Software, който де факто популяризира 3D FPS-ти и се бори противник на жанра, излизат през май 1992 г. – т.е. все пак Ultima има малко, но същ-

стично предимство. Тя обаче не е екиън, а „съмвалюшен стил“ ролева игра, използваша доста икономична за времето си 3D технология. По-късно графичният енджин на *Looking Glass* е комбиниран с Ultima изграждана вселена създавана от Рич Герърт, който още като тийнейджър публикува своеобразен иен преглед - *Битка в Акала*.

В *Origin* за пръв път блесва талантът на Ерин Робъртс. Автор на *Wing Commander* сериите и игри като *Privateer*, *Starlancer* и *Freelancer* и *Crusader*. Никога до излизането на *Commander*-а стават не е бил дал гордощо шематично съчетание на космически битки, комплексирани с броячнико и посредни скокове. Въпреки колосалните за времето си изисквания (процесор 386 при положение, че преобразувачата част от компютрите са с 296), първата част на играта се превръща в една от най-скъпите продукти на всички времена. *WC4* и *Privateer 2* тек лежат вистински интерактивни филми с участието на актьори като Марк Хамил и Йорган Прокин.



Гейб Нюъл:

- Основател на *Valve Software*
- Водеща фигура в екипа, създал *Half-Life* и мултплейър мода *Team Fortress Classic*



Брус Шели:

- Съюзнател и главен дизайнер в *Ensemble Studios*
- Создател на *Age of Empires*
- Един от най-ярките иноватори в RTS жанра

Иноваторите

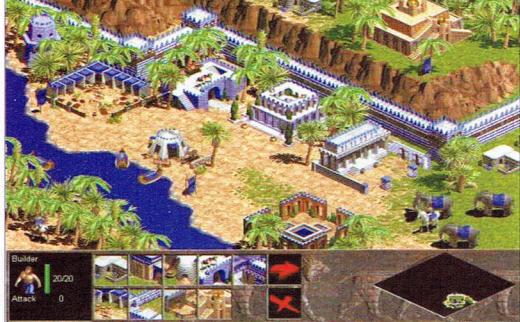
Стъпили върху солидния функционал на вече изграденото, редица зърнени гейм-дизайнърски фигури изгряват в по-нови времена. Макар да не могат да се похвалят с иновации от такъв калибр, като „Пионерите“ и „Създателите на жанрове“, тези хора също заслужават признание за техния ценен принос. Именно тлаското на техните оригинални идеи е позволило на индустрията да направи още една крачка напред.

Гейб Нюъл: Мечтателят от Black Mesa

Valve Software са едно от съвременният гейм-студии, които нямат нужда от излишно представяне. Централна фигура в него е **Гейб Нюъл**. Екс-Microsoft команис, той ще бъде запомнен от една страна с феноменалната *Half Life* - събрала в себе си брилянтен изкуствен интелект, неизвършени скриптирани ситуации, заразителен геймплей и забавен мултплейър. Приносът на Гейб Нюъл обаче не съвршира до тук – той е и човекът, лансирал принципно нова маркетингова схема за разпространение, позволяваща на разработчиците да избегнат „диктата“ на големите публицистични компании. Нюъл показва на света и още нещо – че е възможно един съвременен гейм-дизайнър от такъв величина да успее да твори за играчите и да не губи виталната си пръвка с тях. Обсъден поддръжането на огромно мюнхенско комюниканти, Нюъл се слави (поне по скоро) като един от най-отворените към феновете гейм-дизайнери в наши дни.

Дейв Бревик и възходът на компютърните RPG-ти

Кой е **Дейв Бревик** ли?! Башата на *Diablo*, разбира се! По времето, когато излезе тази игра, PC базираният ро-лъвът залавява бяха по-редки от кокоси зъби. Общо взето в средата на 90-те ролевият жанр бе на сълъртния си юър. Макар неясните на типичноот RPG-ти да съвръзат с *Fallout* и последвалата малко по-късно *Baldur's Gate*, *Diablo* бе заглавището, което успя да привлече вниманието на масовият играч и да го пополни в хоното на ролевите приключения.



елементите, които днес приемаме за давеност, но за пръв път видях явл сънят именно в страхотнина „Едър“.

Крис Тейлър - какво могат старите „лещери“ кучета

Знаете ли, в класацията за „10-те най-значими иновации в RTS жанра“ на Gamespy, името **Total Annihilation** се споменава горе-долу между първите, колкото и *Dune II*, *StarCraft* и *Warcraft*.

Тази игра **Крис Тейлър** и компанията му *Cavedog* наложиха куп иновации, в последствие формирали част от функциите на съвременния RTS жанр.

Annihilation-а е една от първите стратегически игри, задвижени от изцяло присъзмерен графичен енджин. Нещо повече – тя въвежда ред геймплейни концепции, като системата за парализиране например, пребърнали се днес в неоспорим RTS стандарт. Същевременно създателите на играта (*Cavedog*) организират невиждана по рода си онайни поддръжка – всяка семейства са пускати нови пачове, пребалансиращи ограниченията на масите, показващи им магическата красота на ролевия геймплей и кампанията началото на едно истинско RPG възраждане.

Брус Шели - нова ера за стратегичесke игри

Брус е ученик на Велик майстор – работил първоначално под крилото на гуртуто *Cug Meibor*, след разлагането на *Microsoft* Шели напира сигурен пристап в поделението на *Microsoft*, занимаващо се с разработка на игри. Начело на малмата компания *Ensemble Studios*, Шели създава една от най-иновативните и популярни реално-времеви стратегически игри: *Age of Empires*. Дванадесет различни раси, достъпни за игра, огромно – не само за времето си, а и според днешните стандарти – технологично извършено, иновативна система за организиране на единиците в монолитни формации – това са част от RTS

Тим Суини – в сянката на Джон Карнак.

Суини е създателят на *Unreal* енджина – графичната платформа, която дълго време беше основната запала за едноименната хегемония на *id*. По времето, когато *Quake* и *Doom* се стремят да напуснат играта в лабиринт от класичнофобични теми, мрачни коридори, ощущението в грепреща, убити цветове и да го уяснят, съблъсъвайки го с грозни, гротескни чудовища, *Unreal* ни показва една генерално различна база.



Тази игра ще бъде геймъра в един прекрасен, абстрактен свят на живи, ярки цветове и огромни открити пространства, земя, наслена с причудливи заборе - една „Нереална“ вселена.

Благодарение на факта, че Unreal-сорсъса беше една от най-добре документирани и обфакти платформи на пазара, той стана основа за разработка на беше съществуващи от различни жанрове и под-жанрове. Измежду тях се нареджат *Deus Ex*, *Undyng*, *Wheel of Time*. Unreal-енжинът и днес е една от най-успешните и широко разпространени графични платформи, разбавша се на огромен интерес от страна на морерските къмпанисти и конкурираща се с това отношение единствено може да съществува Source енжинът на Valve.

Угаснали сълънца

Крайта на 20. в. беше време за преоценка за цялата гейм-индустрия. Когато промоциите се няколко години размисъл на най-после приключиха, извадките, с които се наложи да се сблъскат създавачите (гейм-издаднерите), и потребителятите (играчите), не са особено приятни.

Един от тези тъжни изводи беше, че днес машабите не оставят място за „самотни юнис“, като някои от гейм-пионери. В наши дни редко ще

срещнете игрално заглавие - дело на отделна личност или малка група хора. Побежето клас „А“ заглавия са продукт на многообразието усийя на огромни дивелърски екипи, подплатени с материали ресурс на мощни разпространителски компании. В такива условия е почти невъзможно да блесне нечий инициативен талант. Невъзможно е да изригне нечий порив, защото законите на колективизма като подпомагат създаването на все по-сложните изводи Вселени и концепции, така и оковават възприятието на инвидуа. Когато си са малка част от общото и работиш в своята ниша, без ясна представа за целостта, няма начин да разширим код знае колко себе си. Затова все по-затихващо явление е напоследък нечий редък гений самостоителни да прокара реболюционната си идея за нов вид геймплей или дизайнерска концепция. Големите корпорации днес са склонни да залагат на безкрайното преекспониране на вече изprobани имена, да шадят гоказан гейм-франчайзи в безкрайни сиквъли, да върят от откликани пътища.

Тази тенденция унищожава прогресивно и някои от гейм-индустрията, като зъбоди" таланти на гейм-цената, задушаващи ги, превръщайки ги в незначителен фактор. Някои велики лъвове като Джон Ромеро (съосновател на id) и Трой Хаукънс (съосновател на 3DO) днес буквално си губят времето, занимавайки се с мизерни за някои от гейм-индустрията задачи, като разработка на игри за мобилни платформи от сърта на Nokia N-Gage и Nintendo Gameboy.

От друга страна, хора като Нолан Бушнел, след десетки години прекъсане, днес се опитват да се завърнат на гейм-цената, но явно за юнис е, че те по-скоро ща бъдат запомнени с някои от гейм-индустрията постижения в зората на изграждането на бизнес, а не с инициативи като uWink (компания за разработка

на гейм-терминали с чувствителни на допир екрани).

Погледнете и примера, който ни дават заглавия като *Doom III* и *Half Life*.

2. Подобно на всеки U2 албум, слег „Pop“, те са безспорни технологични шефови, но лишени от ентузиазъм, иновативност и жизненост. Те наявдат на мисълта, че създалите им - фигури като Джон Кармак и Геб Нюйъл, са обсебени от грандиозните видуали и самоцелния стремеж към реализъм - точно по начина, по който някои застаряващи кино и музикални творци се ублъгат в духа експерименти с новите технологии.

Същевременно старти кучета като Молино прилично пропълхват да смичат света с гениални хрумвания, като нашумялата *Fable*. Малко хора осъзнават обаче колко малка е заслугата на „Лъволовата“ точно за това заглавие - Въсъщността на игра е функционалният идейният фундамент на *Fable* е дело на близо вдвадесет-седемнадесет труда на Дийн и Саймън Крамър - основателите на *Big Blue Box*, едно от самите първите студии на *Lionhead*.

Все пак надежда има - в лицето на вече на мафи таланти като малко известният Майдъл Ансел - лидер на френското поколение на една от най-перспективните гейм-компании в наши дни (поне докато някоя акула като EA не ги лапне) - *Ubisoft*. Тихо дело е доста оригиналната *Beyond Good and Evil*, характерна с уникатното комбиниране и ритмична смяна на разнообразни геймплейни стилове. В тази игра можеш в един момент да снимаш кротко някоя бурабечка, а следваща вече да си щаден с корсарски гонка въздушна на *Въздушна възглавница*.

В този ред на мисли - не бива да подценяваме и потенциала на студията като *Starbreeze* - абитуриент на феноменалните *Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*.

Очевидно не всичко е загубено. Все пак, казахме, че белегът за величие на една личност е наследството от велики личности, които оставят след себе си. В това отношение изброяните по-горе хора са сътворили добре работата си. Кариерите на много от тях са завършили къде със забвение, когато - с грандиозен пробал. Но през това време са променили света!



Дейв Брабен:

- Съосновател и главен изведен възигател на *Condor Entertainment* (*Blizzard North*)
- Създал на *Diablo*



Крис Титър:

- Геният, стоящ зад *Total Annihilation*
- Основател на *Gas Powered Games* (автори на *Dungeon Siege*)



Крис Робъртс:

- Създал на *Wing Commander* сърията
- Автор на първия синтез между ки-нофим и игра
- Основател на две емблематични игралини компании



Тим Сюини:

- Създал на Unreal енжин на
- Един от лидерите на *Epic Games*
- Допринесъл много за развитието на съвременните 3D технологии

Войната на стандартите

LCD vs. CRT

Mодерно е. Модерно е, че казват! Модерно да се спори, че се гъзвере, модерно е да се демонстрира стил и, разбира се, „стил“. Горе-долу в тези думи може да се опише модата на щурмуващите масобий пазар LCD монитори. Въпреки че в спора се ражда истината и аз така, споредки наядъг и нашироко с доста хора напоследък, реших да говоря и да видя, археба доколко рекламираните и цялата масова общественост около наблюдането на течночристалните дисплеи по домове и паланки, магазини и бакалници е основателна и доколко те имат всички тези лелянски предимства пред добре познатите ни и досега CRT, или на раздираем гори от Смолян до Добрич, прости български език – катомог-лъчевър тръбба. Да побърдам ли абревиатурите? Няма пък – да сте внимавали!

Не много години назад в миналото, когато 14-инчовият VGA цветен мо-



нитор беше лукс за гъзета и мюзина се раздъхаше наモノхромните си табуи, еволюцията при CRT тръбите и мониторите, възползвани се от тях, беше в начален стадий на раздивите – нещо като сегашното положение с течночристалните дисплеи – ограничено предлагане, недобра развита технология, висока цена. Но времена се променят, малките лампови телевизорчета станаха големи, плоски, дълстъпни, цветни най-вече, мониторчета. И съответно по принци-

на естественния подбор води следващият етап в „еволюцията“. Започнатата около '99-'00 г. и прерасната в закон за използването в здравните заведения на САЩ тенденция да се ползват само плоски течночристални дисплеи, се очертава като златна мина за производителите им, с което започна да се разръща потенциалът на тези екрани. Сега, почти 5 години по-късно, че се опитваме да направим скромна гибридка, поставяйки от външте страна на кантара външне технологии.

Живеем в България, така че ще се опитам да взема и този фактор под внимание. Подробностите – по-долу.

Съвоеобразният бум в индустрията за тези пет години наложи на индустрията значително намаляване на мониторите, използвани тази технология в световен мащаб, но предвид това, че България е една малка прашинка по цялата карта, положението тук не е точно такова. Но нека първо се омотаем в малко техническа плява:

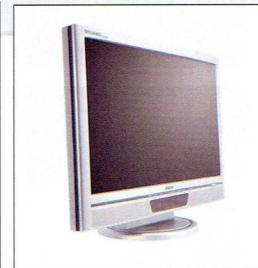
На пръв поглед изглежда, че LCD базирани дисплеи са готови да смажат по всички критерири досегашните CRT такива.

Размери – типичните размери на един средностатистически 17" LCD дисплей за пример рядко надвишават дълбочина (дори със стойката и пластмасата около него) 15-17 сантиметра и тежат от 5-6 килограма, докато както сами знаем – колкото по-добър е един монитор – с по-добра електроника, която да гарантира добри честоти, тръба която да гарантира минимални изълъчвания, размерите скчат гласично – примерно за 17" – между 18 до 25 килограма и 30 до 42 сантиметра дълбочина. Очевидно тук спорове няма – LCD – точно с едини стърги напред или по-точно едно „седалище“ напред, спрямо по-обемните си братя. Като доба-

вим, че даже и да нямаме място на бюрото, винаги можете да окажете течночристалния си дисплей на стена без да се опасявате, че ще падне от тежестта, или да си закупите специална стойка – в стил офисна лампа. Освен, че е гъзвере, е и съвсем практично спестявашо място устройството, което ще доставя и определена гъвкавост при работа.

И да, знам, че ви пиша очевидни неща, но просто четете народу, не философствайте и ще си спишам и до не толкова очевиднища.

Качество на картицата – принципно логиката сочи, че заради вида на матрицата или на целия дисплей едно и също изработват същите изображения на течночристалните монитори, които трябвало да имат по-добро качество на картицата. В първоочерд случаи дори наистина е така, заради големия брой транзистори, използвани за генериране на пикселизацията на дисплея. Това обаче не е точно така, когато говорим за различно поколение дисплеи от целия процес на автомобия на течночристалните. Много често особено по-евтините решения са изработени от липса на видимост при различни ъгли, загуба на яркост в тези ситуации. С думи прости – качествената TFT матрица е тази, която от всички ъгли на едната се вижда и изглежда по един и същ начин. Друг известен недостатък на технологията е избръкливостта на дисплеите като работни часове. Често срещано явление е така нареченият „мъртъв пиксел“ – може да е един, но могат и да са повече – тръгва при изключване и поглеждане от различен ъгъл се забелязва „проточища глюх“ линии, когато светлинната, излъчвана от дисплея, не се вижда през цялата вертикална на този мъртъв пиксел. Комплицираността на производството на една такава течночристална матрица прави небъзможно отстраняване-



то на побърен проблем. Шансът за отремонтиране е никакъв, следва подмяна – или на матрицата или на целия дисплей. А всички знаем какво става, ако подобна стока в България не е в гарантия – не че искаме да правим антиприекла на дисплиторите, то сме им или попарата. Засега в тази категория може лесно да привременим, че CRT дисплеите дотици на LCD-матрица в класирането. Тръбите просто не могат „да изгорят“ по гореописания начин, а и често проблемите са в самата електроника, не толкова в тръбата. Но гори и проблемите с тръбата, освен може би нагоряване на луминофорното покритие от вътрешната страна на стъклото, често подлежат на много по-ефективно и изобщо възможно отремонтиране, отколкото LCD матриците. Ще добудим и за фактата че, но това – по-народу.

Основни параметри на една качествена картица, изльзанана от дисплея, са **яркостта** и **конрастът**. Тук предимството бесспорно е на страната на LCD, макар че според относивно фактора **цена-качество** при избора на LCD-CRT, ще видим, че наистина качествен CRT дисплей може да се мери и по този критерий със среден клас LCD. Показателите при яркостта се бележат с nits, като самите стойности се измерват в cd/m² – по нашому „светици на квад-

„тетрагка речник“



драмен мемър“ или просто „свещи“ (обяснянението защо свещи е противно, а редовете му малко). Колкото по-висок е този показател в характеристиките на един монитор, толкова по-добра картина може да очаквате от него. като пример ще посоча, че типичният масов модел CRT монитор има 100 nits, докато повечето LCD-та достигат 200 до 300 nits.

По отношение на яркостта, LCD водят убедително, създавайки „осъм-клиенто“ на броятта си. Не точно така обаче сега нещата при **контрасти**. Накратко – колкото по-висока е стойността, толкова по-качествен ще бъде, но и толкова по-скъпо ще ѝ струва течно-кристилният дисплей. Въпреки-то състояние се определя като рейтингово отношение на това до каква степен тръбата или матрицата на монитора ще позволява ярките цветове да се визуализират пряко по тъмните цветове, без да изглеждат бедни и размазани. За пример – монитори с по-нисък рейтинг могат да изкарат картина на така, че преливките на ярки към тъмни цветове – различни скали на сиво, да речем – да излязат просто черни, като от това определено „яснотата“, „бистротата“, ако щепе, на картина, ще се загуби. като съравнение – стандартен, 17“ CRT монитор, според последните стандарти има 700:1 рейтинг. За съравнение, дали най-скъпите модели

на пазара рядко имат 450-500:1. Но гори и така, все пак си е постижение, но по критерия за контраст, CRT са прафлинг избор.

Геометрия – Тук гори може да се каже, че спор наядя. LCD убедителни-те лидери по-този критерий. всички знаят как нами нищо по-гравийно от това да си ръчкаем настройките на монитора, за да оправим „офата“, или да настроим пропорциите на видимата зона, като сменяме на различна честота.

Фокус – и тук шансът е на стра-ната на LCD. Чисто технологически погледнато, разбира се. Макар и 8



CRT – (cathode-ray-tube) камодно-ль-чева тръба –

LCD – (liquid crystal display) – течно-кристилен дисплей

1. Вертикален слой, поляризиращ светлината на „визане“.

2. Стъклен субстратен слой с ITO (тионол-индие⁺окси⁻) електроди.

Формата на тези електроди определят тъмните форми, визуализирани със като LCD дисплеят е под напрежение. Вертикалните ръбове са „гравирани“ на самата повърхност, за да може тъмните кристали да са в една повърхнина с поляризираната вече светлина.

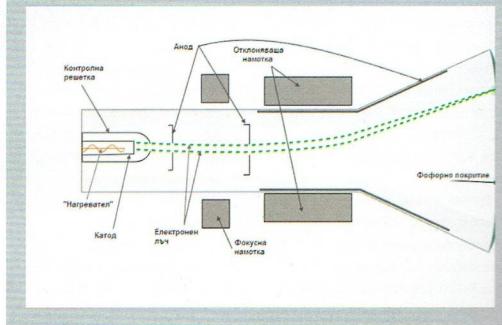
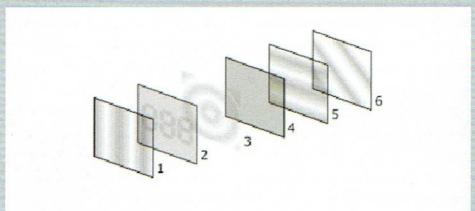
3. Изкриени неметали течни кри-стали.

4. Стъклен субстратен слой с ITO електроди. Формата на тези електро-ди определят тъмните форми, визуализирани със като LCD дис-плеят е под напрежение. Хоризонталните ръбове са „гравирани“ на самата повърхност, за да може тъмните кристали да са в една повърхнина хоризонталния пропускателен слой.

5. Хоризонтален пропускател слой, блокиращ/пропускащ под влиянието

6. Рефлекторна повърхност, отразя-ваща светлината към наблюдава-щия.

TFT – (thin-film-transistor) – тънко-слойни транзистори това на практика е сърцето на LCD дисплея – 8 на-скъпите си варианти позволяват време за реакция и опресняване от 8-16 ms.





критични ситуации на побреди при самата матрица или видеоджаджер - гаражно производство, това да е осезаем фактор, обикновено разликата е трупно големина за небъзоръжено око. Принципната разлика обаче е следната – при като-но-льчевите тръби потокът цветови електронни, с които се „бомбардира“ фосфорното покритие на тръбата, се излъчват като вълна с възлен 8иг, която обаче се променя при нарушена позиция на монитора – нестабилно или неброго разположение на дисплея. Това от своя страна води до промяна в функционирането на електронния поток в нея, като е възможно в такива моменти да забележите „мазане“ и загуба на фокус в определени региони на монитора си – там, където опресняването и реакцията от страна на катода застъпваща. LCD матриците технически са съвсем различни – всеки пиксел там работи индивидуално от съседните си (нали помните – по-горе споменах... забравили сте? Е къде блеете, бре?) и така подобни проблеми, предизвиквани смущения в картината, са незначителни и обикновено гори отсъстват.

Консумация – Отнюдь точка за LCD мониторите. Те са с близо 1/3 по-икономични от електронно-льчевите си събрата. Освен всичко това, те потенциално са и енергоспестявящи за мястото, което работят, поради намаления коффициент на топлоотделение.

Вредни емисии – По-ниската консумация води до нуждата от по-скромни електронни компоненти, захранващи LCD дисплеите, което от своя страна води до почти нулев или много малък процент отредни емисии от всяка възможност.

електронни, вкл. гама лъчения.

Дълготрайност – Ако приемем, че LCD-то, което сме си закупили, е последен листък на технологията и е от най-ноб клас – то несъмнено, ако матрицата е качествена, ще надживее своите CRT събрата. Като-но-льчевите тръби старат се във основни направления – оксидният слой, формиращ катода на „електронното оръдие“ на всяка CRT тръба (намира се в края ѝ) и стартирането на фосфорното покритие, което с времето води до намаляване яркостта на дисплея. Типично „преполовяване“ на яркостния фактор в CRT-то е след около 10-20 000 работни часа, според качеството на самия монитор. Обаче...

Време за реакция – този критерий е ахилесова пета на LCD матриците. Транзисторните блокове, изграждащи и грижещи се за работата на цялата пикселина матрица, ограничават LCD-тата откъм пакета горива скорост. Макар и да в според потребителя и нуждите му, най-осезаемо това е, разбира се, в 3D изгриве, високоскоростната мултимедия (филми с динамични сцени и ярко осветление, да кажем). Все пак това е сериозен недостатък. Въпросният

проблем може да се обясни така – в зависимост от картиите, които тръбва да се преизчертаят при всяко едно опресняване на матрицата, степента на яркост и контраст, LCD дисплеите реагират чувствително по-бързо от CRT събрата имати.

В резултат на което е възможно при особено динамични сцени да се получава замазване на кадри и съответно загуба на фокус и контраст. През годишните бих направени редица подобрения и нещата вече са в малко по-добро състояние на LCD – времена за реакция от порядък на 30 до 50ms преди 3-4 години сега са занижени и спокойно могат да се наляят монитори с време за реакция при опресняване между 16 – 30ms, при които гореописаните ситуации са много по-редки и малко да са скомфортни и гравиращи очите. Въпреки това, по този критерий CRT дисплеите все пак ще държат лидерската позиция поне още няколко години. Друг критерий, по който като-но-льчевите водят, е по-точно и по-лъчно визуализиране на цветовете, създадено с LCD.

Цена – цената, разбира се, е финалният фактор. Този за съжаление е такъв, който винаги тръбва да бъде

отчитан, поради различията в пазарните ниши, качествата и количествата на предлагане, така и на покупателната способност в определен сегмент... За съжаление, гори най-ефтините в момента LCD монитори все още не могат да паднат под 200\$ за нөв. В противовес на това, ще подчертаем, че пазарът в момента е достатъчно масов и богат на CRT монитори, за да предложи изборите от варианти в този ценови сегмент. 19" CRT монитор с година на производство 2003 – 2004, в този ценови диапазон е нещо повече от нормално. По този критерий, особено в нашата мила Родина, LCD все още ще остане предимно аутсаудър като технология, или средство за „изтъкане и изпъкане“. Знам, че има хора, които нямам да съм съгласен, но нямам намерение да споря повече по този въпрос – ценовите листи говорят сам.

Като заключение – ще добавим, че в последните години още една пазарна ниша се развила в България – а именно на мониторите втора ръка и рещиканите такива. Обикновено човек, за смешно малко пари може да се обзаведе с приличен по много добър монитор, който да е TCO'99 стандартизиран, с година на производство гори 2002 и не на последно място – га е с качествена Trinitron или Diamondtron като-но-льчева тръба от ремонтирани производител. На фона на това ще добавя, че макар и обещаваш, иновативен и развиращ се като ниша на пазара, LCD мониторът все още е недостатъчен масово, а и носи със себе си недостатъци, които от съвсем страна работят в полза на пазара и предлагането на CRT базирани монитори.

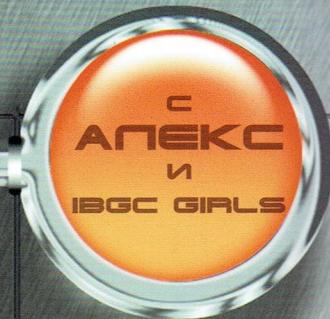
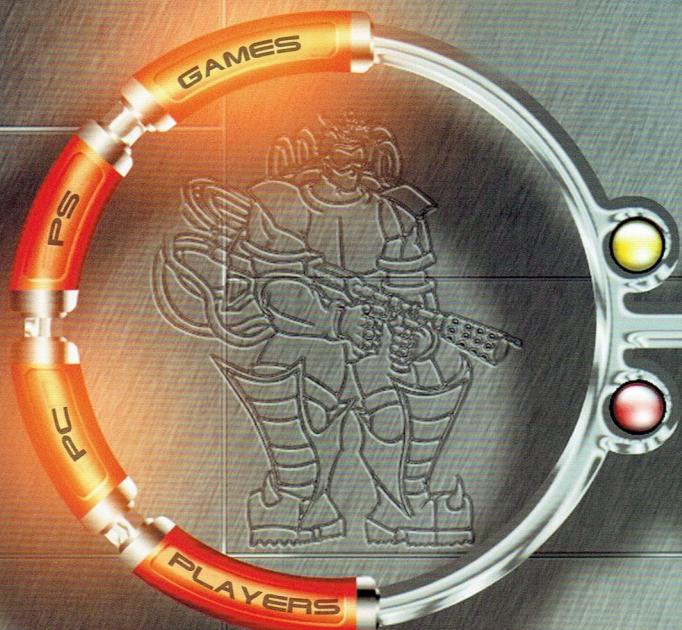


ПРЕДАВАНЕТО Е

SPORT NET

НЕДЕЛЯ

11.00ч.



ТЕЛЕВИЗИЯТА Е
КАНАП З

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

**Бесплатен телефон за
информация за софийски абонати**

0 8 0 0 1 1 4 4 4



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